



IDÉES POUR LE JEU

I - Les concepts de base

Le jeu est un jeu multijoueur, jouable par navigateur. Jeu de survie à la 3ème personne vu de dessus. Disposant d'un système de crafting et de combat.

Le jeu doit avoir un système PvP et PvE, avec des boss qui permettent de récolter des ressources rares.

L'environnement est "réaliste". Si on tue tous les lapins, y'a plus de lapins, si on en laisse quelques uns ils peuvent se reproduire.

II - Concepts de gameplay

Contrôlable à la souris. Utilisation du clavier possible (mouvements ou gui?).

MÉTIERS/SPÉCIALISATIONS :

- **Concept de gain d'expérience par catégorie**
Les joueurs gagnent de l'expérience en fonction de leur actions en jeu. L'expérience gagnée dépend du type d'action et du "métier" utilisé (Forger rapporte de l'expérience de forge par exemple).
Cette expérience définit la qualité des objets produits et ramassés par le "métier" en question.
- **Concept de crafting en liste et process de ressources**
Les joueurs peuvent crafter tous les items mis à leur disposition à partir du moment où ils ont les ressources nécessaires. Certains objets peuvent avoir besoin d'un minimum d'exp requis pour être craftés. La qualité des items utilisés pour créer les objets influe sur la qualité finale de l'objet créé.
- **Concept de Gathering**
On peut ramasser toutes les ressources à partir du moment qu'on a l'outil approprié. La vitesse de récupération de la ressource dépend de la qualité de l'outil utilisé ainsi que le niveau de "gathering" du joueur. Le niveau du joueur ainsi que la qualité de l'outil utilisé influe sur la qualité finale de l'objet récolté.
- **Spécialisations :**
 Combat

- Combat rapproché (épées)
- Combat distant (arc)
- Armure lourde
- Armure légère
- Magie (élémentaires, soins, etc..)

Récolte

- Récolte de plantes/racines
- Récolte de minerais
- Récolte de bois
- Récolte de peaux
- Herboriste
- Pêche
- Agriculture
- Eleveur
- Chasseur

Craft et process

- Cuisinier
- Process de minerais
- Process de bois
- Process de peaux
- Forgeron (Plusieurs spés (Epees, Armures, Autres armes, etc., Outils, Matériaux (cloux, etc.))
- Tailleur de bois (Plusieurs spés (Meubles, Armes, Outils, etc.))
- Maçon
- Brasseur
- Joallier
- Alchimiste
- Secouriste
- Couturier
- Tisseur
- Tanneur (Plusieurs spés (Armes (fronde), Armures, Outils, etc.))
- Bricoleur
- Ingénieur
- Boucher
- Boulanger
- Saltimbanque
- Artiste (poteries, etc.)

Spécial

- Marchand
- Saltimbanque
- Magicien/Enchanteur (Plusieurs spés (Feu, Glace, Air, Terre, Heal, Vaudou))
- Maître des esclaves

■ Cartographie

SYSTÈME DE COMBAT :

Le système de combat choisi devra être un mélange entre le système Hack'n slash et Magica.

Ainsi, les joueurs ont une barre de sorts, des sorts peuvent être aussi bindés aux touches clic droit et clic gauche, les spells ont un cooldown et des combos sont possibles (Boule de feu + vent = jet de flammes).

Tous les combos sont déjà disponibles (comme dans Magica) si on a les sorts appropriés. La puissance des sorts et des combos dépend du niveau du joueur dans la spécialisation adaptée. Certains sorts et techniques ont besoin d'un certain niveau d'expérience minimum.

INTERACTIONS ENTRE JOUEURS :

Les joueurs ont la possibilité de discuter les uns avec les autres via un système de tchat en jeu. Le chat dispose d'un rayon d'action (ainsi, tout le monde n'entend pas ce que vous dites, mais uniquement les personnes aux alentours) avec plusieurs modes différents: Crier, Chuchoter, Parler, Télépathie.

Échanger des items.

Pour les marchands, pouvoir ouvrir une boutique et donc permettre aux gens d'acheter.

S'entraîner ensemble.

Création de groupe/gilde/village/communauté.

Combat entre joueurs.

Possibilité de "buffer"/"débuffer" des joueurs.

Possibilité de placarder des annonces sur des panneaux d'annonces dédiés à cela.

Si un joueur tue un autre joueur, ou vole dans un territoire protégé, celui-ci se retrouve avec sa tête mise à prix et laisse des traces pouvant être repérées par les joueurs spécialisés dans la chasse de primes.

En cas de mort, système de descendance?

Système de "présentation" d'un joueur. On ne connaît et ne voit pas le pseudo du joueur, tant qu'il ne s'est pas présenté à notre personnage.

