**Titre du jeu : *"La Quête du Paysan : L'Éveil du Village"***

**Synopsis :**

Dans un petit village reculé au cœur d'une vallée oubliée, un jeune paysan nommé **Étienne** mène une vie paisible. Il cultive ses champs, nourrit ses animaux et aide ses voisins. Mais un jour, une mystérieuse malédiction s'abat sur son village, transformant les champs fertiles en terres arides et les animaux en créatures hostiles. Les villageois, désespérés, se tournent vers Étienne, leur dernier espoir. Armé de sa houe et de son courage, Étienne devra quitter la sécurité de son village pour une aventure épique, à la recherche de l'origine de la malédiction et du moyen de sauver son foyer.

**Mécaniques de Jeu :**

1. **Exploration :**
   * Le joueur guide Étienne à travers différentes zones du monde : forêts sombres, marais empoisonnés, montagnes enneigées et ruines anciennes.
   * Chaque zone a ses propres défis, créatures et ressources à récolter.
2. **Combat :**
   * Étienne utilise des outils agricoles transformés en armes pour combattre les créatures corrompues.
   * Le joueur peut améliorer ces outils (ex : la houe devient une lance, la faux devient une épée courbe).
   * Le combat est simple mais stratégique, avec des esquives, des parades et des attaques spéciales.
3. **Crafting et Améliorations :**
   * Étienne peut récolter des matériaux en battant des ennemis ou en explorant. Ces matériaux servent à améliorer ses armes et à fabriquer des potions.
   * Le joueur peut aussi améliorer la ferme d’Étienne, ce qui augmente ses capacités et débloque de nouvelles compétences.
4. **Quêtes et Relations :**
   * Le joueur rencontre divers personnages dans le village et au-delà. En accomplissant des quêtes pour eux, il obtient des récompenses et forge des alliances.
   * Certaines quêtes ont un impact sur le déroulement du jeu, débloquant des secrets ou changeant le destin de certains personnages.
5. **Résolution d’Énigmes :**
   * Tout au long de son voyage, Étienne devra résoudre des énigmes liées à l’agriculture, la nature et les anciens mythes du village. Ces énigmes sont essentielles pour progresser dans certaines zones ou pour lever la malédiction.

**Scénario Principal :**

**Chapitre 1 : La Malédiction**

* Le jeu commence avec une introduction au quotidien d'Étienne dans le village. Après une journée normale, la nuit tombe, et la malédiction frappe. Le ciel s'assombrit, les récoltes pourrissent instantanément, et des bruits inquiétants se font entendre.
* Étienne découvre que la source de la malédiction est liée à un artefact ancien caché dans les montagnes voisines.

**Chapitre 2 : La Quête du Remède**

* Étienne part en quête pour trouver un ancien sage vivant dans la forêt profonde. Ce sage lui révèle qu'il doit récupérer trois artefacts sacrés, chacun gardé par un gardien corrompu par la malédiction.
* Étienne doit traverser trois régions différentes, chacune avec ses propres défis.

**Chapitre 3 : La Bataille Finale**

* Une fois les trois artefacts récupérés, Étienne retourne au village pour affronter la source de la malédiction : un ancien esprit de la terre, corrompu par la douleur et la colère.
* La bataille finale se déroule au cœur du village, et le joueur doit utiliser tout ce qu'il a appris pour triompher.

**Chapitre 4 : L'Éveil du Village**

* Avec la défaite de l'esprit, la malédiction est levée. Le village renaît, plus prospère que jamais. Étienne est reconnu comme un héros, mais choisit de retourner à sa vie simple, sachant qu'il a accompli son devoir.

**Style Visuel et Musique :**

* **Graphismes :** Pixel art 2D avec des couleurs vives pour les scènes de jour et des tons plus sombres pour les scènes de nuit et les zones maudites. Les personnages et les créatures sont expressifs, avec des animations fluides.
* **Musique :** Une bande-son orchestrale avec des instruments traditionnels (violons, flûtes) pour les moments paisibles, et des percussions plus sombres pour les combats. La musique change dynamiquement selon les situations (exploration, combat, énigmes).

**Conclusion :**

"La Quête du Paysan : L'Éveil du Village" est un jeu d'aventure où un simple paysan se transforme en héros. Avec une combinaison d'exploration, de combat, de crafting, et de résolution d'énigmes, ce jeu offre une expérience immersive qui met en avant l'importance de la communauté et de la nature.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Repos | Marche | Attaque | Bouclier | Pousser |  |
| E ou A  ^ |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |