

Carte du jeu :

Guide Utilisateur :

Condition de victoire : Vaincre le pokémon légendaire, Urayne, pour libérer Tchernobyl de son emprise et détoxifier la zone d'exclusion de Tchernobyl.

Condition de défaite : Perdre contre le pokémon légendaire ou perdre contre la dresseuse pokémon

Liste des commandes :

- use : Permet d'utiliser la charge du beamer pour se téléporter dans la salle charger dans le beamer.
- charge : Permet de charger dans le beamer, la salle dans laquelle le joueur est.

- check : Permet d'afficher les items présent dans l'inventaire.
- drop : Permet de lâcher l'objet sélectionné dans la salle.
- take : Permet de prendre l'objet sélectionné (les espace sont remplacé par \_ et pour les carte d'accès il ne faut pas écrire d' mais seulement Carte\_accès\_).

Pour prendre des objets : ex : take Combinaison\_Hazmat

- look : Permet d'affiche les items et les PNJs présent dans la salle.
- back : Permet de revenir dans la salle précédente si c'est possible.
- history : Permet d'afficher la liste des salles visitées.
- Help : Permet d'afficher la liste de commande disponible.
- quit : Permet de quitter le jeu à tout moment dans le jeu, attention ça ne sauvegarde pas.
- unlock : Permet de déverrouiller les salles.

Pour déverrouiller avec unlock :

- unlock n,N
  - unlock s,S
  - unlock e,E
  - unlock o,O
  - unlock u,U
  - unlock d,D
- go : Permet de faire changer le joueur de salle dans le jeu.

Pour boucher le joueur avec go :

- go n, N, nord, Nord ,NORD
- go s, S, sud, Sud ,SUD
- go e, E, est, Est, EST
- go o, O, ouest, Ouest, OUEST
- go u, U, up, Up, Up
- go d, D, down, Down, DOWN

