

Concept

Il existe 2 camps incarnés par les joueurs:

Le côté Lumineux, le camp défenseur, il possède dans son camp plusieurs villes, chacune ayant une utilité, celles qui sont à côté du camp des Ténèbres sert surtout de tampons, tandis que les 2 dernières sont de véritables forteresses, même pour le late game. Le côté lumineux dispose d'un map control qu'ils doivent utiliser à leurs avantages avant que les joueurs des ténèbres en profite et snowball.

Le camp de la lumière gagne de l'argent en minant, tuant des unités des Ténèbres, ou des unités neutres. Chaque ville contient des shops globaux et un shop spécifique, de plus chaque ville permet d'acheter des quêtes, ou bien des items défensifs, offensifs ou supports grâce à cette argent.

Pour tenir le late game, mis appart les améliorations et les héros en stade avancée, la ville forteresse à une mine que le/les joueurs doivent exploiter en échange d'argent (charbon or etc), après un certain seuil ils rejoindront un (nain), qui leur dira de continuer, une fois réussi une autre civilisation est à la disposition du côté lumineux, elle est plus forte et dispose d'une meilleure technologie, de plus la capitale de cette civilisation devient aussi une des conditions de victoires pour les joueurs des ténèbres.

Pour gagner ils doivent détruire le core de la forteresse des Ténèbres, mais perdront si tous les héros n'ont plus de vies et que leurs villes sont rasés.

Le côté des Ténèbres, le côté attaquant, il possède une petite zone bien défendu, les tours étant invulnérable dans les premières minutes de la partie, pouvant instantanément détruire un héros tanky avant ce temps-ci, ils disposent d'un shop pour items et des quests.

Ils gagnent de l'argent en early-mid en tuant les creeps, et en tuant les unités de Lumière, mais en gagne moins que les unités Lumineuses en début de partie

Contrairement au camp lumineux les joueurs des Ténèbres n'ont pas de limites de vies, mais donne de l'argent et donne beaucoup d'xp aux joueurs lumineux.

Les joueurs des Ténèbres contrairement à la lumière dispose de quêtes généralement répétable permettant d'aider le joueur "base" pour aider sur les fronts, une quête bas de gamme coûtant un peu de thune au départ mais rien du tout en late permet de summon des unités à moindre coût.

Les quêtes ont TOUTES un objectif précis, et la plupart ont des zones dédiés ou utilisés l'item quête en question. Chaque camp peut améliorer ces unités, bâtiments grâce à des améliorations chères, possède une limite élevée, mais dont le coup scale très légèrement, permettant après un certain stade de les spam, mais à partir d'un seuil, celle-ci ont un coût drastiquement augmenté.

Le dernier camp est un camp "creeps" notamment des animaux ou bien des bandits sur laquelle les sbires des Ténèbres farm pour avoir de l'argent en début de partie, ils sont cependant redoutables en début de partie en nombres et disposent de plusieurs points de spawns sous forme de bâtiments, un endroit possède 3 camps à eux seuls et des boss animaliers. Les héros Lumineux eux doivent empêcher le farm des sbires des Ténèbres tout en faisant attention. Le camp de bandits est très puissant jusqu'en mid game et ils peuvent organiser des attaques contrairement aux animaux qui sont juste là en guise de sbires farmables (comme ceux des moba presque)

Héros

Chaque camp peut choisir des héros, chacun ayant un rôle plus ou moins défini dans leur kit et leur manière de jouer

Chaque camp possède des héros classique, que ce soit un tank un mage etc, mais chaque camp possède aussi des héros spécifiques

Le côté lumineux possède le maire, un héros fragile dont le rôle est de capturer les villes (5mn de base par ville, ce qui est énorme en early), et lui permet de contrôler la dite ville et la développer.

