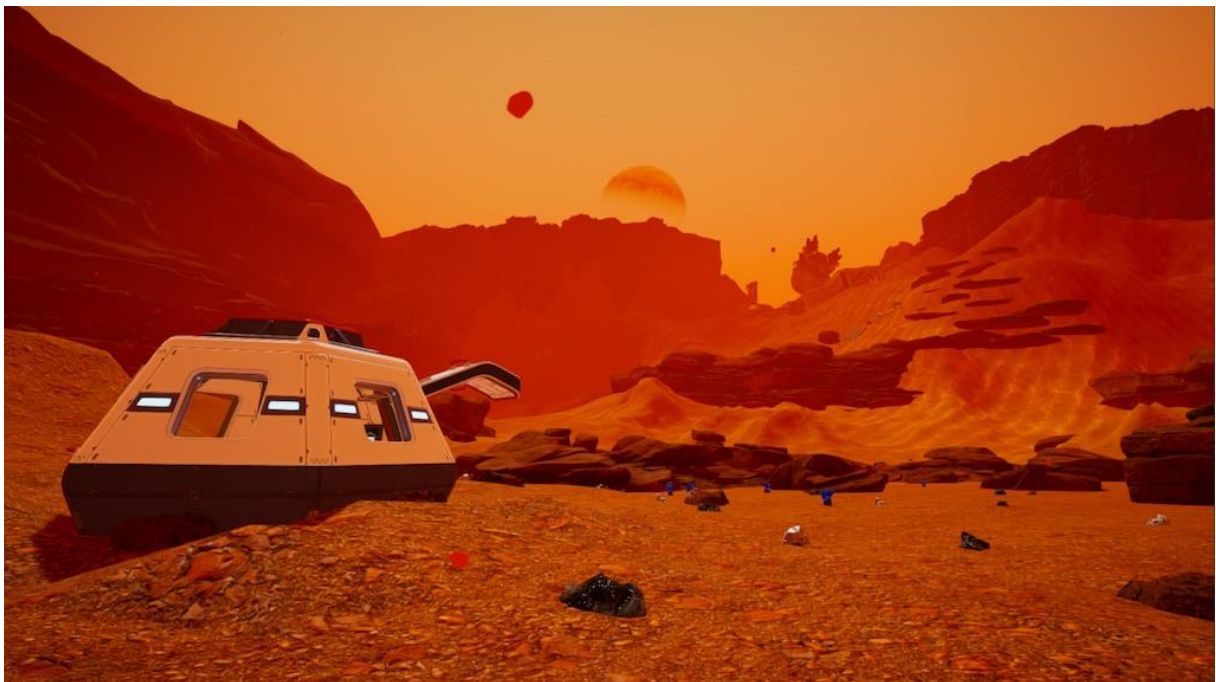


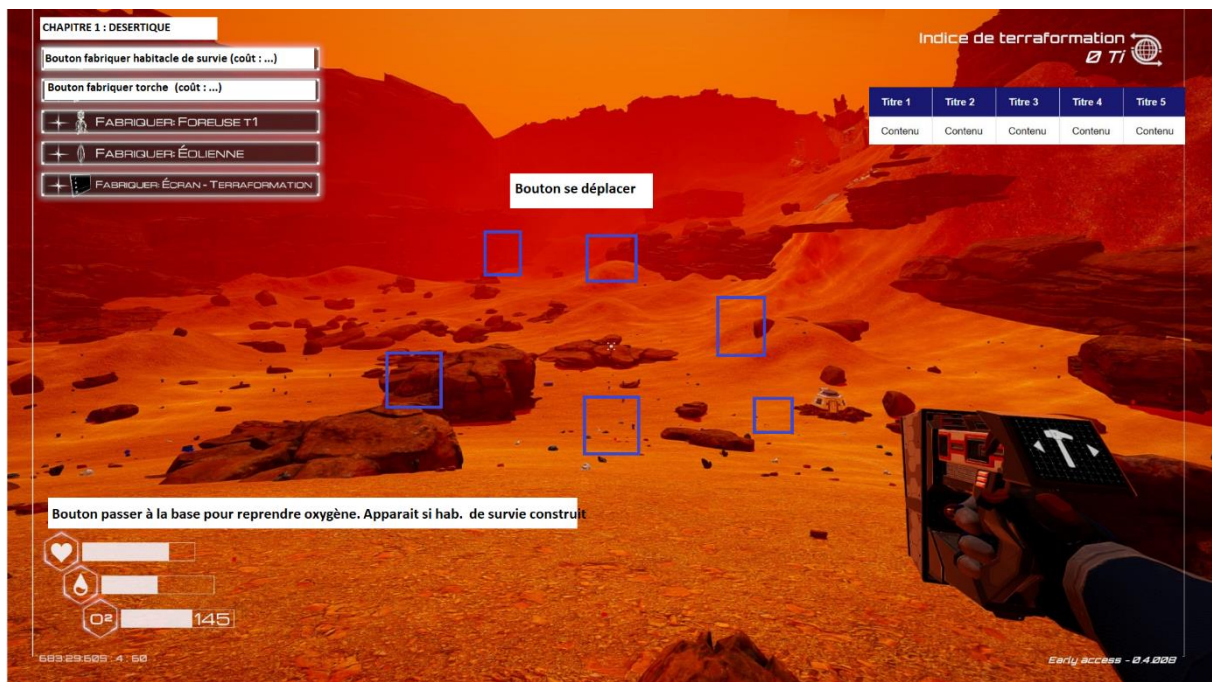
Projet web ID2 : Red crafter

Entrepreneur à succès habitué des scandales people et financiers, vous avez travaillé ces dernières années nuit et jour sur votre projet de terraformation de la planète Mars. Durant une mission de repérage, votre navette s'est écrasée sur la planète et vous êtes le seul survivant. Au lieu de vous secourir, les terriens restés sur place, jaloux de vos rêves de grandeur, vous ont spoliés de vos biens terrestres et ne veulent pas de votre retour !

