Jouvence

| **Type de jeu** |
| --- |
| Aventure, exploration, *crafting* |
| **Résumé** (100 mots maximum) |
| Jeu d'aventure et de crafting où le joueur incarne un vieux chimiste en quête de l'élixir de jouvence.Le joueur doit explorer trois zones de difficulté croissante pour récolter des ingrédients. Dans chaque zone, on trouve de nouvelles recettes de potion. Certaines potions sont nécessaires pour progresser dans le jeu, elles rendent le personnage plus fort, ou plus rapide.Le but est de collecter tous les ingrédients nécessaires, faire des potions et concevoir l'élixir de jouvence! |
| **Sources d’inspiration** (jeux, films, livres, etc.) |
| Potion Craft : <https://store.steampowered.com/app/1210320/Potion_Craft_Alchemist_Simulator/>  |
| **Mécanique(s) de jeu** |
| Collecte d'ingrédients, combinaison d'items, attaque d’ennemies. |
| **Condition(s) d’échec (*game over*)** |
| Le chimiste peut succomber aux attaques des ennemies. |
| **1 objectif principal** |
| Créer l'élixir de jouvence |
| **1 objectif secondaire** |
| Concocter toutes les recettes du jeu |
| **Prérequis** |
| * Collecte d’ingrédients pour fabriquer une potion.
* Création de potions pour progresser dans le jeu.
 |
| **Description du ou des personnages** |
| * Un vieux chimiste barbu du style savant fou
* Ennemie niveau 1 : insecte (ex: moustique)
* Ennemie niveau 2 : petit animal (ex: loup)
* Ennemie niveau 3 : gros animal (ex: ours)
 |
| **Description des niveaux ou de l’environnement** |
| Le tout se déroule sur la même carte. Les zones sont déterminées par un revêtement du sol différent. * Niveau 1 : Plaine (gazon vert et jaune)
* Niveau 2 : Forêt
* Niveau 3 : Terre et roches
 |
| **Images à prévoir** (ex: image du personnage principal, image du boss) |
| * Divers légumes et plantes pour les ingrédients
* Coffre pour les recettes
* Tilemap pour le sol
* Personnage principal
* Ennemies 1, 2 et 3
 |
| **Musique** **à prévoir** |
| * Mélodie paisible pour le jardinage
* Musique mystérieuse pour la création de potions
* Jingle joyeux pour la découverte d'une nouvelle recette
 |
| **Effets sonores à prévoir** |
| * Son de cueillette d'ingrédients
* Bouillonnement du chaudron
* "Pouf" magique lors de la création d'une potion
 |
| **Informations affichées pendant le jeu** (ex: barre de vie, items, carte) |
| * Inventaire d'ingrédients
* potions créées
* état du jardin
 |
| **Moteur de jeu** |
| Phaser v3 |
| **Contrôles** |
| Clavier, souris |
| **Environnement 2D, 2.5D ou 3D** |
| 2 dimensions |
| **Plateformes cibles** |
| HTML5 sur Itch.io |