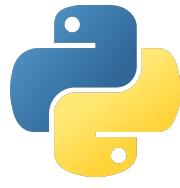


CYCLE CUPGE-2 2022-2023 | MODULE OUVINFO

# WEOPS

## ESCAPE GAME



## RAPPORT JEU

BOUVIER PIERRE  
WAJROCKTHIBAUD

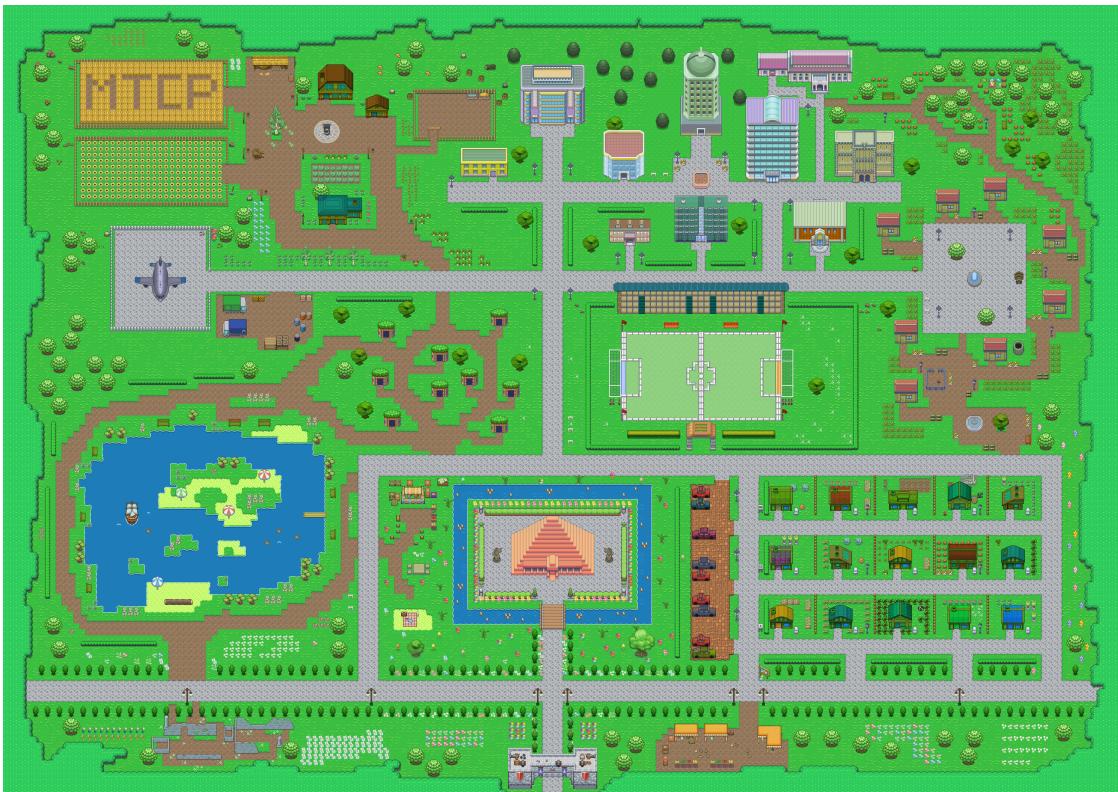
LECOQ MATHIS  
DURAND CORENTIN

# **S O M M A I R E**

<b>I. INTRODUCTION</b>	<b>3</b>
<b>II. ORGANISATION DU CODE</b>	<b>5</b>
<b>III. ORGANISATION DES TACHES</b>	<b>6</b>
<b>IV. PRESENTATION DU JEU</b>	<b>7</b>
<b>V. LIMITES DU JEU</b>	<b>8</b>
<b>VI. CONCLUSION</b>	<b>9</b>

# INTRODUCTION

## LA MAP DU JEU



## LES PROTAGONISTES



PIWI : LE PERSONNAGE PRINCIPALE



LE VIEUX SAGE



LE VIEUX PIRATE



LE RENARD



YODA



LA FACTRICE

## SCENARIO

PIWI se retrouve enlevé dans un monde imaginaire nommé KEOPS. Pour s'échapper de ce monde et rentrer sur sa planète, il doit résoudre une suite d'énigmes et de missions qui le mèneront à un code secret.

Ce code secret et le code d'allumage du vaisseau qui lui permettra de retrouver sa liberté. Mais attention PIWI a très peu de temps avant que la police de KEOPS le mette en prison.

