

Guide utilisateur

Bienvenue dans notre jeu d'aventure textuelle inspiré de Minecraft !

Objectif du jeu

L'objectif du jeu est d'explorer les différentes pièces, collecter des objets, et survivre face aux dangers tout en gérant votre inventaire.

Tuer le Dragon qui terrorise les villageois permet de gagner ! Mais attention à vous, ce dernier est très dur à tuer.

Vous commencez avec 20 PV, tachez de les garder en combat !

Le mode de jeu été mis volontairement en hardcore, c'est-à-dire que vous n'avez aucun moyen de vous guérir, vous devez donc gérer vos points de vie avec parcimonie.

Soyez stratégique, les monstres vous infligent aussi des dégâts en retour. A l'aide d'objets vous pouvez les frapper, ou pour les plus téméraire à la main.

Conditions de victoire

- Terminez la quête du Dragon en récoltant les objets nécessaires.
- Affrontez les monstres et restez en vie.

Commandes principales

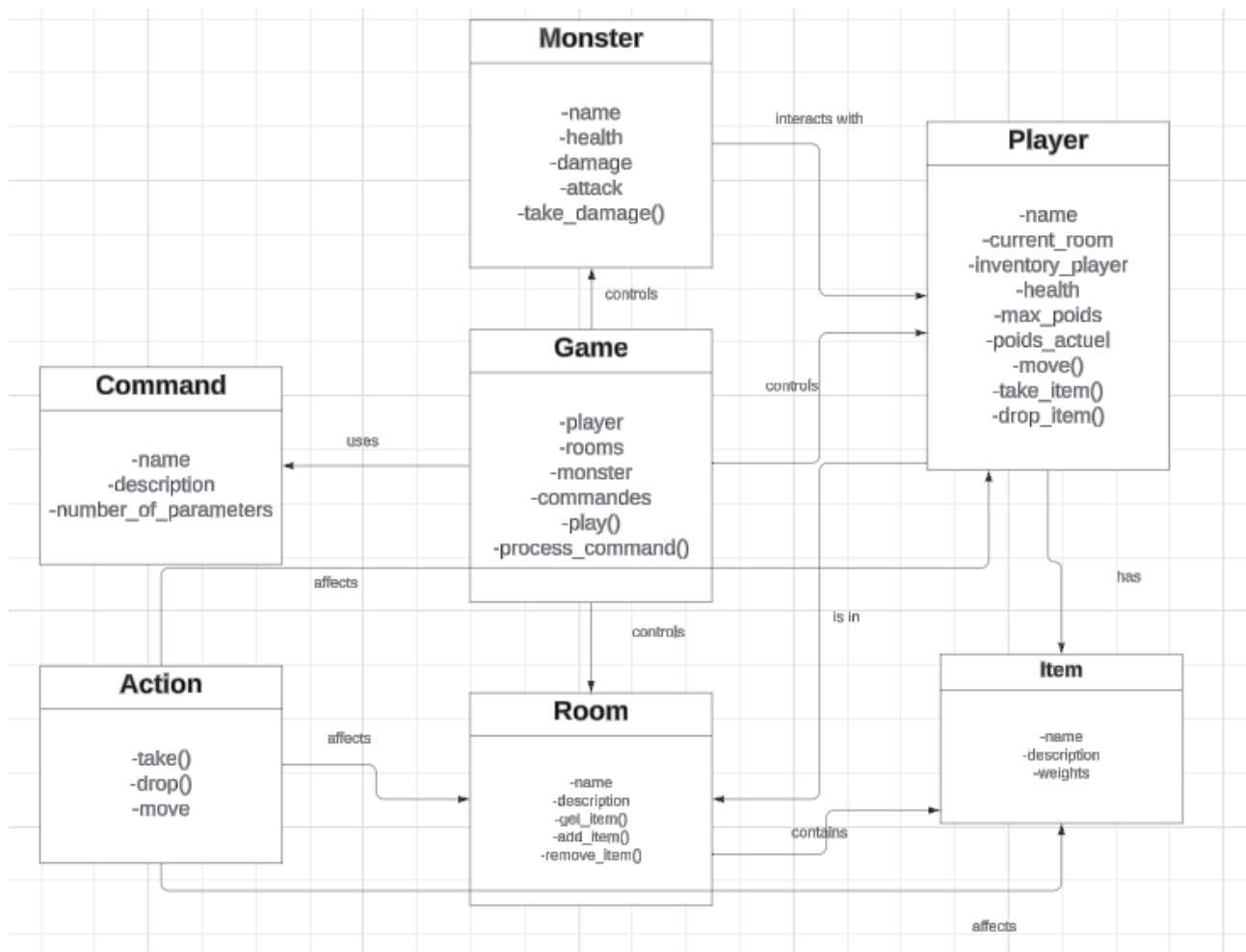
Les commandes suivantes sont disponibles pour interagir avec le jeu :

