

Problématique: Axer le mode sur la coopération et la coordination entre deux équipes

Solutions :

1. Proposer des obstacles qui demandent l'intervention des deux équipes
 2. Limiter au strict minimum l'intérêt d'un agent seul
 3. Limiter au strict minimum l'intérêt d'une équipe seule
 4. Donner la possibilité de communiquer avec l'autre équipe
 5. Donner envie de mettre en place une stratégie efficace
-
- (Solution 3) Deux équipes se déplacent sur des cases propre à leur équipe (équipe terrestre et équipe marine par exemple)
 - Le but du jeu est de récupérer un certain nombre d'item dispersé sur la map
 - (Solution 5) Il n'y aura pas de limite de temps et le but sera de finir la map le plus rapidement possible (pour une possibilité de leaderboard)
 - (Solution 4) Les unités d'une équipe peuvent communiquer entre elles et avec la base de l'autre équipe
 - (Solution 1) Des obstacles qui bloquent l'équipe A ne sont destructibles que par l'équipe B
 - Exemple d'obstacle :
 - Rocher à détruire
 - Pont à transformer en pont levis
 - Equipe A doit traverser des cases de l'équipe B
 - Ennemis
 - (Solution 2) Les ennemis régénèrent leur vie s'ils n'ont pas été attaqué depuis un certain temps (pour forcer à attaquer en groupe)
 - (Solution 2) Les bases gagnent des ressources toutes seules au fur et à mesure du temps
 - (Solution 3) Les bases des deux équipes ne produisent pas les mêmes ressources
 - Quand une unité spawn, son inventaire est plein
 - Il n'y a pas de ressources disponibles sur la map