

DIALLO Mohamed  
FALL El Hadji Pathé  
HOUCHAT Kamel  
RALIJAONA Tomima  
TILATTI Julie (chef de projet)  
YANG Yi

## Guide utilisateur



## Table des matières

<b>Présentation</b>	<b>3</b>
<b>Accès</b>	<b>3</b>
QRCode	3
Lien	3
<b>But du jeu</b>	<b>3</b>
<b>Fonctionnement</b>	<b>4</b>
Se connecter	4
Jouer	5
Les étoiles	7

## I. Présentation

“Trouve moi !” a été créé pour la Bacchanight 2020, une soirée organisée par le musée des Beaux-Arts de Bordeaux. Son but est de mettre en valeur les œuvres du musée. Tous les tableaux dont il est question dans ce jeu sont situés dans l’aile nord. Le jeu est accessible sur internet et ne nécessite aucune installation. Il est possible de jouer avec le mode visite, lorsqu’on se trouve au musée, ou sans.

## II. Accès

### A. QRCode



### B. Lien

<http://bacchanight.pythonanywhere.com/>

## III. But du jeu

Comme son nom l'indique, le but du jeu est de trouver un personnage mystère, caché dans un des tableaux du musée.

Pour trouver cela, le joueur doit franchir 35 niveaux. Chaque niveau correspond à un tableau, sur lequel le joueur devra retrouver 5 détails. Pour un joueur utilisant le mode visite, les tableaux sont floutés. Il devra alors se déplacer dans le musée pour pouvoir observer les œuvres.

Chaque fois que le joueur franchit cinq niveaux, il change de monde. Les mondes correspondent aux mouvements artistiques des sept salles de l'aile Nord.

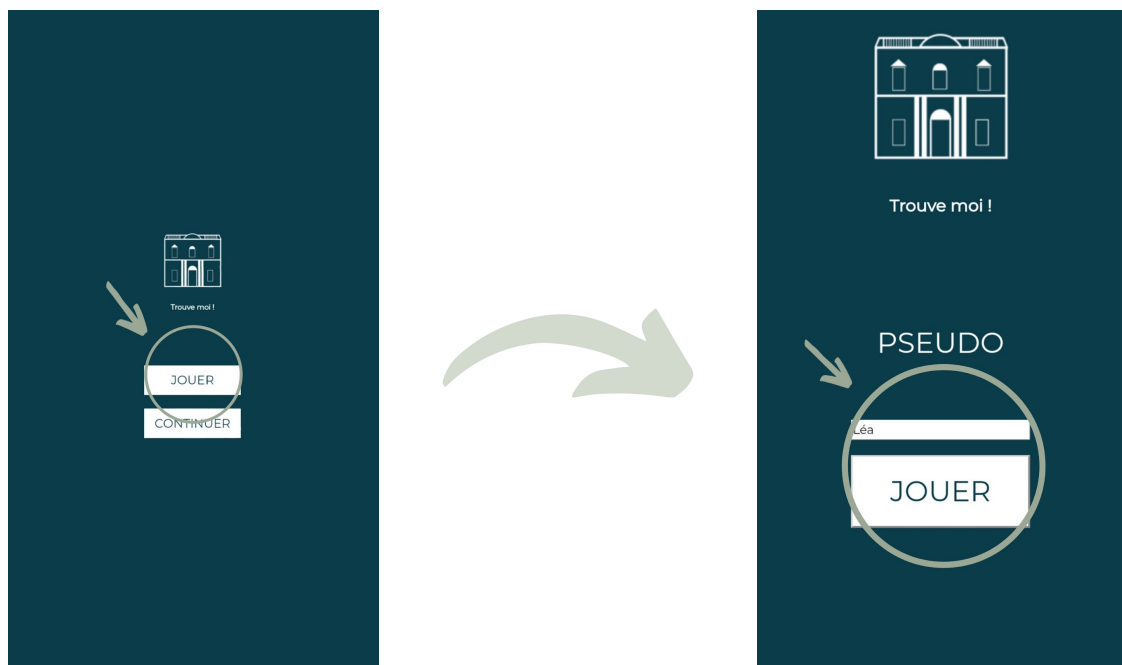
Pour chaque niveau, le joueur dispose d'un nombre de clics. Lorsqu'ils ont tous été utilisés, il doit attendre quelques secondes avant d'en avoir de nouveaux. À la fin d'un niveau, le joueur obtient des étoiles en fonction du nombre de clics qu'il a réalisés. Les étoiles permettent également d'acheter des indices.