Chaque héros permet de donner un boost de stats en plus de leur rôle de base aux unités de base de leur contrôleur de base respectif

Le côté des Ténèbres possèdent aussi ces archétypes, mais chaque héros possède une ou des fonctionnalités supplémentaires pour leur permettre d'avoir un bon late, certains pourront avoir des armées de cadavres à leurs disposition, d'autres une toute petite base manavore permettant d'invoquer des démons, et la plupart des héros peuvent avoir des unités à leurs dispositions en plus, ceux qui n'en ont pas possèdent des interactions avec d'autres héros de leur camp, certains sont des héros qui se complètent ensemble, donc généralement jouer ensemble, mais compte dans les $\frac{3}{4}$ des slots des joueurs du côté ténèbres qui sont au maximum 3-4, contrairement au 6-8 joueurs Lumineux (sans compter l'IA dans chaque camp)

Le joueur base peut aussi contrôler un héros en plus de la base, il gagnera des unités périodiques ayant des effets différents pour mener l'assaut et tenir les lignes de fronts, supportés par les héros des Ténèbres et leur possible armées, mais sera l'initiator et peut envoyer des unités au casse pipe sans trop avoir peur des répercussions.

Les héros des deux camps se retrouvent pour la première fois soit sur la route d'une ville, soit vers un lieu de farm, celui-ci sera donc entre deux camps, mais le côté lumineux aura généralement l'avantage en early, mettant à mal sur l'income des héros des Ténèbres, mais contrairement aux joueurs ténébreux, le côté lumineux n'a que très peu d'unités early, et peuvent donc se faire swarm si aucun héros n'a de capacité de zone (très rare).

Parfois un héros lumineux contre un héros ténébreux n'engagera pas de combat, généralement un draw, mais si le héros ténébreux a quelques unités ou si le héros lumineux a un peu d'avance d'xp, ou de stats, le combat peut-être décisif.

Map

La carte est généralement faite de chemins plus ou moins petit, avec au moins une route principale entre chaque ville, à la fois safe et non, mais chaque portion de la carte possède des petits chemins ou des cachettes pour des embuscades ou autres.

Le côté Lumineux contrôle à 90% la carte au début, que ce soit les villes ou les quelques avant postes un peu partout, sans compter les tours de scouts, mais le mid et late game leur permet de tenir entre 25 et 50%, ce qui est difficile mais permet de mettre à mal les joueurs Ténébreux, un fragment de la carte est situé dans des bois clos ou le camp des

bandits est situé, très bien protégé jusqu'en mid-game, accessible uniquement par la destruction des arbres ou via un chemin assez fin, à peine pour 2 unités.

Un autre fragment de la carte en hauteur est consacré aux "animaux" avec plusieurs camps servant de "fortress", avec 2-3 boss animaliers pouvant mettre à mal les 2 camps même en mid-late game.

Les Ténèbres commence sur une base plus petite qu'une ville de la lumière, mais est mieux protégé, que ce soit par les arbres, les tours ou les 2 chemins tortueux pour y accéder.

Pool Héros

Ténèbres:

Capitaine des Ténèbres: Rôle, Brawler, Tank, Hero Killer, map control, strategy, map control, support, swarm tactic

Sorts: Defend (diminue les dégâts à distance en face de lui), "poition de soi" un self heal assez élevés, "Critical Strike" chances de critiques fort en late et appel de renforts invoque quelques soldats de manière permanente

Buff sur l'arme: +18 dégâts et +20% d'attack speed

Paladin: Main attribute strenght, Brawler Tank, AOE, Support

Sorts: Unholy Pulverize (spell ou passif qui fais des dégâts en zone), "Unholy Wrath", un spell qui augmente la vitesse d'attaque des alliés, "Darkness Light" un heal monocible classique "Soul Storm" et "Cursed Land" (aucune idée pour ces 2)

Difficulté: Simple

Buff sur l'armée: +135 pv, et +35% magic resistance

High Cleric: Intelligence

Rôle, Healer, Support, Army Strength (late)

Sorts: "Mass Blessing" heal de zone moyen, "Darkness Inner Fire" boost monocible en dégâts et armures "Darkness Light" heal monocible élevé "Eternal Servitude" COntrôle un sbire ennemi "Mass Seal Of Immortality" Rends invulnérable les alliés dans la zone pendant une courtée durée

Difficulté: Moyenne Easy (à nerf, car très op)

Army Buff: +15 hit point regeneration

First Death Knight: Intelligence

Role: AOE, Summon, Swarm Tactic, Support, Enemy Debuff (mid)

Abilites : Chain finger of death, dégâts élevés qui rebondissent "soul drain", drain en canalisation, "leader aura" boost de dégâts et de vitesse d'attaque, "Eternal Servitude" contrôle un ennemi

Difficulté: Moyenne

Nécromancien: Intelligence

Rôle: Summon, Strategy, Swarm Tactic. "Infinite Size Army"

