

70L

SPLASHLIGHT

Notre intention finale était de créer un jeu 1v1 (soit un contre un) interactif et simple dans son gameplay. Et cela, en utilisant seulement notre carte imposée, la micro:bit et un bouton start. Prouvant donc la faisabilité de créer en quelque jours et avec peu de matériel un mini-jeu ludique alliant son et animation.

Oho, c'est une goutte d'eau. Une goutte d'eau née d'un père ciel et d'une mère nuage. Mais Oho a un rêve, et son rêve c'est celui de partir du monde du ciel pour rejoindre ses autres amis gouttes sur la terre dans une rivière. Pour cela, elle tombera du ciel pour atteindre son but, mais rencontrera des obstacles qui risquent à tout moment de la tuer. Aidez Oho à réaliser son rêve, car sa route n'est pas longue mais pleine d'embûches.

Splashlight est un jeu d'un contre un. Le but est pour le joueur 1 qui incarnera le rôle de Oho de ne pas se faire percuter par les obstacles situés de chaque côté du jeu pendant une minute. Pour cela, il disposera d'une manette fonctionnant grâce à l'accéléromètre. Pour déplacer notre personnage, il faut pencher la manette à droite ou à gauche pour le faire bouger sur l'axe X. Le joueur à 3 vies représentées par trois gouttes d'eau en haut à gauche qui se videront à chaque fois que Oho heurtera les blocs. Au bout de trois vies perdues, la partie est finie et Oho meurt. Dans le cas contraire, Oho gagne en réussissant à survivre durant le temps imparti. Pour le second joueur qui incarnera les obstacles, son but sera d'attraper Oho avant le temps soit écoulé. Pour ce faire, il dispose lui aussi d'une manette fonctionnant avec un capteur de lumière. Plus la lumière est proche du capteur, plus les blocs iront vers la droite rapidement. Plus la lumière est loin, plus ils iront vers la gauche. Nous avons voulu créer un jeu rapide et efficace avec des règles simples. C'est pourquoi le jeu est inscrit dans l'univers néons des jeux d'arcades et des diners des années 80 grâce à ses couleurs saturées et fluorescentes sur un fond noir. Nous nous sommes inspirées des jeux de cette époque car ils n'étaient pas complexe mais avait un graphisme percutant et significatif, dynamique avec une histoire.