Une fois, tous les mondes franchis, le joueur devra trouver le tableau puis le personnage mystère, grâce à une série de questions. Il pourra enfin savoir pourquoi ce personnage mystère voulait qu'on le retrouve.

## IV. Fonctionnement

### A. Se connecter

- Commencer ou reprendre une partie

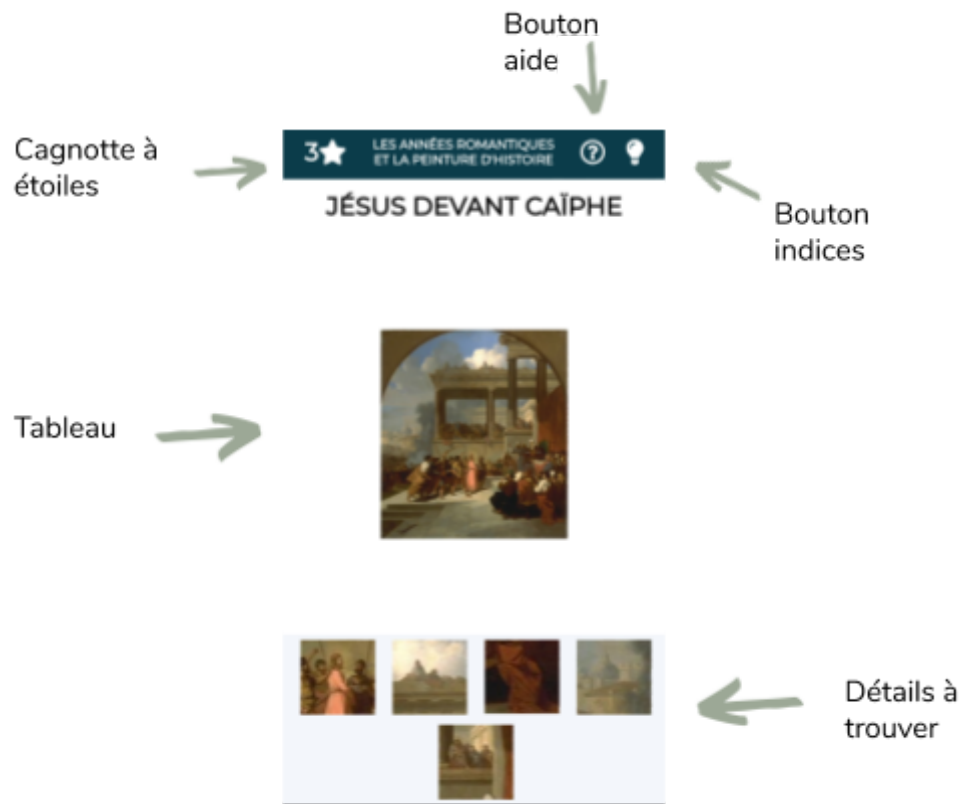


On peut commencer ou reprendre une partie en cliquant sur le bouton "jouer" ou "continuer". Dans les deux cas on est amené, par la suite, à indiquer son pseudo.

