

RIFTHOLD

UN JEU DE STRATEGIE ASYNCHRONE MULTI-JOUEUR
OU VOUS N'ETES JAMAIS LA AU BON MOMENT ET OU
C'EST EXACTEMENT LE PROBLEME A RESOUDRE.

PILERS :

ASYNCHRONE

- actions timées répétable
- file d'attente réorganisable
- le temps des unités comptent

NARRATION & PVE

- failles d'IA ennemis régulières
- faille avec PNJ (joueur simulé)
- narration event + bonus malus

MULTIJOUEUR

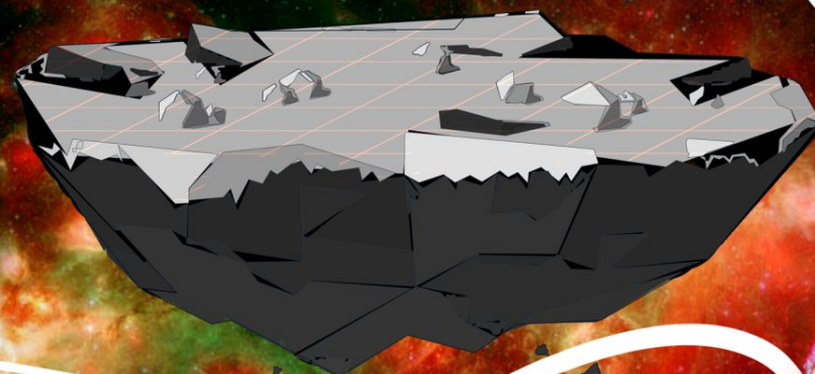
- très peu d'unités
- synchro des timers
- failles éphémères

RECOLTES

- récoltes aléatoires par défaut
- ciblage de ressources
- narration ++

RENSEIGNEMENTS

- récoltes ciblées
- meilleure vision des ennemis en approche et dans la base
- durée d'une faille



CONSTRUCTIONS

- île à surface finie
- Peu de bâtiments, tous évolutifs

COMMERCE

- narration ciblée
- trahisons possibles
- commerces éphémère

ATTAQUES

- cibler
- gain de ressources
- intercepter
- replis

DEFENSES



Tour de défense à
entretenir et
placer/déplacer
stratégiquement



Unités qui récolte
combat et défend
en quantité limitée

Héro toujours sur l'île
prêt à défendre et
booster les bâtiments



INSPIR :