Sorts "Raise Melee skeleton" invoque un squelette, plus le héros est haut level et plus le sort est haut level, plus les squelettes ont de chances d'être à un niveau supérieur "Raise Skeleton Archer" même principe que le mélé "Dark Ritual" sacrifie un squelette et regagne de la mana en fonction de sa vie "Summon Skeleton Mage" pareil que pour les autres, mais est un sort ultime

Difficulté: Dure-Moyenne

PitLord: Strength,

Role: Brawler, Tank, Support, Enemy Debuff

Sorts: "Shock Wave" dégâts en ligne droite "Destructive Clap" un thunderclap qui slow/stun "Demon Strike" un cleave attack j suppose, "Pit Lord Skin" un boost d'armure et un damage return "Howl Of Terror" diminue les dégâts ennemis dans une zone autour

Difficulté: Simple

Abomination, Strength

Role: Brawler, Tank, Enemy Control

Sort: "Abomination cleave" Attaque en cône qui fait des dégâts et slow "Nature Armor" gagne un bon montant d'armure et de la régén pv "Nature Disease Cloud Aura" dégâts sur la durée en aura autour de lui, "Nature Regeneration Aura" permet de gagner de la régén "Devour" dévore l'unité (Héros ?) ennemies le mangeant sur la durée

Difficulté: Simple

Crypt Lord: Strength

Role: Brawler, Tank, Summon, Enemy Control

Sorts: "Impale" explicite, "Spell Shell" diminue les dégâts des sorts et permet d'en bloquer un tout les X temps "Spiked Carapace" gagne de l'armure et return une bonne partie des dégâts "Locust Swarm" invoque des créatures attaquant les ennemis et revenant au héros pour gagner de la vie "Crypt Web" emprisonne le héros dans une toile

Old God: Intelligence

Rôle: Support

Sorts: "Whisper" prends le contrôle de l'unité ennemis, (seulement unité inférieure au level 5 et non héroïque), 108s cd, "Old God Gift", augmente les dégâts de l'allié ciblé de 30%, son armure de 10 et sa régén de 12/s, durée permanente, cd 108s ($\frac{1}{5}$ de sa mana totale), "Old God Presence" Améliore de 1% la ms, et de 3% l'as des alliés GLOBAL tout ! "Faceless Portal" niveau 8 invoque un portail permettant aux sans visages d'aller au travers et contrôle par le dieu, invoque 2*LVL unités faceless, cd 300-30*LVL spell "Iceberg" (niveau 10), après une sec de canalisation, summon un iceberg du ciel faisant de gros dégâts, et étourdissant les ennemis de 6s dans la zone, l'iceberg émet une aura de glace ralentissant les ennemis affectés de 75% et de 25% l'as, global, 180s global

10 mn de games: "Spawn tentacles" spawn 10 tentacules au point indiqué (10s cd)

Moonsoon: (Niveau 30), invoque une tempête dans une zone causant des dégâts élevés dans une petite zone, channel, 1.5s par wave, 3000 radius, 30s durée, 90s cd

"Full Power of God" augmente TOUS les dégâts des alliés de 125%, l'armure de 30 et la liferegen de 35/s Permanent

"Opness: AUTO-WIN"

Buff: Le champion gagne 24 de force et 12 à tout les autres attributs

Héros non darkness base player:

Twilight King: Strength

Difficulté: Simple

Type: Solo Hero + Very Low

Role: Brawler, Tank, Target Damage, Hero Killer

"héro guerrier avec une grande durabilité et force, combinant des sorts de sustain et un hero killing power convenable. Possède une armée mineure, mais comptant généralement sur le personnage.

Gameplay : Utiliser vos sorts avec une force brute pour vous soigner et tuer les ennemis.

Aider vos alliés des attaques ennemies peuvent que vous attaquez les creeps et gagnez des niveaux, si votre héros meurt toute votre armée meurt avec

Sorts: "Marteau de Cho'Gall" Balance un marteau stunnant l'ennemi tout en lui causant des dégâts "Old God Regeneration" Passif de régén ? Ou régén différente ? "Bombe Runique" spell en zone qui fait des dégâts "Twilight Runes" un turn on ?

