Idees retenues :

[Shooter]

{Mage}

Telekinesie : permettre de deplacer des unites qui n’appartiennent pas au joueur.

Bouclier : pose une barriere protectrice, seul le mage peut tirer au travers. – boost quand mage/projectile passe au travers.  
Degats de zone (projectile)  
Prend plus de degats par derriere.

{Hunter}

Vision en cone  
Tir devant lui (single target)  
Peut devenir invisible  
Peut poser des pieges

---

{gladiator}

Une unite qui traine un boulet/masse/epee derriere elle, et peut frapper les ennemis avec. (voir hammerfight)

[RTS]

{The Elements}

4 elements : terre, eau, air, feu

Endroit sur la map qui confere des avantages (terre-> roche, eau -> mer, air -> partout plus rapide, feu -> lave

@Tisseur d'esprits : Un puissant mage ouvre un portail dans le ciel qui fait apparaitre des soldats qui obeissent a ses ordres. On ne peut pas directement l'attaquer, il meurt lorsque son energie tombe a 0.

Energie : 10 000 / 10 000.

Vie : 1 / 1. (Buff invulnerable infini.)

Passif : Regagne de l'energie lors d'un rappel ou les unites etaient charges de materiaux.

- Guerrier (150 Energie / unite) ([x] points de vie)

Creer {x} Guerriers qui sont presents sur la map jusqu'a mourrir. Ils attaquent au corps a corps et possedent trois potions. Drop des morceaux d'armures.

     Potion : {x}Heal pour le guerrier qui utilise la potion.

- Archer (200 Energie / unite) ([x] points de vie)

Creer {x} Archer qui sont presents sur la map jusqu'a mourrir. Ils attaquent a distance et possedent deux charges d'explosifs. Drop des restes de munitions.

     Explosif : Tir une fleche explosive sur une zone donnnee. (!50)

- A l'assaut !

Creer {1} Commandant qui boost les troupes dans sa zone d'arrivee (Crit. Prec. Dmg. Speed.). Si il n'est pas mort au bout de 15sec, il peut relancer son cri de nouveau.

[Sauve qui peut] n'affecte pas cette unite.

- Victoire a tout prix

Creer une puissante decharge magique qui tranforme les potions des guerriers en bombes d'acide et fait exploser les charges d'explosif sur une zone donnee.

Tous les guerriers/archers meurent mais infligent des degats dans la zone ou ils sont morts.

- Sauve qui peut

Rapelle tous les guerriers et les archers presents sur la map. Ils sont automatiquements detruits mais leur coup est rembourse au hauteur de 100%. Si durant leur presence sur la map, les personnages on recuperer des morceaux de leurs compagnons morts, de l'energie est remboursee a la forteresse.

Interface :

Deux barres :

     Une pour le vaisseur (NRJ, bouton pour pop des unites, etc)

     Une pour les petites unites (potion, fleche, etc.)

@Commando de Marines : Un groupe de marine bien entraine arrive sur le terrain pour se battre. Il est compose de 5 marines, 1 vehicule de combat, deux snipers, un medecin et deux ingenieurs.

- Marines : Attaque a distance au fusil d'assaut. Peut passer au corps a corps avec une lame d'energie.

   - Fusil d'assaut : permet d'attaquer a distance

- Epee d'energie : permet d'attaquer au corps a corps

- Vehicule de combat : Attaque avec un canon ou un lance flamme. Il est detruit et devient inutilisable lorsque ses PVs tombent a 0, mais il peut etre reparer.

   - Obus lourd : Inflige de lourds degats dans une zone donnee.

- Lance flamme : Le lance flamme inflige de lourds degats en cone devant le vehicule et applique brulure.

- Snipers : Attaque a longue distance. Il est tres fragile mais tres puissant.

   - Mine anti-personnel : Pose une mine au sol qui inflige des degats et etourdit l'ennemi.

   - Tir critique : Tire une balle aux degats devastateur.

- Coup incapacitant : Tire une balle qui ralentit l'ennemi et le rend vulnerable.

- Medecin : Il n'attaque pas mais soigne les unites blessees qui sont dans sa portee.

   - Soigne les unites biologiques blessees.

- Ingenieurs : Ils ne peuvent pas attaquer mais peuvent constuire des batiments.

   - Tranchee de combat : Creuse une tranchee pour que l'unite qui se retrouve a l'interieur gagne temporairament une nouvelle competence.

- Camp de retrait : Si un medecin est place a l'interieur, il peut soigner plusieurs personnes a la fois et ne perd pas d'energie lorsqu'il soigne.

- Barricade : Une barricade qui permet de proteger le vehicule est construite. Il faut casser la barricade pour pouvoir attaquer le vehicule. (Distance -75% tant que la barricade est la)

- Tour de guet : Toutes les unites a l'interieur gagne de la portee.

Les unites en garnison sortent automatiquement du batiment lorsque ses points de vie tombent en dessus de 15%. Il est reparable si ses points de ne tombent pas a 0.

Si un ingenieur est tue pendant qu'il construit ou repare un batiment, la construction/reparation est stopee.

Les batisseurs n'ont aucune ressource en debut de partie, ils doivent detruire des elements du decor pour en recuperer. (un seul type de ressource)