#### Liste des salles :

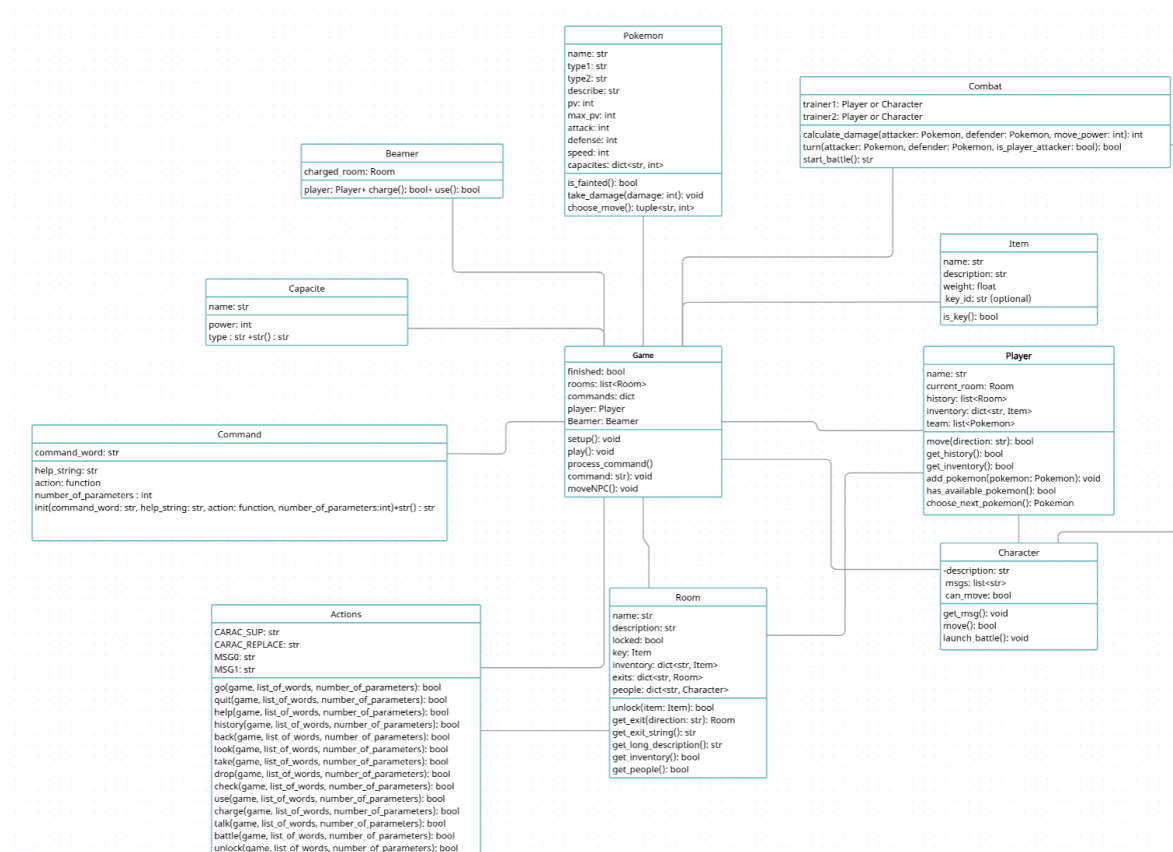
- Prypiat : C'est la ville de départ de votre aventure, elle se situe aux abords de la zone d'exclusion de Tchernobyl. La ville a été laissée à l'abandon depuis son évacuation, la végétation a repris ses droits et les bâtiments sont en ruine.
- Route : C'est une route abandonnée où la nature a repris ses droits. Elle relie la ville de Prypiat et la centrale de Tchernobyl.
- Périmètre de la centrale : C'est le périmètre d'exclusion de Tchernobyl
- Entrée de la Centrale : C'est l'entrée de la centrale où est présente une dresseuse pokémon. Elle bloque l'entrée au réacteur 4
- Couloir Ouest,Est : Permet d'accéder à la salle machine 2 et 1 + Salle du personnel.
- Salle du personnel : Salle contient de l'équipement pour le personnel de la centrale, comme des combinaisons Hazmat et une clé d'accès pour ouvrir le réacteur 4.
- Salle des machines 1 et 2 : Salles contenant les turbines, alternateurs et autres machines de toute la centrale. Elles sont devenues radioactives après l'abandon de la centrale en 1986.
- Salle de contrôle 1 et 2 : Salles qui contrôlent les réacteurs 1 et 2, elles permettent aussi d'accéder à ces réacteurs.
- Réacteur 1 et 2 : Grandes salles contenant les cœurs des réacteurs 1 et 2, ils ont eu des défaillances après l'abandon de la centrale. Les salles sont devenues radioactives après que les cœurs ont fui.
- Réacteur 4 : Grande salle contenant le cœur du réacteur 4, c'est l'origine de toute la catastrophe, maintenant un pokémon légendaire y réside depuis la catastrophe, il émet des radiations en continu.

#### Liste des items :

- Combinaison Hazmat : Combinaison nécessaire pour l'exploration de la centrale. Elle permet de protéger le joueur des radiations présentes dans la centrale.
- Carte d'accès de niveau 1 : Carte permettant d'accéder à la salle du personnel.

- Carte d'accès de niveau 2 : Carte permettant d'accéder aux réacteur 2 et 4.
- Pierre radioactive : Permet de faire évoluer un Évoli en Nucléon.
- Pierre feu : Permet de faire évoluer un Évoli en Pyroli.
- Pierre eau : Permet de faire évoluer un Évoli en Aquali.
- Pierre foudre : Permet de faire évoluer un Évoli en Voltali.
- Beamer : Permet de téléporter le joueur dans une salle charger préalablement avec la commande charge.

Diagramme des classes :



Perspective d'amélioration :

Pour améliorer le jeu :

- Rajouter des pokémons dans les réacteurs 1 et 2 pour ensuite mettre une nouvelle condition de déverrouillage pour le réacteur 4 au lieu de se contenter de la carte d'accès de niveau 2.
- Coder réellement les zones radioactives pour que dès qu'on entre dans une pièce radioactive sans combinaison Hazmat, on perd le jeu car il y a mort du joueur.
- Rajouter des pokémons sauvages qui se déplacent aléatoirement sur la carte et qui rentre en combat dès qu'il y a un pokémon présent dans la même pièce que le joueur.
- Implémenter le système d'évolution pour faire évoluer les pokémons qu'on a dans son équipe grâce aux pierres d'évolutions.
- Créer une histoire plus aboutie autour de la centrale et de notre venue dans cette dernière.