DEMONOLOGIST:

Difficulté: Difficile

Hero type: Strategy Hero + Very High Size Army

Role: AoE Damage, Target Damage, Summon, Strategy

"Hero Mystique avec des bons sorts offensifs et défensifs, ajoutés à sa force pour invoquer différents démons utilisant de la man récolté depuis les corps, combiné à une haute durabilité. Reçois des démons d'élites en late game, mais peut-être un choix difficile pour les nouveaux joueurs pour le jouer convenablement

Gameplay Utilisé des sorts et tes forces du début pour farm les creeps, consomme la man depuis les corps, invoque des cercles infernaux en utilisant de la mana et invoque une armée démoniaque à travers, si le héro meurt toute son armée meurt avec"

Sorts: "Rain Of Fire" channel pour faire des dégâts sur le coup et de brûlure sur la durée
"Soul Drain" channel qui vole la vie à un ennemi "Consume Soul" détruit un cadavre pour regagner de la mana
"Rain Of Infernals" fait tomber X infernals (fonction du niveau du spell), détruisant les arbres sur leur passage et étourdissant ceux qui se prennent un choc
"Cercle démoniaque" petit bâtiment à la base de l'armée du héro, utilisant de la mana récolté sur les cadavres grâce à son sort de base, ou en consommant celle du héro pour pouvoir s'améliorer et amener des démons, peut s'améliorer pour avoir des démons plus forts, ou améliorer les unités

Warlock:

Hero Type: Hybrid Hero + Medium-High Size Army

Role: AoE damage, Enemy Control, Crowd Control, Strategy (Mid)

"Héro Mystique ayant un set de sorts offensifs contre les escouades d'ennemis et des forces starting puissantes, donnant un bon choix pour le farm de creep. Alors qu'en late game il offre la puissante armée de la Horde contre les armées ennemies

Gameplay Echanger de la vie pour de la mana, spamme les ennemis avec vos sorts et restaure votre vie en drainant la vie de ceux-ci. Construisez une petite base avec du bois, qui invoquera l'armée de la horde et vous permettant d'atteindre le seuil du Late game

Sorts: "Shadow Wave", "Corruption" "Drain Life" "Horrrify" (un peu comme le GD warcraft appart ptet corruption qu'est différent)

GARDENER:

Difficulté: Elevée

Hero Type: Strategy Hero + very high size Army

Role: Summon Swarm Tactic, Strategy, Map Control, AOE (Late)

"Hero Mystique avec des sorts d'invocations et défensifs, créant des grosses armées depuis le début de la partie. Avec le temps devenant plus fort, combinant une armée puissante et un gros spam.

Gameplay "Placer des fleurs tueuses sur les routes permettant de contrôler la carte, invoquer des armées grâce à vos sorts, construisez une base, qui permettra d'entraîner des unités infectées, qui ajouteront de la puissance à celle-ci.

Sorts: "Place a seed" temps de création diminué à chaque level de sort, permet de invoquer quelques unités, les 2 plantes tueuses, dont une pouvant invoquer un squelette à un coût élevé de mana, mais à moins de dégâts, ou d'autres unités de combats coûtant beaucoup plus d'or, mais très fragile "Magical Flower" La fleur permettant de créer des squelettes d'herbes "Parasite Seed" graine qui permet de faire des dots sur des ennemis, si celle-ci meurt invoque une magical flower (spell à low cd, genre 3-4s en early-mid), "Raise Sybioplats" (Des plantes puissantes) μ

Warlord Of The Amani:

Hero Type: Hybrid Hero + Medium Size Army

Hero Role: Ranged Damage, Hero Killer, Support, Enemy Debuff, AoE Damage, Strategy

(Mid)

"Héros cunning avec une force de hero killing décente et supportive, lui permettant de start en combinant du base building et farm les creeps au début de la partie, sa puissance est basée sur les unités tués, qui améliore la puissance de son armée

Gameplay: Construisez une base et farmer les creeps en utilisant votre arsenal de sort et d'armée, combinant vos sorts avec des sorts additionnel pour un jeu effectif. Atteindre le late game en tuant beaucoup d'ennemis et en forgeant l'armée des trolls

Sorts "Hache maudite" dégâts plus slow "Leader AUra" boost d'as et de ms "Critical Shot" "Mass Regeneration" Un sort à la ZJ

Techno Smith:

Difficulté: Dure

Sélectionné par un joueur au max !

