The lone evolver

Caracs:

Hp: 100 (+ 10 \* charges)

Vision: 45 (+ charges / 2) degres vers curseur, 80 range (- charges / 5)

Mvt : 6 metres/sec (- 0.02 \* charges)

Collision = 2\*2

100 charges max

Skills :

regal de sang :

description : boit dans une mare de sang pour gagner des charges

caracs : 1 charge / sec, doit toucher la mare

jet de sang :

description : jete du sang sur l’ennemi.

Caracs : 60 portee. 20 m/s. 15 \* charges dmg. 1m/1m collision. no cooldown, nombre de charges utilisees variable choisies par le joueur (barre qui monte/descend)

Morsure :

Caracs : 100 (+ 5 \* charges) degats . 0.4 attack/s (cac)

Connexion du sang:

Description : passif. lorsque The lone evolver passe sur une mare de sang, des traces de sang la suivent pendant 5 secondes, et restent pendant 30 sec. Elles donnent vision sur 2 \* 2

The lone hunter

Caracs:

700 hp

5 ( + 0.2 \* confidence) m/s

100 Vision tout autour

Collision : 1.5\*1.5

Skills:

Smell :

Caracs : passif. map wide. Toutes les 10 secondes, affiche une fleche pendant 2 secondes vers l’unite la plus proche.

Trap :

Description : pose un piege (10 max) qui immobilise un enemi pendant 2 sec (\* targetSpeed)

Shot :

Caracs: 20 dmg, 0.6 (+ 0.1 \* confidence), 80 m range, 15 m/s

Hunt:

Description: marque une cible pendant 30 secondes, a la fin du temps, 5 coups tueront la cible obligatoirement. (pendant les 30 secondes, seule cette cible peut etre sentie (via smell))

Confidence :

Description : a chaque coup consecutif sur la meme cible, the lone hunter gagne un point de confidence.

Scavenger’s squad

3 unites recolteurs, invoquant un double des x ressources atteintes.

Lvl 0 : 60 mvt speed 60 vision (360 degres)

1 hp

10 dmg 1/s

Lvl 100 MAX

Unites:

Bucheron: detruit un arbre / 5 seconde, 1 arbre nécessaire pour invoquer un double

Lvlup : dmg \* lvl

Assoife : vide 5 charges d’une mare de sang / 5 secondes, 5 necessaires pour invoquer

Lvlup : (1% zone dmg) \* level

Fouineur : massacre la terre (2\*2) (1 /5 seconde), 1 pour invoquer. Quand une terre est massacree, toutes les unites non fouineurs sont plus lente de 10 %

Lvlup : 16hp \* lvl

Fusion/evolution dure 2 secondes, et les points de vie de la fusion sont de 100hp

construction squad

1 unite qui construit 1 batiment qui se specialise pour créer d’autres unites.

Ouvrier : 1 hp, no attack, vision 50, 6m/s

Peut creer :

Echafaudage: 50hp, 10 sec construction, 10 sec cooldown, 3\*3

L’echaffaudage peut evoluer en:

Grand batiment: 1000 hp, 20m\*20m, 30 sec evolution, cree un ouvrier par 20 secondes. (10 max)

Scout building : 5\*5, 500 hp, 3 m/s (moving building), 10 sec pour evoluer. 1 unit / 10 sec. (10 max)

Scout : 150 hp, 10 m/s speed, no attack, peut rendre un allie invisible pendant 30 secondes vision 150.

Attacker building : 3\*3, 800 hp, (150 dmg, skillshot 6 m/s, 1\*1 collision, auto a 100 range, 0.2 / secondes) 1 unit / 30 sec. 1 min pour evoluer

Attacker: 200 hp, 50 dmg/sec, 60 range, always hit.70 vision.