INTERACTIONS AVEC L'ENVIRONNEMENT :

Les joueurs peuvent interagir avec les entités vivantes et non vivantes de l'environnement. Si la créature est un animal, ils peuvent choisir de le tuer, d'essayer de dompter ou bien d'avoir une interaction plus poussée avec lui (récolter de la laine sur les moutons). Si l'entité n'est pas vivante, le joueur peut récolter des ressources dessus, ce qui endommage l'entité ou la fait disparaître.

- **Environnement**

Un environnement "réaliste" et persistant, si on tue tous les lapins, y'en a plus, les animaux se reproduisent entre eux.

- **Option 1**
Les animaux ont une reine qui donne naissance aux autres animaux.
- **Option 2**
Les animaux se reproduisent en fonction de leur nombre total dans un certain rayon d'action.

Types d'agressivité:

- a. Passif
N'attaque pas du tout
- b. Passif/Agressif
Attaque si on l'attaque
- c. Agressif
Attaque par défaut
- d. Agressif maternel
Attaque si des bébés sont proches
- e. Agressif territoire
Attaque si on entre dans son territoire

Liste d'animaux:

- a. Lapins
Créature passive et faible
- b. Sangliers
Agressif quand adultes, sinon passif/agressif, ils attaquent si on les attaque.
- c. Loups
Passifs sauf si on les attaque
- d. Ours
Agressifs et puissants
- e. Chiens
Agressif maternel
- f. Serpent
Agressif territoire
- g. Araignées
Agressif
- h. Panda
Agressif maternel
- i. Oiseaux
Passif
- j. Cerf
Passif
- k. Elan
Agressif territoire
- l. Rapaces
Agressif
- m. Poissons
Agressif et/ou Passifs
- n. Reptiles
Agressif et/ou Passifs

- o. Vaches/Cochons/Poulets/Moutons
Passif
- p. Boeufs
Agressif
- q. Tortues
Passif
- r. Blaireaux
Passif agressif
- s. écureuils
Passif agressif
- t. rats
Agressif
- u. renards
Passif Agressif
- v. Oliphants
Passif Agressif
- w. Elephants
Passif Agressif
- x. Mamouth
Passif Agressif
- y. Crocodiles
Agressif
- z. Papillons
Passif
- aa. Lucioles
Passif

Liste d'autres créatures

- a. Golems
Agressif Territoire
- b. Hyde/sphinx/Griffons/centaures/harpies/dragons/Élémentaires/Ver géant/gobelins/orcs/lizardmens/hommes chats/gnomes/ogres/leprechauns/
Boss
- c. Esprits, Lutins
Humanoïde autre.

De même, les plantes ont besoin d'être plantées/avoir d'autres plantes dans le coin, pour pouvoir se reproduire.

Un système jour/nuit **peut** être implémenté à la manière d'un globe (il ne fait pas nuit partout en même temps).

Dans le cas où la map serait générée procéduralement:

- Système de biomes qui permettent d'avoir différentes ressources/animaux/monstres
 - Boisé (Jungle, forêt, plaine)

- Désert (chaud et froid)
- Océan
- Lac
- Rivière
- Montagne (neige ou non)
- Mondes souterrains
- Grottes
- Lieux spéciaux (Pyramides, Sanctuaires, Villages, Repères de monstres, autre)
- Canyons
- Donjons
- Falaises
- Plages
- îles
- Terres élémentaires (Volcanique, Eau, Plantes, Terre)
- Marécages
- Cimetière (terre désolée)
- Mines (ciel ouvert ou mines dans des grottes)
- Le biome lapins
- Système de grottes et souterrains permettant de trouver des minerais.
- Des villages et des lieux spéciaux, permettant de trouver des PNJ/Mobs/Ressources spéciales/rares.

SYSTÈME ÉCONOMIQUE :

Une monnaie partagée sur tout le monde (PO?)

Chaque marchand peut décider de créer un étal et y vendre ses items. Soit il les vend lui-même, soit il engage un PNJ pour vendre à sa place. Ce sont les marchands qui définissent leur prix.

Système de banques et convois dirigés par des PNJ ou joueurs?

Les Guildes peuvent créer des convois qui sont transportés par des PNJ et/ou des joueurs. Ils peuvent aussi recruter des mercenaires pour protéger les convois ou envoyer des joueurs pour les protéger.

La monnaie a un certain poids, et donc encombre l'inventaire.

X - Vos idées cools

- Système de craft: Minijeu qui changent la qualité de l'objet au niveau du score.
- Joueurs boss (à la Noob) ?
- un système de politique ? rois/ généraux qui seraient élus avec possibilité de coup d'état, d'assassinat etc etc ca rajouterai des intrigues politiques stylées