

Canvas à tout va !

Les Unijambistes Moldaves

Notre réponse à ce défi est très simple mais n'en reste pas moins efficace. Le but est de proposer un mini-jeu dans lequel le joueur est plongé dans le désert de Namib où il devra lutter pour trouver de la nourriture, de l'eau et de l'énergie afin de maintenir ses fonctions vitales... Votre périple dure 121 jours... Survivrez-vous ?

Le joueur peut se déplacer librement dans la carte avec les touches directionnelles de son clavier. S'il franchit un des bords de la carte il réapparaît de l'autre côté (verticalement et horizontalement). Il peut observer sa barre de soif (en bleu), sa barre de faim (en vert) et sa barre d'énergie (en jaune). Ces barres descendent au fur et à mesure que le temps passe et lorsque l'une de ces barres se vident entièrement, le joueur meurt et la partie se termine. Le seul moyen de maintenir un état stable sur les trois barres et de récupérer des objets sur la carte. Pour améliorer son état, le joueur peut récupérer des jarres remplies d'eau et des baies. En ce qui concerne son énergie, le joueur doit récupérer des batteries et des antennes solaires qu'il doit ensuite ramener à sa base au centre de la carte pour bénéficier de leurs énergies lui offrant un répit dans sa survie. Si le joueur arrive au dernier jour, il survie à l'expérience et gagne.

Le canvas est créé dans un script javascript à l'aide de la lib « Phaser » qui est une bibliothèque spécialisée dans la « gamification » dans le monde du web. Pour accéder au jeu, il faut simplement exécuter le fichier html.

Bonne chance à vous !

Lien du git :

<https://github.com/Diegoortizz/Nuitdelinfo.git>