Hero Type: Strategy Hero + High Size Army

Role: Summon, Strategy, Army Strength

"Hero mystique avec une haute durabilité et des sorts pour créer des golems, combiné a des buffs d'armées puissants, ce qui les rends impossible à tuer ne combat. Gagne plus de puissance en créant plus d'unités

Gameplay: Utilisé forge vivante pour créer votre armée de golem, Buffez les avec vos autres sorts et farmer les mobs, en utilisant votre armée, créer plus d'unités pour être plus fort

Sorts: "Summon Living Forge", "Techno Empowerment", "Techno Boost" "Techno Age"

Warlock Demonologist

UN hybrid entre les 2, moins fort que les 2 séparément mais est efficace

(Flemme de le décrire)

Satyr Lord:

Difficulté: Simple-Moyenne

Hero Type: Hybrid Hero + Very High Size army

Role: Ranged Damage, Target Damage, Hero Killer, Strategy (Mid)

"Héro cunning avec des sorts de tueries ultimes contre des cibles singulière, et une armée peux cher de satyres et d'ancien corrompu, gagner plus de puissance en établissant des obélisques du cauchemar, qui rends votre héros et votre armée encore plus forte

Gameplay: Construisez une base, utilisé les wisps corrompu au début, établissez des obélisques du cauchemar, qui vous rends plus fort. Détruisez vos ennemis avec des sorts dévastateurs, pendant que vous farmez les creeps avec votre armée et votre ultime

Sorts: "Finger Of Death" "Drain Energy" drain de mana et de vie "Satyr Agility" Esquive (presque tous les satyrs ont ça, mais sont assez faible, "Aura Of NightMare Fire" ché plus cque ça fait

Fel Lord Commander

Héros à moitié dépendant du Démonologiste et de ces améliorations

Blood Prince

Sélectionnable par un joueur

Difficulté Simple:

Hero Type: Strategy Hero + Infinite Size Army

Hero Role: AoE, Summon, Swarm Tactic, Strategy (Mid)

"Hero Mystique avec des sorts capables d'infecter les unités ennemies, transformant leurs corps en une grande armée sanglante, swarmant ceux-ci, mais le héros lui même est vulnérable aux héros aiming en early-mid game

Gameplay: Utilisant Blood infection pour créer une grande armée, utilisé vos autres sorts pour vous protéger ou farmer les creeps ennemis

Abilities: "Blood Infection" "Blood Fire Strike", comme le q de kt "Vampiric aura" vol de vie "Blood Inferno" invoque un infernal de sang kappa

Ancien Dragon Noir

Sélectionné par 1 joueur max!

Difficulté: Easy

Hero Type: Solo Hero + No Army

Hero Role: Tank, Ranged Damage, Target Damage, AoE damage, Hero Killer >

"Héro hybride avec les sorts contre les héros et armées ennemies les plus mortels, avec un esprit de soutien et des debuffs puissants en late game, gagné plus de sorts en tuant des héros lumineux, vulnérable aux crowd controls massifs

Sorts: "Breath Of Decay" "Miasms Of Death" "Deadly Cursed Claws" "Eye Of Death"
"Specter" un spirit qui heal

Chief Tinker:

Difficulté: Hard-Medium

Hero Type: Hybrid Hero + Very High Size army

Hero Role: Tank, AoE, Swarm Tactic, Strategy

Héro guerrier combinant des sorts à hautes durabilité en zone et sorts au placement tactiques, combiné avec le base building depuis le début de la partie, et permet de d'avoir une grande armée de gobelins, qui peut être spam à haut taux

Sorts: "Rocket Barrage", "Goblin Turret" "Lands Mines" "Robo Goblin"

Autre spells (uniquement visible ig), "Construct clockwerks" construit 6 clockwork pour attaquer les ennemis, durée 127s 30s cd, level 20, "POcket Factory" level 30, usine qui construit des clockwerks gobelins, Nuclear Strike niveau 40, Après 12s; fais tombé une bombe nucléaire dans la zone, causant de gros dégâts, après 3s, les dégâts subis seront des dégâts de radiations "Harvester" chaque attaque qui fais des dégâts à un ennemi fais gagner des ressources, retourne 80% dy coup de l'unité ennemie si elle est détruite/tué depuis son full vie "Demolish" dégâts augmenté de 2x sur les bâtiments 1.5x au unités 1.1x aux héros "Heavy Armor" réduit les attaques de 15 points, minimum 3

Second Head:

(Flemme)