Vous allez devoir vous débrouiller pour survivre sur la planète rouge et en faire Mars la bleue (avec l'apparition d'eau liquide formant des lacs voire des océans) puis Mars la verte (apparition de la vie végétale et organique). Pour ce faire, il faudra collecter des ressources et produire des objets pour maintenir vos statistiques vitales et augmenter la pression, l'oxygène et la température sur Mars. Le point positif est que tout ce que vous produirez ne sera pas taxé par les rouges !



Système de jeu :



Caractéristiques vitales (en bas à gauche de l'écran) :

Santé : diminue lentement, de 1% par 10 secondes

Hydratation : diminue moyennement vite, de 1% par 5 secondes

Oxygène : diminue rapidement, de 1% par seconde

Ces statistiques peuvent être remontées à l'aide de 3 boutons à l'apparition conditionnelles. En effet, au-dessus de ces caractéristiques se trouve un *bouton* « retour à la base » si l'habitat / module de survie est construit. Il permet de *ramener l'oxygène à 100%* !

On ajoutera également des *boutons* « Boire » et « Manger » apparaissant si on a de l'eau ou de la nourriture disponibles, et aussi « Recharger l'oxygène » si on a une bombonne en réserve. Cela consomme l'objet permettant de s'alimenter ou de respirer mais ramène la statistique associée (exemple : une bouteille d'eau pour l'hydratation) à 100%.

[Remarque technique : pour tous les boutons, utiliser la balise `<button></button>` plutôt que `<input type="submit">` car on est plutôt sur des boutons d'action en front que dans un formulaire d'envoi de données à un backend.]

Autres données génériques (en haut à droite de l'écran) :

Indice de terraformation, en Ti. Ce sera le temps de jeu, en secondes, multiplié par le nombre de machines de terraformation (foreuse, radiateurs, plantations).

Tableau de ressources (en haut à droite) : liste des ressources et objets construits

Nom du chapitre et boutons de crafting (en haut à gauche) : voir détails par chapitre (= ie stade de terraformation) ci-après

Chapitre 1 : stade désertique

A) Ressources naturelles

Au centre de l'écran, **6** ressources (au départ seulement naturelles, tant qu'on n'a pas une lampe-torche pour explorer les épaves qui donnent accès à deux ressources supplémentaires) apparaissent *aléatoirement*.

Un *bouton* « se déplacer » permet de les régénérer (pour essayer d'en avoir d'autres ou parce qu'elles sont épuisées) MAIS cela coûte 10% d'O₂, 2% d'eau et 1% de santé (équivalent de 10 secondes de temps de jeu).

Liste des ressources :



Glace :



Fer :



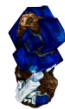
Magnésium :



Silicium :



Titane :



Cobalt :



Ration de survie spatiale (si lampe torche) :



Graines (si lampe torche) :

B) Crafting (possibilités affichées en haut à gauche de l'écran) :

1 glace => 1 eau



2 cobalts => 1 bombonne oxygène



2 fer + 1 titane => 1 Habitable de survie



(ce n'est pas un objet en tant que tel, il fournit l'action « retour à la base » et sera non pas dans la liste des ressources ou des objets mais représenté par une grande image en bas à gauche de l'écran (ou intégré à l'image de fond du jeu))



1 silicone + 2 magnésium => 1 lampe torche

(permet de trouver des rations de survie et des graines dans les épaves)

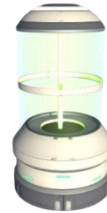
1 fer + 1 titane => Foreuse



1 fer + 1 silicone => Radiateur



1 fer + 1 glace + 1 graine => plantation



Explications sur les machines :

Foreuse : augmente la pression (plus simplement l'indice de terraformation car on n'affiche pas de statistique « pression »)

Radiateur : augmente la température (plus simplement l'indice de terraformation)

Plantation : augmente l'oxygène (plus simplement l'indice de terraformation)

Rappel : **indice de terraformation = nb secondes jouées * (nb foreuses + nb radiateurs + nb plantations)**

Source des images : <https://planet-crafter.fandom.com/wiki/Items>

A suivre (ou à compléter avec vos idées !) :

Chapitre 2 : pluie et lacs

Ressources naturelles :

L'aluminium, l'iridium, l'uranium, le super alliage, le soufre, et l'osmium

Nouveau crafting :

foreuse, radiateur, plantation de niveau 2

producteur d'aliments

gestion de l'électricité (production + consommation)

Chapitre 3 : flore

générateur de forêts...