

E-MAZING PROJET ANNUEL, GROUPE 22 3AL2

29/01/2017

PRÉSENTATION

1. Groupe 22, 3^{ème} année Architecture Logicielle, école ESGI

Ce projet est un projet initialement à réaliser dans le cadre de notre 3^{ème} année à l'école ESGI. Les étudiants concernés sont :

- Thomas Ecalte
- Jean Pougetoux
- Robin Soldé

2. Contexte et description du projet

Ce projet annuel sera un jeu dont le concept est simple : arriver à attraper un trophée placé au centre d'un labyrinthe.

Le jeu se veut avant tout communautaire, la plupart des labyrinthes devront être créés par la communauté, les joueurs eux-mêmes, qui pourront ainsi laisser libre cours à leur imagination.

3. Les labyrinthes

Les labyrinthes devront satisfaire les conditions suivantes :

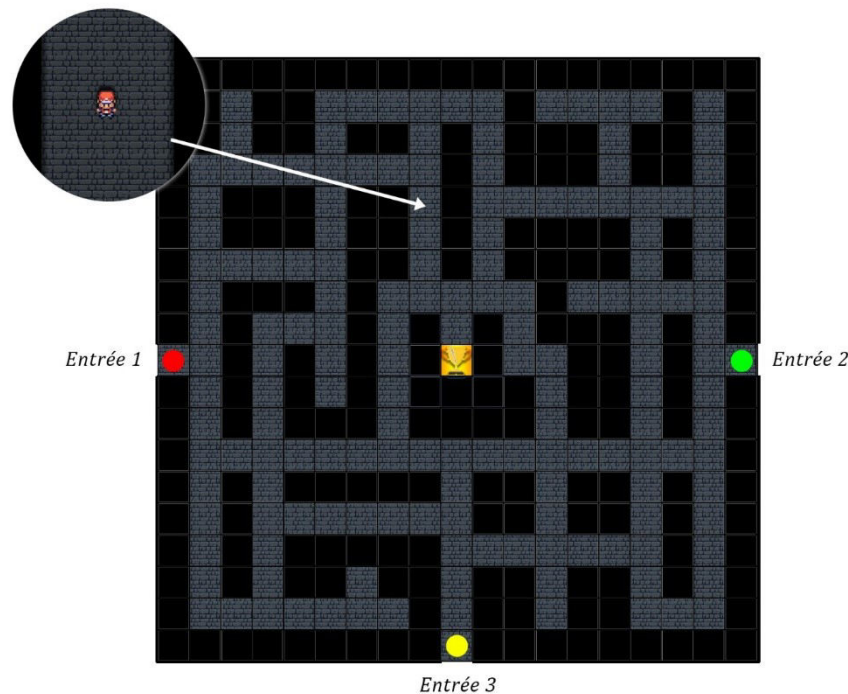
- a) Ils devront être munis obligatoirement de 3 « portes » d'entrées.
- b) Les entrées devront être posées de manières à proposer des difficultés équitables entre les joueurs.
- c) Le trophée peut être placé à tout emplacement du labyrinthe, à condition que la règle b soit respectée.
- d) Les labyrinthes, dont les schémas seront enregistrés en base de données, pourront être réalisés par les développeurs mais également par les joueurs (un mode « création » sera donc possible).

Il est donc question ici de labyrinthes construits par la communauté, pour la communauté, sous réserve de modération de la part des développeurs, dans le but de proposer les labyrinthes les plus équitables possible.

Vous trouverez en dessous un exemple de labyrinthe, de placement de portes et une idée de la « vue personnage » telle que nous l'imaginons.

Les graphismes ou encore la taille des labyrinthes en termes de « cases » peuvent encore changer, mais cette image permet de mieux comprendre la philosophie du jeu quant au fait que tous les labyrinthes auront une largeur et une hauteur égales et que la vue du joueur sera zoomée dans l'optique de rendre le jeu plus difficile.

Exemple labyrinthe 1 (3 joueurs, 19x19 cases)



4. Modes de jeux

Le jeu est composé de 2 modes principaux :

- Le mode « Solitaire » permet au joueur de se lancer à l'assaut de l'ensemble des labyrinthes imaginés par les développeurs et par la communauté. Chaque trophée récupéré téléporte immédiatement le joueur à une entrée au hasard d'un nouveau labyrinthe et lui procure des points de succès.

L'objectif du mode Solitaire est de permettre au joueur un mode de jeu non basé sur la rapidité.

- Les points de succès seront abordés dans la partie IV : « Les récompenses ».

- Le mode « Multijoueur » permet au joueur de se confronter à d'autres joueurs ou à des amis (3 joueurs exactement).

Les joueurs se voient attribuer une place au hasard parmi les 3 disponible pour chaque labyrinthe (d'où l'importance pour les créateurs de labyrinthes d'imaginer 3 points d'entrées aux chances égales). Les labyrinthes sont ici choisis au hasard dans toute la base de données.

S'en suit alors une course entre les 3 participants dont le vainqueur sera celui ayant réussi à atteindre le trophée le plus rapidement possible.

Durant la course, les joueurs pourront à tout moment se croiser et utiliser leurs « compétences » particulières afin de gêner la progression de leurs adversaires.

Le gagnant de chaque course se voit attribuer des points de succès ainsi que des pièces d'or.

- Les compétences, points de succès et pièces d'or seront abordés dans la partie IV : « Les récompenses ».

5. Les Récompenses

Afin de donner au jeu une dimension communautaire, nous avons voulu instaurer un système de récompenses double :

1) Les points de succès :

- a) Les points de succès solitaires permettent au joueur d'obtenir une meilleure place dans le classement général « Solitaire ». Si 2 joueurs ont le même nombre de points de succès, ce sont leurs temps respectifs qui permettent de les départager.
- b) Les points de succès Multi-joueurs permettent au joueur d'obtenir une meilleure place dans le classement multijoueur général.

1) Les pièces d'or :

Les pièces d'or ne sont utilisables que pour le mode multi-joueurs du jeu. Elles vont permettre au joueur d'acheter 2 types d'objets différents :

- a) Les « compétences » sont encore à définir mais elles consisteront en une capacité à gêner les autres concurrents durant la course (lancer un objet, un sort, ... afin d'immobiliser, téléporter, bloquer ses adversaires).
- b) Les habits permettent au joueur de se démarquer et d'arborer fièrement des tenues très chères afin de montrer aux autres aventuriers son niveau avancé dans les conquêtes de labyrinthes.

6. Etapes du projet

Un projet de cette envergure doit impérativement être séparé en étapes afin de se fixer des objectifs réalisables et de prioriser certains éléments.

Voici la liste, à ce jour, des différentes étapes répertoriées et classées dans leur ordre chronologique :

- 1) Permettre la création de labyrinthes via l'interface de l'application pour n'importe quel joueur.
- 2) Possibilité de jouer en mode « solitaire ».
- 3) Possibilité de jouer en mode « multijoueur », dans un premier temps sans notion de « compétences ».
- 4) Possibilité de jouer en mode « multijoueur » avec la notion des « compétences ».

7. Idées de Plugins

L'une des exigences de ce projet est la possibilité de joindre des plugins au logiciel qui devra alors les intégrer facilement.

Pour ce jeu, les idées de plugins possibles sont :

- La mise en place d'un mode de jeu à part (des labyrinthes comprenant beaucoup plus de portes en entrées, et donc un mode de jeu bien plus déjanté, etc...)
- La mise en place d'un plugin de tchat internet au jeu.

8. Nom et Logo

Le projet aura pour nom E-MAZING et pour logo l'image suivante :

