Ianagd est en 2d vu du dessus.

Idée principale temporaire : reproduire un serveur minecraft pvp faction, avec des mécaniques de combat intéressante.

**Mécaniques principales :**

Le clic droit permet de se diriger, le clic gauche permet d’attaquer.

Les items :

Chaque item possède une masse.

Catégories d’item :

Armes,

Les armes :

-Les armes font des dégâts contondants proportionnels à leurs masses

-Les armes font des dégâts tranchants proportionnels à un certain attribut du joueur (sa puissance de frappe) multiplié par un coefficient de tranchant.

-Pour pouvoir manier une arme, il faut avoir une force supérieure au poids de l’arme multiplié par un facteur commun à toute les armes.

-Pour les projectiles, les dégâts sont multipliés par la vitesse.

-Les dégâts tranchants des projectiles ne sont pas multiplié par la puissance de frappe du joueur

-Chaque arme possède un plus un coefficient multiplicateur des dégâts

-Chaque monstre, armure, ou toute autre forme de protection possède un coefficient de résistance au dégâts contondant et tranchant (différent).

-Possibilité d’ajouter des dégâts purs qui sont fixe et ne prennent pas en compte les résistances.

La console :

Les préfixes :

pl\_ : le joueur

co\_ : la console