

WORKSHOP ARCADE : FICHE RÉCAP

Pitch :

Notre joueur contrôle une petite bille d'ombre en chute libre, qui doit poursuivre sa descente tout en restant le plus loin possible de la source de lumière intense, située en bas de l'écran. Le problème, c'est que si elle se laisse tomber, elle heurte la source émissive et disparaît dans son intense lueur. Le joueur doit donc, à l'aide de quatre tampons aux formes différentes, contrôler sa descente et veiller à rester dans la zone de l'écran. Ces tampons seront disposés sur une table devant lui (contrôleurs alternatifs) et seront utilisés sur une surface de contact au centre de cette table (voir schéma ci-dessous). Si le joueur sort de l'écran par le haut, ou touche la source de lumière, il meurt et recommence sa partie. Son score croît au fil de sa descente, et son timing doit se montrer de plus en plus précis. Chaque tampon, une fois utilisé pour créer une plateforme adéquate, doit être remis en place. Son temps de chargement (temps inactif) déterminera l'intensité d'une variable liée à la plateforme créée (hauteur de rebond, durée d'affichage et opacité, AddScore à l'impact...). Pour faire croître la difficulté, des spots lumineux émettront de manière cyclique un faisceau que le joueur devra également éviter en positionnant ses plateformes d'ombres aux bons endroits au bon moment.

Condition de victoire :

Aucune. Le joueur qui fera vivre sa bille d'ombre le plus longtemps obtiendra le score le plus élevé et la première place du classement.

Condition de défaite :

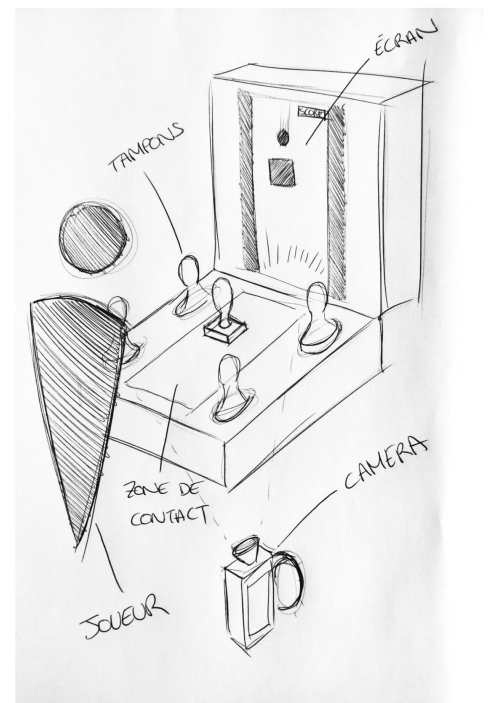
Contact de la bille d'ombre entre le haut de l'écran ou entre le bas (source lumineuse).

Feedback :

Lorsque le joueur place une plateforme au bon endroit et que sa bille d'ombre rebondit / glisse dessus, une forme organique pousse à l'endroit de l'impact (forme végétale, splash d'encre, ou autre + sound design). Lorsqu'il s'approche trop de la source de lumière, son opacité décroît jusqu'au blanc, signifiant la mort du joueur.

Direction artistique et univers :

La borne d'arcade se retrouve dans une table d'écolier en bois, équipée de ses encriers. Le joueur est mis dans la peau d'un enfant, dans un monde en noir et blanc, où le bois, l'encre et les feuilles quadrillées font partie de son univers. L'enfant redresse sa table pour jouer et aide sa bile d'ombre / d'encre à survivre dans son périple face à la lumière.



Matériel nécessaire :

- Bureau d'écolier (ou planches de bois)
- 4 manches de tampons
- embouts de tampons de 4 formes différentes
- plaque de verre

Matériel électronique :

- écran
- caméra
- grille de positionnement des tampons
- source de lumière
- ruban LED (ou LED?) sur manches des tampons (ou sur le support de chargement?)
- capteurs de contact (pour chargement des tampons)
- carte Arduino