

Présentation

Bases

- Le projet a pour but d'ajouter 7 plantes rares disponibles dans 7 biomes différents (plaines, dark forest, désert...).
- Ces 7 plantes devront être récoltées via une serpe fabriquée à partir d'un nouveau minerais.
- Elles pourront être replantées dans un sol spécial.
- Un nouveau minerais sera également ajouté (à définir) afin d'alimenter les différentes machines du mod.
- Les 7 plantes pourront être transformées via un extracteur pour obtenir les essences de celles-ci.
- Ces essences pourront ensuite être cristallisées afin de d'obtenir des cristaux permettant la fabrication d'un portail vers une première dimension : **à définir**
- Une nouvelle structure apparaîtra dans les villages, une botanisterie, avec un nouveau métier (et donc bloc, botaniste, permettant de nouveaux échanges)
- L'alimentation des blocs outil se fera via le minerais ainsi qu'un signal redstone

Première dimension

- La première dimension sera composée de 7 biomes.
- Dans ces biomes, il sera possible de trouver de petites structures comprenant un item rare (plante ou autre (miel, "sucrierie"...)).
- Ces nouveaux items pourront être utilisés dans un infuseur afin de pouvoir ajouter des propriétés à des équipements en diamant ou en netherite.
- Également, de petits donjons pourront également être trouvés dans ces biomes. Ceux-ci disposeront d'un mini boss donnant en récompense un bauble ainsi qu'un item permettant la création d'un nouveau portail (1 par biome).

Liste des biomes

- Fleuri
- Romance
- Miel
- Sucrieries

- Océanique
- Suspendu
- Volcanique

Mobs par biomes

- 1 mini boss (3 types d'attaque à définir)
- 3 mobs agressifs
- 1 mob neutre
- 2 mobs passifs dont 1 apprivoisable
- Soit 7 mobs par biomes pour un total de 49 mobs à designer pour la première dimension

Biome fleuri

- Mini-Boss : Une grosse plante agressive, inspiration possible : https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Lord_Ochu
- ...

...

Seconde dimension (Rainbow quelque-chose probablement)

- La seconde dimension aura son propre design, 5 biomes existeront dans cette dimension
- Tous les mobs de la première dimension pourront y être trouvés, ils seront disposés dans les 4 biomes les plus courants, répartis selon leurs affinités (plantes + miel par exemple)
- Toutes les structures de la première dimension pourront également y être trouvés
- Un nouveau mob y sera présent, la licorne arc-en-ciel, il s'agit d'un mob neutre pouvant être apprivoisé comme monture
- Un biome très différents sera également présent. Rare et dangereux, il disposera de 5 nouveaux mobs agressifs visant à protéger ce biome de personnes extérieurs. Celui-ci contiendra une forteresse à conquérir afin d'abattre le boss des boss, la licorne pégase (Pegasus Unicorn ?)
- Une fois la licorne pégase vaincue, elle permettra d'obtenir une flûte permettant d'invoquer une monture volante qui n'est autre que la licorne pégase

Contenu

Général

- Un nouveau minerais qui sera le coeur du mod (craft des items, alimentation des blocs outils, création du sol fertile pour la culture des plantes)
- Un catalyseur pour l'extraction de l'essence des plantes
- Un cristalliseur pour la transformation de l'essence en cristaux
- Un infuseur pour l'amélioration des items en diamant et netherite

Overworld

- 7 plantes rares
- Une structure village
- Un bloc métier botaniste
- Un villageois botaniste
- Echanges botaniste

Première dimension

- 7 biomes
- 7 structure d'item rare à infuser (1 par biome)
- 7 mini donjons
- 21 petites structures loot ou déco
- 0 à 3 types d'arbre par biome
- 5 à 7 détails d'environnement par biome (herbe ou autre)
- Mobs par biome (voir plus haut)

Seconde dimension

- 4 biomes génériques pour regrouper le contenu de la précédente dimension
- 1 biome rare avec le boss principal
- 1 nouveau mob neutre, la licorne, apprivoisable pour la monter
- 5 nouveaux mobs agressifs pour le biome de boss
- 1 structure, la forteresse de la licorne pégase
- 1 boss, la licorne pégase

