

Rapport projet Python

Introduction :

Le joueur se réveille sur une île peuplée de dinosaures sans aucun souvenir de comment il a atterri sur cette île. Au loin, il aperçoit un portail lumineux et reçoit pour seule indication de récupérer les 3 artefacts éparpillés sur l'île afin de pouvoir s'échapper par ce même portail.

I- Guide utilisateur :

1) Conditions de victoire :

Pour pouvoir finir le jeu, il faut que le joueur récupère les 3 artefacts sain et sauf. Il rencontrera de nombreux obstacles, des pièges, des mobs et des PNJ tout au long de son aventure. Il devra faire les bons choix pour atteindre le portail.

2) Conseils pour bien jouer :

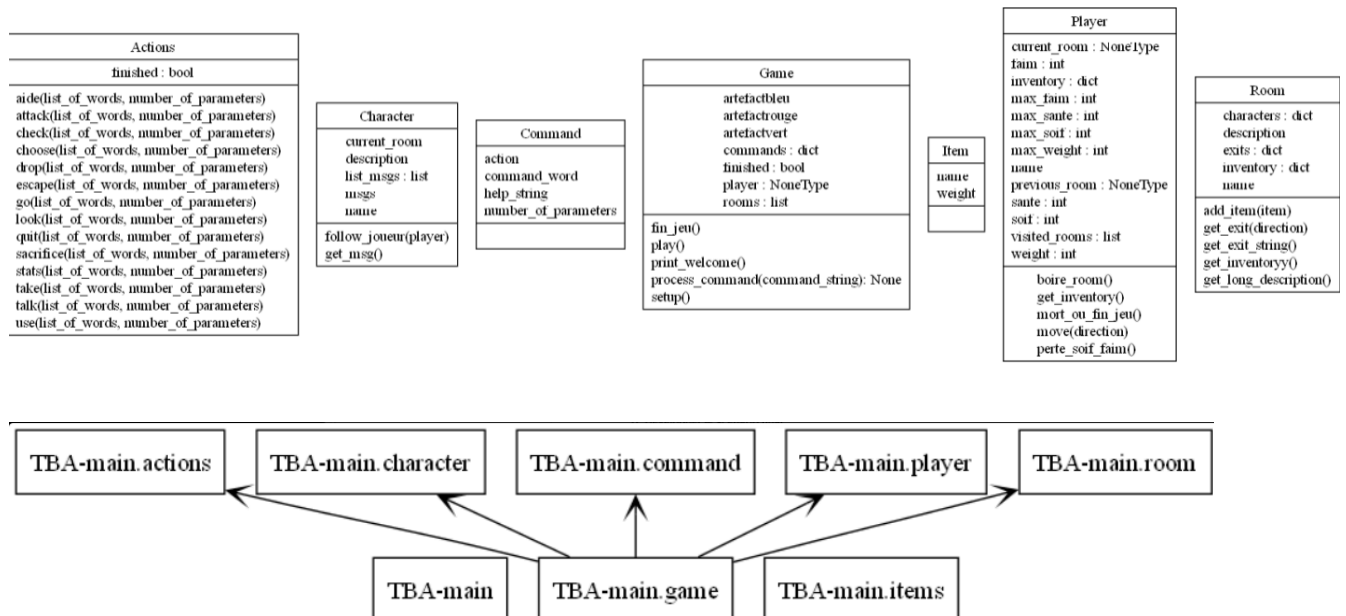
Lisez attentivement, certains indices peuvent s'y glisser.

3) Les commandes :

- aide : afficher cette aide
- quit : quitter le jeu
- go <direction> : se déplacer dans une direction
- look : voir les objets dans la pièce
- take : prendre un objet se trouvant dans la pièce
- drop : jeter un objet de ton inventaire
- check : regarder son inventaire
- talk : parler à un PNJ
- choose : choisir une des propositions proposées
- attack : attaquer un pnj ou un mob
- escape : pour vous enfuir en cas de danger
- use : pour utiliser un objet dans votre inventaire
- stats : pour regarder ton niveau de vie, faim, soif
- sacrifice : pour vous sacrifier ou un allié

II- Guide développeur

Diagramme de classes :



III- Perspectives de développement

1) Développer le scénario final :

- Si le joueur décide de rester sur l'île, il pourrait apprivoiser des dinosaures. Les dinosaures herbivores pourront être apprivoisés directement avec des baies. Pour les carnivores, le joueur devra leur infliger 90% de leur vie en dégâts. (*Inspiration : ARK*)
- Si le joueur décide de rentrer chez lui, il se réveille dans un grand laboratoire et apprend qu'il a été un testeur humain de nouvelles technologies dont il a été le seul à revenir vivant. Il sera alors renvoyé sans cesse dans ce monde dans le but d'explorer davantage l'île, tout cela pour assouvir les désirs des scientifiques à en connaître plus sur le monde d'autrefois. En augmentant à chaque fois la difficulté (plus de zones mortelles, PNJ hostiles, mobs hostiles...)

2) Système de Crafting :

- Le joueur pourrait fabriquer de lui-même des objets simples comme des haches, des pioches, des armes...
- Structures et barricades : Le joueur pourrait fabriquer des abris pour se reposer et se protéger des dinosaures offensifs.

3) Système de niveau :

- Le joueur pourrait gagner en niveau et à chaque niveau gagné il pourrait débloquent des engrammes de crafting
- Mettre en place des niveaux aux mobs hostiles et dont le joueur serait au courant avant de les attaquer

4) Vrai système de combat :

- Perte de points de vie en fonction de l'arme utilisée par le joueur
- Dégâts des mobs en fonction de leur niveau