**Écosystème**

Chaque élément possède des propriétés générales (des caractéristiques communes à tous les éléments ex: vie, position, attaque...) et des propriétés spécifiques.

Le joueur possède des leviers pour changer les éléments, certain éléments ont des propriétés primaires (que le joueur peut changer directement), des propriétés secondaires (que le joueur ne peut pas modifier, mais qui sont modifiées indirectement par les propriétés primaires) et des propriétés fixes(qui ne peuvent pas êtres modifiés) .

Il faut que chaque élément ai un comportement particulier.

On commence avec un système en état d’équilibre, et un évènement vient perturber cet équilibre, plus le système se déséquilibre, plus le joueur aura du mal à manipuler les éléments.

Certains éléments vont interagirent d’eux même avec d’autres types d’éléments (ex:animaux carnivores mangent les herbivores, les arbres bloquent le passage).

Cycle(rythme?) d'évènements qui vont venir bouleverser l’équilibre du système. Ces évènements ont un intensité plus ou moins forte et peuvent donc avoir différents effets (modification des propriétés).