## CONTRAINTE S

Le joueur doit effectuer toutes les missions et quêtes dans un temps imparti qui dépend du niveau de jeu choisi par le joueur lui-même. Si le compteur arrive à son terme avant que le joueur n'ait pu s'évader, il perd la partie.

Certaines missions imposent une pénalité de temps au joueur ainsi une question qu'il n'arrive pas à résoudre lui fera perdre du temps et il aura alors moins de chance de s'évader.

KEOPS se joue à l'aide de la souris/trackpad et du clavier. Les touches de déplacement peuvent être modifiées par le joueur parmi les deux modes suivants :



# PARTIE B

## ORGANISATION DES TACHES

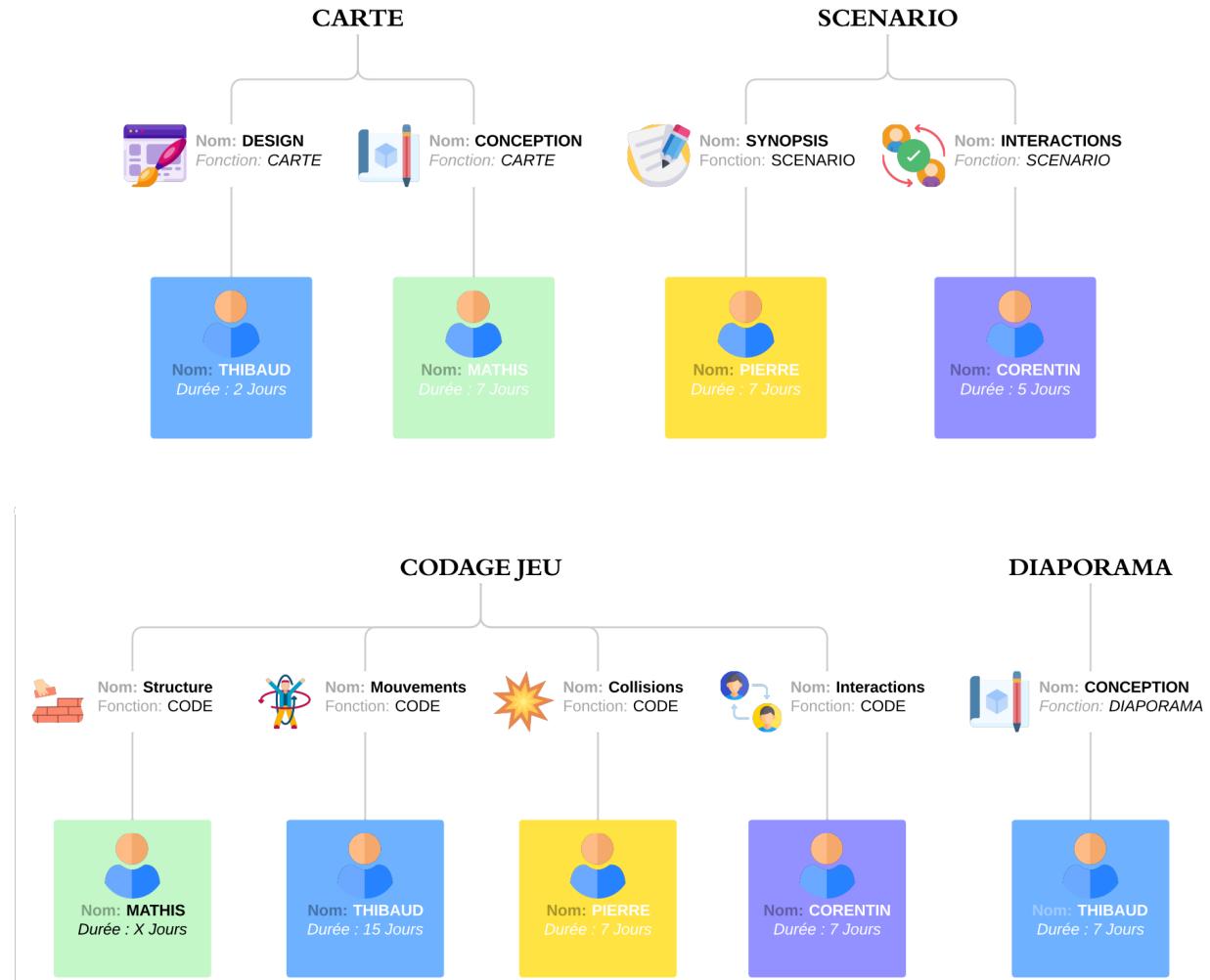


DIAGRAMME D'ORGANISATION DES TACHES

Vous pouvez retrouver ci-dessus un aperçu de la répartition des tâches de notre jeu. Cependant, même si cette répartition est correcte pour certains éléments, une entraide entre nous et une répartition différente a été nécessaire.

