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 multipliés 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

le vector game value :

0 : gravity

Idées :

Faire des mobs en algorithme génétique.

Ajouter une vitesse de frottement sur les projectiles. (Peut être pas pour faciliter le calcul du point suivant)

Ajouter une gravité et ainsi faire en sorte qu’un projectile atterrisse sur le premier qui arrive : Un obstacle, l’endroit cliqué par le joueur, la portée de l’arme.