1. **go [direction]** : Permet de se déplacer dans une direction (exemple : **go north**).
2. **take [nom de l'objet]** : Prend un objet dans la pièce, si le poids maximal n'est pas dépassé.
3. **drop [nom de l'objet]** : Lâche un objet de votre inventaire dans la pièce.
4. **history** : affiche l'historique des endroits visités.
5. **back** : permet de revenir à l'endroit précédent
6. **look** : Permet de regarder autour de vous pour voir les objets et monstres présents.
7. **check** : Affiche les objets dans votre inventaire.
8. **equip [nom de l'objet]** : permet d'équiper l'objet pour frapper avec + de puissance.\$
9. **Talk** : Permet de parler au pnj
10. **Combat [nom du monstre]**: Permet de se battre contre un monstre
11. **help** : Affiche la liste des commandes disponibles.
12. **quit** : Quitte le jeu.

Exemple de gameplay

- Commande : `look`
 - Réponse : "Vous voyez un bâton et une épée en pierre."
- Commande : `take stick`
 - Réponse : "Vous avez pris le bâton."
- Commande : `check`
 - Réponse : "Inventaire : épée en diamant (2 kg), bâton (17 kg)."
- Commande : `go n`
 - Réponse : "Vous entrez dans une caverne sombre."

Guide développeur (le diagramme de classes)



Perspectives de développement

Pour améliorer le jeu, plusieurs idées peuvent être explorées :

1. **Système de quêtes**

- Ajouter encore plus de personnages non joueurs (PNJ) qui donnent des quêtes avec des récompenses et donc ajouter encore plus d'items.

2. **Amélioration des combats**

- Implémentation d'un système de combat tour par tour avec des choix encore plus stratégiques.

3. **Gestion avancée de l'inventaire**

- Catégorisation des objets (armes, armures, consommables).
- Ajout d'équipements avec des effets spéciaux (augmentation de poids maximal, réduction des dégâts, etc.).

4. **Exploration enrichie**

- Génération procédurale des pièces pour une exploration infinie.
- Introduction de pièces secrètes et de trésors cachés.

5. **Compatibilité multijoueur**

- Possibilité de jouer à plusieurs joueurs sur le même serveur avec des interactions coopératives ou compétitives.

6. **Choix de la difficulté**

- Choisir son mode de jeu permis :
- Facile : Un mode de jeu sans monstre avec des potions de soins, nourriture etc..
- Difficile : Un mode de jeu avec des monstres armées, des potions de soins à disposition, nourriture etc..
- Hardcore : Un mode de jeu avec des monstres tenaces sans potions de soins, nourriture etc..

6. **Narration immersive**

- Ajout d'une intrigue principale avec plusieurs fins possibles selon les choix du joueur.

7. **Interface graphique**

- Développement d'une interface utilisateur graphique pour rendre le jeu plus attrayant et accessible.