Rapport

Great Escape

Contexte

Notre projet s’intitule Great Escape, il s’agit d’un jeu de plateformes en 2D dont l’objectif est de s’enfuir du donjon.

Nos motivations sont diverses. L’une d’entre elles est de s’inspirer de HollowKnight (un jeu indépendant de la team Cherry paru en 2017) et de réaliser un métroid vanilla 2D avec des décors 3D pour un rendu plus immersif. Quant à l’autre, la création d’un jeu de plateforme avec l’utilisation de diverses mécaniques.

Membres :

- Alexandre Desoutter
- Louis Barthes

Description/présentation

Éléments principaux du gameplay :

Le but du joueur est de débloquer la porte de sortie du donjon, placée au centre de ce dernier. Elle est fermée à l’aide de quatre verrous dont il faudra trouver les clefs.

Pour cela, le joueur devra faire face aux différentes épreuves du donjon, séparées en quatre niveaux, chacun faisant appel à une mécanique particulière. Le contenu des différents niveaux diffère, mais le résultat reste le même : Récupérer l’une des clefs.

Chacune des épreuves du donjon comporte des pièges, forçant le joueur à faire attention à sa vie.

Le joueur réapparaît au dernier point de sauvegarde après chaque mort.

Éléments d'interaction et d'immersion :

Concernant le gameplay, le jeu se jouera essentiellement sur clavier. Le joueur pourra faire sauter le personnage qu'il incarne. Il pourra également se déplacer vers la droite et vers la gauche. Et enfin, il aura la possibilité de descendre de certaines plateformes en pressant la touche pour aller vers le bas.

De ce fait, le joueur pourra interagir avec plusieurs éléments :

- Les plateformes, sur lesquelles il pourra monter et descendre.
- Les murs avec lesquels il sera possible de s'appuyer pour réaliser un saut supplémentaire.
- Les piques, qui causeront des dégâts au joueur s'il marche dessus.
- Des sphères, qui pourront être soulevées par le joueur afin d'être placées sur un pilier. Cela permettra d'activer le déplacement de certaines plateformes.
- Les checkpoints qui s'activeront automatiquement quand le joueur sera dessus.
- Les clefs
- La porte de sortie que le joueur pourra ouvrir en possédant toutes les clefs.

En fonction des éléments à proximité, plusieurs feedbacks pourront avoir lieu :

- Quand le joueur percute un pique : le personnage clignotera pour montrer qu’il a subi des dégâts.
- À proximité des sphères : elles feront des sauts légers pour montrer qu’elles sont saisissables. La touche d’interaction attribuée (surement le “e”) apparaitra surement dans un petit message textuel en bas de page (version définitive)
- Les piliers : qui changeront de couleur si l’utilisateur a une sphère dans sa main.
- Les clefs : elles scintilleront si le joueur est à proximité.
- La porte : est simplement bloquée tant que le personnage n’a pas rempli les conditions nécessaires à son ouverture

Éléments réalisés

Les éléments d’interaction :

Dans l'ensemble, tous nos éléments interactifs sont présents. Cependant, la porte de sortie du donjon n'est pas présente. La sortie se fait automatiquement lorsque le joueur récupère les deux clefs du donjon. De plus, le système de checkpoint a été légèrement modifié. Les checkpoints correspondent désormais aux clefs récupérées. Lorsque le joueur termine le niveau un en récupérant sa clef, son checkpoint est automatiquement associé au niveau deux du donjon. Le fonctionnement des piques a également été modifié : au lieu de perdre des points de vie, le joueur meurt directement.

Voici une liste des éléments implémentés :

- Les plateformes, sur lesquelles il pourra monter et descendre.
- Les murs avec lesquels il sera possible de s’appuyer pour réaliser un saut supplémentaire.
- Les piques, ~~qui causeront des dégâts au joueur s’il marche dessus~~.
- Des sphères, qui pourront être soulevées par le joueur afin d’être placées sur un pilier. Cela permettra d’activer le déplacement de certaines plateformes.
- ~~Les checkpoints qui s’activeront automatiquement quand le joueur sera dessus.~~
- Les clefs
- ~~La porte de sortie que le joueur pourra ouvrir en possédant toutes les clefs.~~

L’après développement

Les feedbacks :

Lors du développement de Great Escape, nous nous sommes concentrés sur la transmission de messages clairs aux joueurs par le biais des éléments de gameplay. Voici un récapitulatif des feedbacks implémentés et des messages spécifiques affichés :

- Plateformes :
  - Feedback : Les plateformes permettent au joueur de monter et de descendre. Les changements de textures et de couleurs indiquent clairement les zones de déplacement vertical.
- Murs :
  - Feedback : Les murs sont placés de manière à encourager les sauts supplémentaires.
  - Message Niveau 2 : "Les wall jumps sont maintenant disponibles."
- Piques :
  - Feedback : Les piques sont conçues pour signaler un danger immédiat. Elles causent une mort instantanée, renforçant leur rôle d'obstacles dangereux.

- Sphères :
  - Feedback : Les sphères sautent légèrement et changent de couleur (de rouge à vert) pour indiquer leur interactivité.
  - Message Niveau 1 : "Utilisez E pour interagir" apparaît durant les cinq premières secondes pour guider le joueur.
- Clefs :
  - Feedback : Les clefs scintillent et tournent sur elles-mêmes pour attirer l'attention. Leur rotation accélère à proximité du joueur pour indiquer leur importance.
- Porte de sortie :
  - Feedback : La porte de sortie physique n'est pas implémentée. Le jeu se termine automatiquement après la collecte des deux clefs, signalant la complétion du jeu.

Liste des assets

Le personnage jouable