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’obstacles  Collecte d’objets Le 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 |