Nimbo

| **Type de jeu** |
| --- |
| Plateforme |
| **Résumé** (100 mots maximum) |
| Le joueur contrôle Nimbo, un petit nuage tristounet qui rêve de… pleuvoir 🌧️. Pour y arriver, il doit accumuler des gouttes d'eau en escaladant d’autres nuages tout en évitant des obstacles comme des avions ou des oiseaux. Il peut également récolter des polluants atmosphériques sur son parcours. |
| **Sources d’inspiration** (jeux, films, livres, etc.) |
| Doodle jump : <https://www.amazon.ca/Lima-Sky-LLC-Doodle-Jump/dp/B00CTXBO9M>Icy Tower : <https://www.youtube.com/watch?v=W3xn1rL9c9E>  |
| **Mécanique(s) de jeu** |
| Saut de plateforme en plateforme vers le haut de l'écran.Évitement d’obstaclesCollecte d’objetsLe nuage s’évapore continuellement. |
| **Condition(s) d’échec (*game over*)** |
| Si Nimbo ne collecte pas assez d’eau, il disparaît et la partie est terminée.S’il atteint la troposphère sans le seuil minimum d’eau requis pour pleuvoir, il s’envole dans l’espace et gèle. |
| **1 objectif principal** |
| Atteindre la troposphère avec suffisamment d’eau pour pleuvoir |
| **1 objectif secondaire** |
| Capter tous les polluants atmosphériques pour réussir le défi écologique |
| **Prérequis** |
| Pour réussir le niveau, il faut accumuler assez de gouttes d’eau. |
| **Description du ou des personnages** |
| * Nimbo : Un petit nuage blanc et duveteux avec des yeux style Kawaii
* Avion : Style d’avion comme dans le temps des frères Wright
* Oiseaux : Pygargue à tête blanche avec des yeux fâchés
 |
| **Description des niveaux ou de l’environnement** |
| Un seul niveau vertical, dans le ciel, qui se génère continuellement vers le haut.Plus on va vers le haut, plus  |
| **Images à prévoir** (ex: image du personnage principal, image du boss) |
| * Image de ciel pour l’image de fond
* Image de nuage
* Image d’une goutte d’eau
* Image d’avion
* Image d’oiseau
* Image qui représente un polluant (ex: CO2 ou Danger biologique)
 |
| **Musique** **à prévoir** |
| * Musique dans la page d’accueil du jeu
* Musique d'ambiance aérienne
* Musique dramatique lorsque la partie terminée
* Musique glorieuse lorsque la partie est remportée
 |
| **Effets sonores à prévoir** |
| * Bruit de saut
* Son lorsqu’une goutte est collectée
* Bruit lorsqu’on touche un polluant atmosphérique
 |
| **Informations affichées pendant le jeu** (ex: barre de vie, items, carte) |
| * Score (nombre de gouttes collectées)
* Hauteur atteinte
* Polluants atmosphériques collectés
 |
| **Moteur de jeu** |
| Phaser v3 |
| **Contrôles** |
| Clavier, souris |
| **Environnement 2D, 2.5D ou 3D** |
| 2 dimensions |
| **Plateformes cibles** |
| HTML5 sur Itch.io |