univers 3D

1st person

gravité normale

**Quand on fait des action (ex : bouger, sauter) ça fait apparaître des éléments de l’univers (immédiatement).**

Le joueur peut :

* Bouger la caméra à l’aide de la sourie (1)
* Avancer (3)
* Reculer (-5) cancel le bonus de “Avancer”
* Strafer gauche/droite (1)
* Sauter (4)
* Tomber (2), incompatible avec “Sauter”
* Double sauter (5) NON
* Dasher (5) NON

tant qu’il effectue une de ces action, le joueur gagne des “points de complexité” (invisible au joueur), chaque action a une valeur de complexité qui lui est propre. Par exemple si le joueur bouge la caméra ( valeur de 1), avance (3) et saute (4), il aura une valeur de complexité de 8. La valeur de complexité ajouté par une action reste en place pendant quelques secondes(si le joueur saute, la valeur de complexité du saut reste en place pendant quelques secondes).

Plus le joueur agis de façon complexe, plus les éléments apparaissent loin, plus haut/bas et selon des pattern et formes variés. Le pattern représente (entre autre) le nombre de blocs qui apparaissent, taille et leur diversité.

Si la valeur de complexité du joueur baisse, les blocs en dehors du rayon actuel disparaîtrons (ex : il avait une complexité de 10, un bloc est apparu à une distance de 15, si il repasse à une complexité de 5, il aura alors une range de 5, le bloc en question est trop loin, il disparaît)

Idée :

Certaine actions peuvent avoir des propriétés spécifiques, pas exemple, le double saut augmente la hauteur de 2 et le dash augmente la range de 3

par exemple :

* Complexité :
* 0
  + rien
* 1
  + rien
* 2
  + Range : 2
  + Hauteur : 2
  + Pattern : simpliste
  + Forme : Pavé
* 3
  + Range : 3
  + Hauteur : 3
  + Pattern : simpliste
  + Forme : Pavé
* 4
  + Range : 4
  + Hauteur : 4
  + Pattern : simple
  + Forme : cubes
* 5
  + Range : 5
  + Hauteur : 5
  + Pattern : simpliste
  + Forme : cubes (tailles différentes)
* 6
  + Range : 6
  + Hauteur : 5
  + Pattern : regular
  + Forme : cubes (tailles différentes)
* 7
  + Range :7
  + Hauteur : 6
  + Pattern : regular
  + Forme : cubes, sphères (tailles différentes)
* 8 (implique sauter)
  + Range :8
  + Hauteur : 7
  + Pattern : complexe
  + Forme : cubes, sphères (tailles différentes, plateformes mouvantes)
* 9
  + Range : 9
  + Hauteur : 7
  + Pattern : complexe
  + Forme : cubes, sphères (tailles différentes, plateformes mouvantes)
* 9
  + Range : 11
  + Hauteur : 7
  + Pattern : complexe
  + Forme : cubes, sphères (tailles différentes, plateformes mouvantes, rotations)
* 10+ (implique saut + dash ou double saut)
  + Range : 15
  + Hauteur : 7
  + Pattern : Nightmare
  + Forme : cubes, sphères, modélisations (tailles différentes, plateformes mouvantes, rotations, scaling)