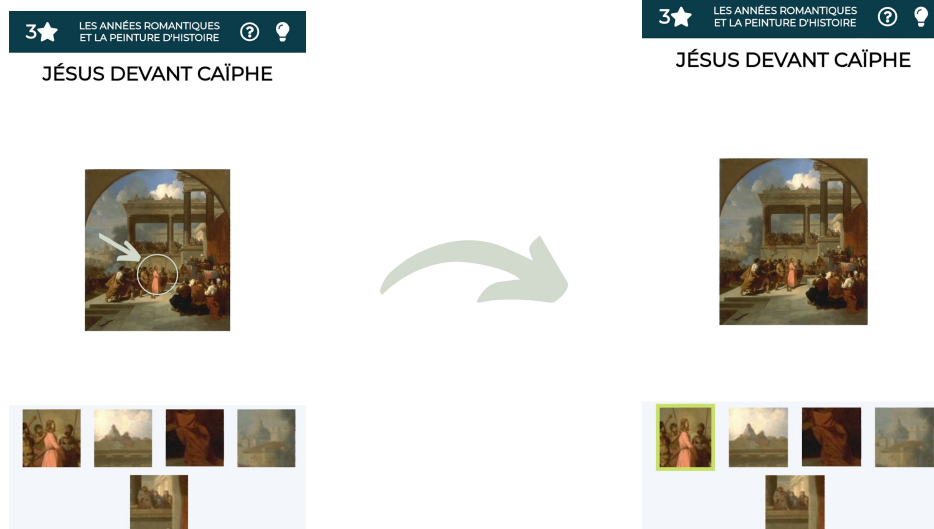
Attention, dans le cas de la reprise d'une partie, le pseudo doit déjà avoir été utilisé précédemment et dans le cas d'une nouvelle partie, le pseudo ne doit pas être déjà utilisé par un autre joueur.

