Ianagd est en 2d vu du dessus.

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

**Mécaniques principales :**

Principes fondamentaux du jeu :

* Très peu de gain en puissance. Il ne doit pas être possible d’être 3x plus fort qu’après 1h de jeu
* Dans un premier temps, design du jeu en solo, puis adaptation du jeu en multi.
* Le clic droit permet de se diriger, le clic gauche permet d’attaquer.
* Il n’est pas possible de porter beaucoup d’item

**Les items :**

Chaque item possède une masse. Le joueur est limité en 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.

**Le terrain :**

* Il doit être possible de détruire ou dégrader du terrain avec une difficulté modéré, mais plus dur de construire.
* Le terrain retourne vers un état de nature tout seul s’il n’est pas entretenu.
* Créer des systèmes intelligents de propagation naturel du terrain, qui varie plus ou moins selon chaque bloc de terrain.

**La console :**

Les préfixes :

pl\_ : le joueur

co\_ : la console

Idées :

Faire des mobs en algorithme génétique.