

Mercy Rework

Contexte :

Dans sa forme actuelle, le kit de mercy sur Overwatch est quelque peu vieillissant et complexe à équilibrer pour les développeurs, en plus de donner un feeling très mixer aux joueurs. Certains sont fan de la simplicité du personnage, mais d'autres le trouvent sans grand intérêt autre que coller un joueur avec son rayon toute la partie. D'autant que Overwatch 2 est dorénavant un jeu plus dynamique, où les nouveaux personnages qui sortent ont la possibilité d'avoir un impact direct sur la partie, pas uniquement par procuration.

Je vais chercher à adapter son kit pour qu'il puisse éventuellement coller dans le cadre du jeu sans pour autant dénaturer l'essence du personnage, que les gens qui aiment la simplicité du kit s'y retrouvent toujours tout en lui ajoutant de la profondeur.

Kit actuel :

<https://overwatch.blizzard.com/en-us/heroes/mercy/>

Kit rework :

Caduceus arsenal :

Staff (clic droit) :

Connecte un rayon à un allié afin de le soigner ou augmenter ses dégâts (valeurs probablement un peu réduites). Change de mode avec la molette (heal/boost). Déconnecte le rayon instantanément si le clic gauche est utilisé.

Blaster (clic gauche) :

Disponible en perma, plutôt que arme alternative, avec une légère réduction des dégâts et de la taille des projectiles.

Guardian angel (shift) :

Pas de changement

Caduceus overdrive (E) :

Durée : 3s. Cooldown : 12s. Possibilité de clic gauche et clic droit en même temps. Le staff se connecte aux alliés proches de sa cible (10m) et leur applique également son effet.

Resurrect (Ultimate) :

Une fois activé, ressuscite le premier joueur allié qui meurt (full life, proc instant, 2s d'invulnérabilité, peut bouger après 1s, peut tirer après 1,75s). Dure 5s. Obtient une deuxième charge et 5s supplémentaires quand la résurrection s'effectue. Portée : 30m de rayon (line of sight requise).

Angelic descent (passif) :

Pas de changement

Sympathetic recovery (passif) :

Probablement baisser le % gagné ? À supprimer ? (impossible à déterminer sans tester)

J'ai également une autre idée pour le E

Medical assistance (E) :

Cast time : 0,5. Durée: 1,5s. Cooldown : 15s (start après la période d'utilisation). Projette une aura autour de Mercy (rayon 12m). Tous les joueurs alliés touchés sont immunisés à tout dégâts (pas les effets, peuvent donc toujours être stun, anti, burn...) pour la durée.