Brainstorm :

But du jeu et différentes options :

* Premier qui conquérit une planete speciale doit la garder 10 minutes.
* Son but est de défendre la planete.
* Le but de l’autre est d’attaquer la planete mère ou de récupérer la planete speciale pendant 10 minutes.
* Il faut des CIVILS, des VAISSEAUX TRANSPORTEURS, des VAISSEAUX ATTAQUANTS, VAISSEAUX EXPLORATEURS des VAISSEAUX COLLECTEURS?, des MEDIC, DES GUERRIER.
* Verifier TYPES DE BATIMENTS. MAISON = PLUS DE POP.

BATIMENTS QUI DEVELOPPENT, QUI ACCUMULENT, QUI EXPLOITENT.

* DIFFERENTS « AGES » , on commence sans pouvoir attaquer, juste explorer l’espace autour de nous.
* Notion de range de la planete, station de REFILL de GAZ. À développer.
* Zone d’influence (command center)
* Paysages arrides
* CA COUTE UN PRIX FIXE DE BOUFFE POUR CRÉER DIFFERENTES UNITES.
* DÉTRUIRE LA PLANETE EN TANT QUE TEL.de population.

Combat uniquement dans le système solaire et sur la planète. IMPOSSIBLE DE COMBATTRE DANS LE COSMOS

+1 ENERGIE DANS LE SYSTÈME SOLAIRE, -1 ENERGIE DANS LE COSMOS.

QUAND UN VAISSEAU SORT DU SYSTÈME SOLAIRE, il créée une « armée » dans le cosmos. Les vaisseaux suivants rejoindrons cette armée jusqua sa limite

CONCEPT DU FOG :

La map est initialement noir. Il faut un SCOUT pour découvrir la map, PAR LA SUITE, de vaisseaux sans sonar peuvent s’y rendre.

RESSOURCES :

GAZ

FOOD (champs, (hydroponique) etc)

MINERAIS (fer, etc)

Pierre Précieuse (DIAMANT, PLUTONIUM ?)

RESSOURCE POUR ARME?

Système de combat :

Planete peuvent eventuellement attaquer (avec un laser?)

Les vaiseaux attaquent les vaisseaux,

Les unités terrestres attaquent les unitées terrestres.

¸

Types de batiments :

- maisons

- caserne

- aéroport spatial

-fermes (champs)

- dépôt de ressources

-bases de forage

- Universités (upgrades)

UNITÉS :

Terrestres :

-paysans/citoyens /constructeurs/esclaves

-MEC WARRIOR

- SOLDATS

VOLANTE :

BOMBARDIER

Vaisseau qui attaque uniquement un vaisseau

Vaisseau qui attaque uniquement les planetes

Vaisseau TRANSPORTEURS

Scouts