# PARTIE B

## ORGANISATION DU CODE

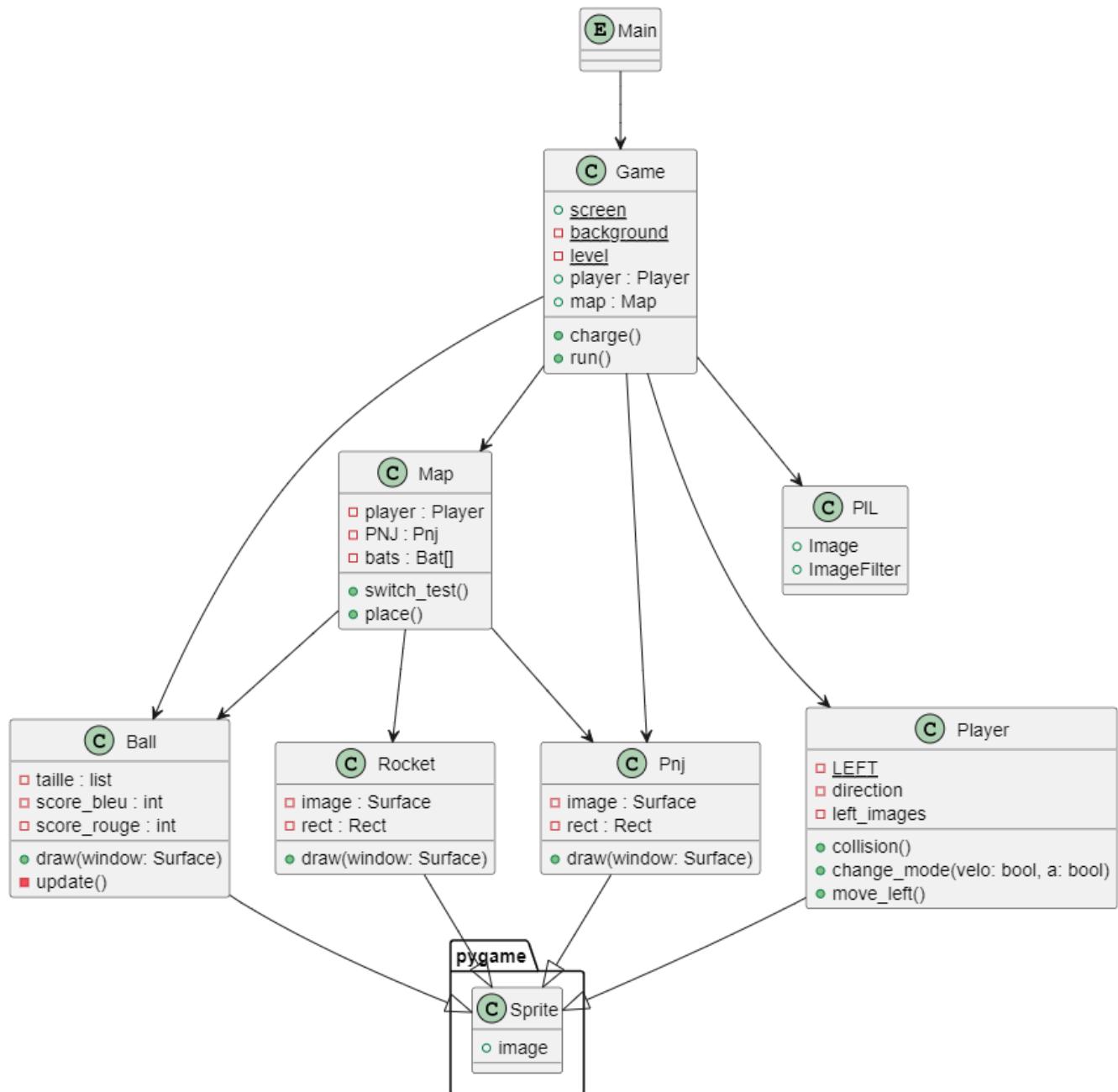


DIAGRAMME UML DU CODE DE KEOPS

# PARTIE B

## PRESENTATION DU JEU

### METHODE DE GENERATION DE LA MAP

KEOPS compte une unique carte conçue exclusivement de notre part à l'aide du logiciel Tiled, à l'aide de différents tilesets prédéfinis comme ceux présentés ci-dessous.