## B. Jouer

- Composition de la page

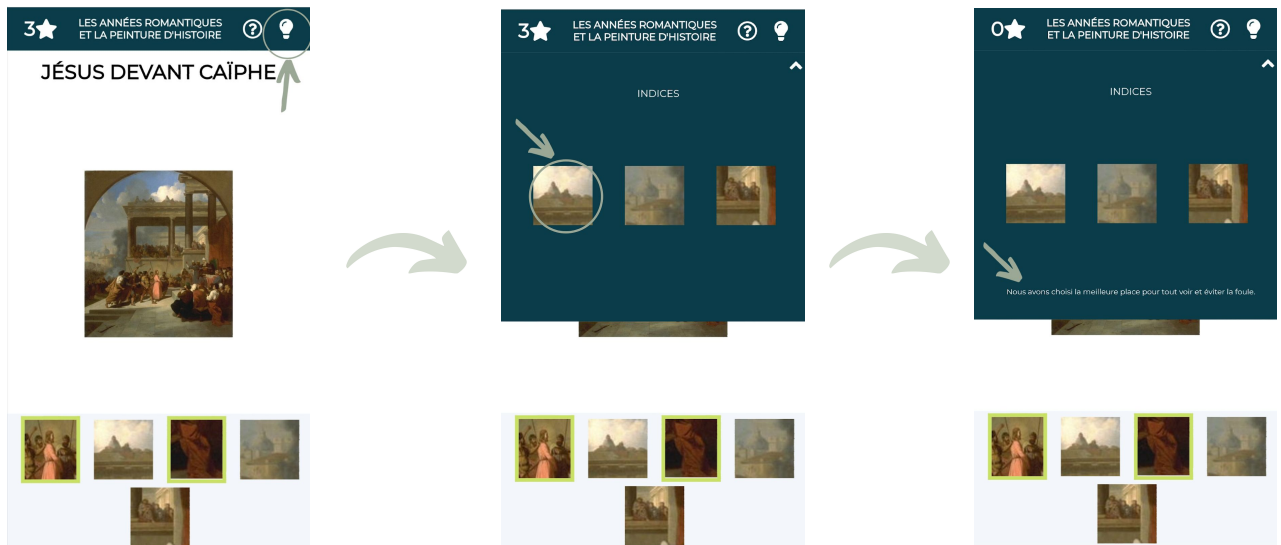


- Trouver un détail



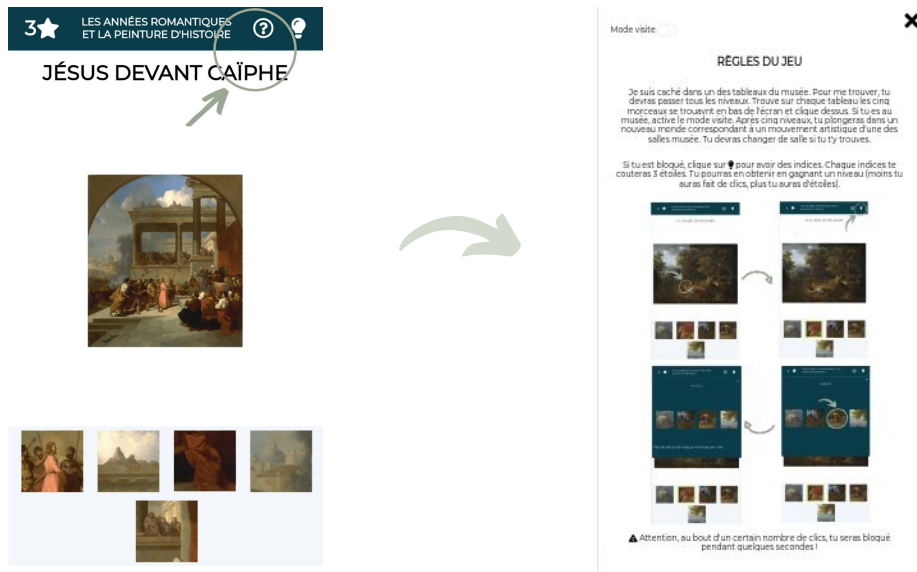
Pour trouver un détail, il faut cliquer sur le tableau. Si c'est correct, le détail passe en vert.

- Obtenir un indice

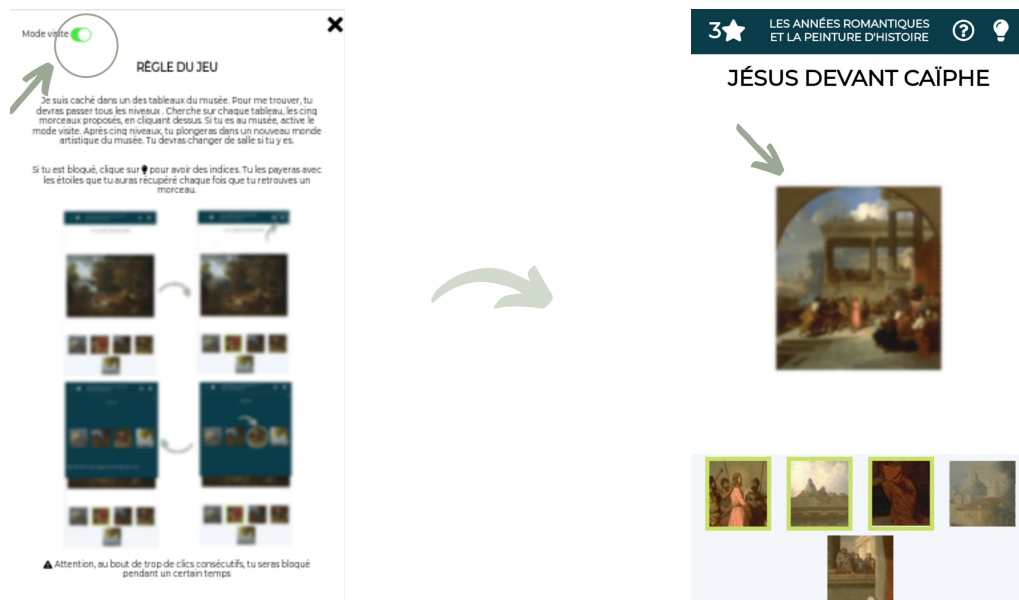


- 1) Cliquer sur le bouton indices
- 2) Cliquer sur le détail en question :
  - chaque indice coûte 3 étoiles
  - s'il avait déjà été acheté, l'indice ne devra pas être repayé
- 3) L'indice s'affiche

- Afficher l'aide



- Activer le mode visite



Pour activer le mode visite, il faut activer le bouton se trouvant dans l'onglet aide

### C. Les étoiles

Action	Gain/Coût
Acheter un indice	-3
Gagner en 5 clics	+10
Gagner en 6 à 10 clics	+6
Gagner en 11 à 15 clics	+3
Gagner en 16 clics ou plus	+1