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.  
possede des points de vies  
vision 360 degres

(interface)

Voir les points de vie  
Voir les cooldown  
Telekinesie : zone d’impact, effet graphique pendant la duree.  
bouclier : click, drag, release, effet graphique avant de poser le mur (seulement pour le mage (local)).  
degats de zone : attaque par defaut  
hero centre sur l’ecran, brouillard de guerre.

[condition de defaite]  
il meurt

{Hunter}

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

(interface)  
camera fixe decentree : a l’opposee du viseur.  
pdv

[condition de defaite]  
il meurt

---

{gladiator}

Une unite qui traine un boulet/masse/epee derriere elle, et peut frapper les ennemis avec. (voir hammerfight), degats en fonction de la vitesse.

(interface)

Vision centree, pdv

[condition de defaite]  
il meurt

[RTS]

{The Elements}

4 elements : terre, eau, air, feu

Avantages de chaque elements : (terre-> bouclier qui tourne autour et qui bloque tout degat, eau -> peut faire revivre l’air, air -> partout plus rapide, feu -> degats de zone)

Terre + eau : boue -> gene le joueur ennemi (voir mario kart/magicka) (change les touches/affiche du caca a l’ecran/etc.)

Eau + air : glace -> ralenti de zone

Air + feu : projectiles de feu (single target)

feu + terre : bouclier qui tourne et qui fait des degats de zone

terre + air : plus grand bouclier

eau + feu : vapeur : repousse tres fort

@Tisseur d'esprits : Un puissant mage ouvre un portail dans le ciel (position des portails possible fixe, un seul ouvert a la fois, position aleatoire toutes les x secondes) 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.

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, utiliser les pouvoirs, etc.)

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

Voir les portails

@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)

Interface :

Classique RTS (voir starcraft/warcraft, etc.)