La carte étant bien plus grande que la taille de la fenêtre de notre jeu, l'affichage de celle-ci s'adapte en suivant le mouvement du joueur tel une caméra.

L'interaction des protagonistes et du joueur avec la map a ensuite été gérée dans notre code avec des modules comme pytmx.

Cela nous a permis notamment de gérer les collisions entre le joueur et le décor.

### GESTION TECHNIQUE DU JEU

Le fonctionnement de notre jeu repose sur le principe de collisions. Le joueur se déplace dans la map à l'aide des touches de déplacement et en fonction des éléments avec lesquels il rentre en collision différents scénarios peuvent se mettre en scène :

- Collision avec un élément du décor : bloque l'avancé du joueur. [1]

## LE PRINCIPE DU JEU

KEOPS étant un escape game, une fois que le joueur a finit le jeu celui-ci n'a plus d'intérêt à jouer. Cette limite comme celle de la map aurait être corrigé avec un choix plus varié de cartes, de quêtes et une difficulté des quêtes qui s'adapte à la difficulté de jeu choisi par le joueur.

## LE PERSONNAGE PRINCIPALE

Le personnage principal a la même identité visuelle ainsi que le même nom pour tous les joueurs de KEOPS. Un choix du style de joueur et de son nom aurait pu être plus attrayant pour les joueurs. De plus des récompenses permettant de rendre plus simple certaines missions aurait pu être un bon moteur de motivation pour le joueur.

## CONCLUSION

L'intégralité de l'équipe est satisfaite du rendu final de KEOPS. En effet lors de l'élaboration de l'idée d'un escape game nous ne pensions pas arriver à un résultat aussi aboutit étant donné nos faibles connaissances dans la programmation de jeu vidéo en python.

Cependant, notre organisation aurait pu être meilleure. Les vacances de Noël, nous ont empêchées de pouvoir travailler en groupe sur le jeu et la distance nous obligeait à effectuer de très nombreux push sur gitlab ce qui menait souvent à des incompréhensions sur la bonne version à avoir et à modifier.

Si nous avions pu, nous nous serions réunis pendant les vacances afin de travailler de manière plus collaborative sur le code et de s'aider mutuellement directement sans avoir à passer par différents canaux de communication.

Malgré ces petits désagréments, nous avons été en mesure de livrer un jeu fonctionnel dans le temps imparti. Cette version reste cependant une première version et nous sommes enthousiastes à l'idée de l'améliorer pour pouvoir partager notre jeu à qui voudra y jouer.

- Collision avec un PNJ : lance le scénario de la quête associé. [2]
- Collision avec un élément d'une quête : lance une instruction au joueur. [3]
- Collision avec une porte : fait rentrer le joueur dans le bâtiment et lance une animation.[4]
- Collision avec l'eau : fait nager le joueur. [5]

## **GESTION DU NIVEAU DU JEU**

Le niveau du jeu est modifiable par le joueur. Le niveau du jeu influe sur le temps pour réussir le jeu. Ainsi un joueur jouant en mode facile aura plus de temps pour effectuer les quêtes qu'un joueur jouant en mode difficile

## **GESTION DE FIN DE JEU**

Le jeu a deux issues possibles, soit le joueur a réussi à entrer le code secret et à s'échapper de KEOPS ainsi une fenêtre l'informe de sa victoire, soit le compte à rebours arrive à son terme avant la fin du jeu et donc une fenêtre informe le joueur qu'il a perdu.

Un bouton dans le menu de lancement de jeu et dans le menu pause du jeu permet au joueur de quitter le jeu. Il peut également arrêter le jeu à l'aide de système de fermeture classique d'une fenêtre.

## **PARTIE B LIMITES DU JEU**

### **LA CARTE**

Malgré sa grande taille, KEOPS ne comporte qu'une seule carte. Cette limite aurait pu être corrigée en ajoutant un choix de carte par le joueur avec différentes quêtes associées.

# WEOP ESCAPE GAME

THIBAUD WAJROCK

LECOQ MATHIS

DURAND CORENTIN

BOUVIER PIERRE

PROJET MODULE OUVERTURE INFO

CUPGE - 2 2023