

NOUARI Adam

CHEN Antoine

Projet TBA

Introduction et mission :

Bienvenue dans L'Odyssée des Retrouvailles !. Un jeu d'aventure captivant où vous incarnez un jeune héros Odys en quête de sa famille disparue. Après une terrible guerre civile, tous les membres de votre famille ont été déportés aux quatre coins du monde. Votre mission est claire : les retrouver un par un et les ramener sur l'île flottante, dernier refuge de votre lignée. Chaque lieu que vous explorerez sera truffé d'épreuves redoutables. Pour libérer un proche, vous devrez faire preuve de ruse, de courage et de persévérance. Mais attention ! Certains adversaires tenteront de vous barrer la route et chaque erreur pourrait vous coûter cher...

Guide utilisateur :

Univers : C'est un jeu dans un univers sombre et mystérieux, marqué par les cicatrices d'une guerre civile. À travers 8 lieux emblématiques, le joueur devra explorer des territoires hostiles, chacun renfermant une épreuve à surmonter pour libérer un membre de sa famille.

Condition de victoire : Le but est de retrouver tous les membres de la famille d'Odys.

Salles du jeu : Le jeu contient 8 lieux que le joueur peut explorer, chacun abritant un membre de sa famille. 6 endroits sur terre, 1 endroit au sous-sol et l'île flottante dans l'au-delà !

Dans certains lieux, le joueur pourra également trouver :

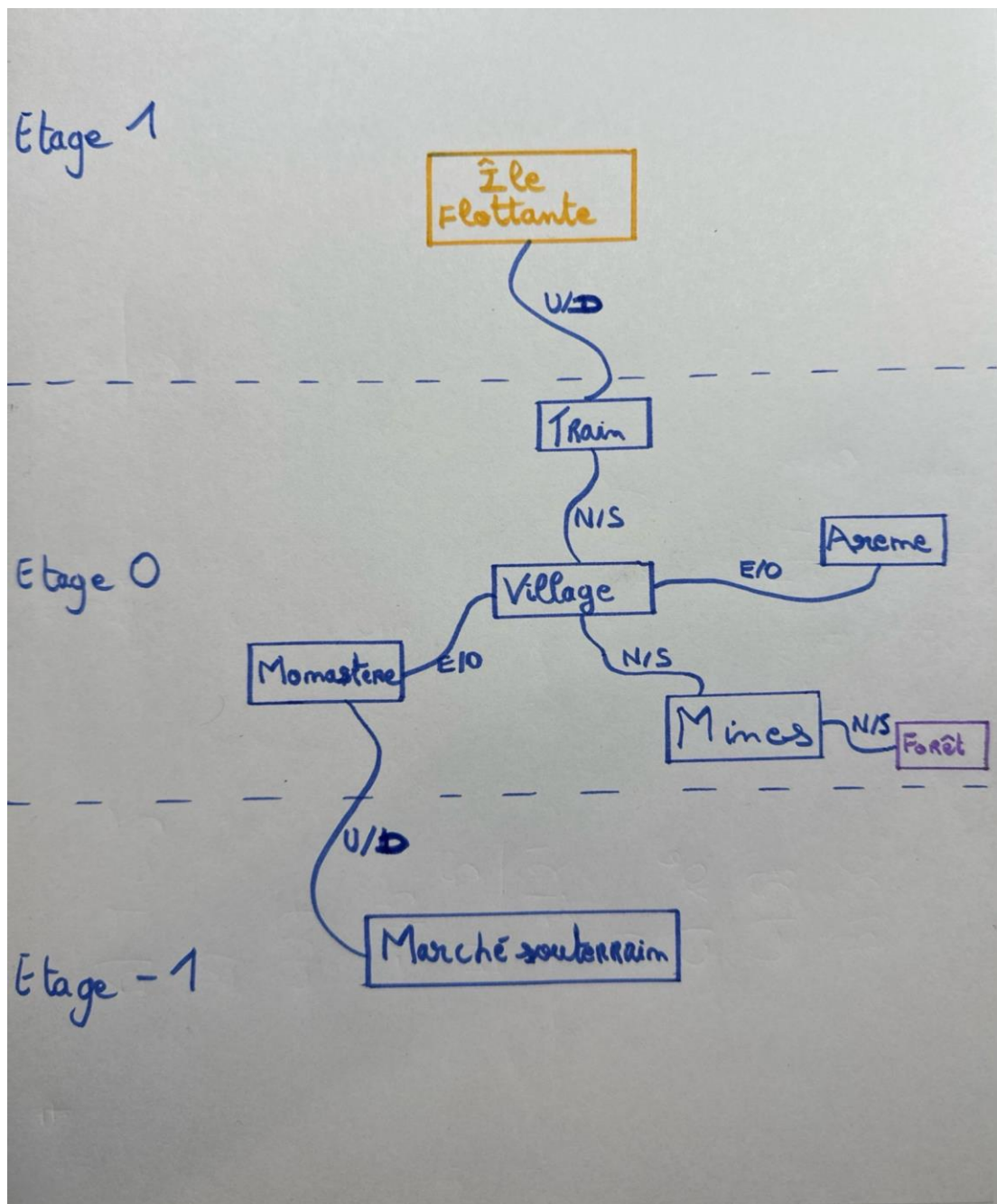
- Des objets clés, indispensables pour surmonter les pièges et réussir les épreuves.
- Des indices et témoignages, qui l'aideront à comprendre le destin de sa famille et à progresser dans sa quête.

Explication des commandes : Différentes commandes seront disponibles pour permettre au joueur d'interagir avec le jeu. Voici les commandes de base pour naviguer sur la carte :

- help : affiche l'aide et la liste des commandes
- quit : quitte la partie
- go <direction> : se déplacer vers le nord (N), l'est (E), le sud (S) ou l'ouest (O)
- back : retourner à la salle précédente
- look : examiner les objets présents dans la pièce
- take <objet> : récupérer un objet
- drop <objet> : déposer un objet

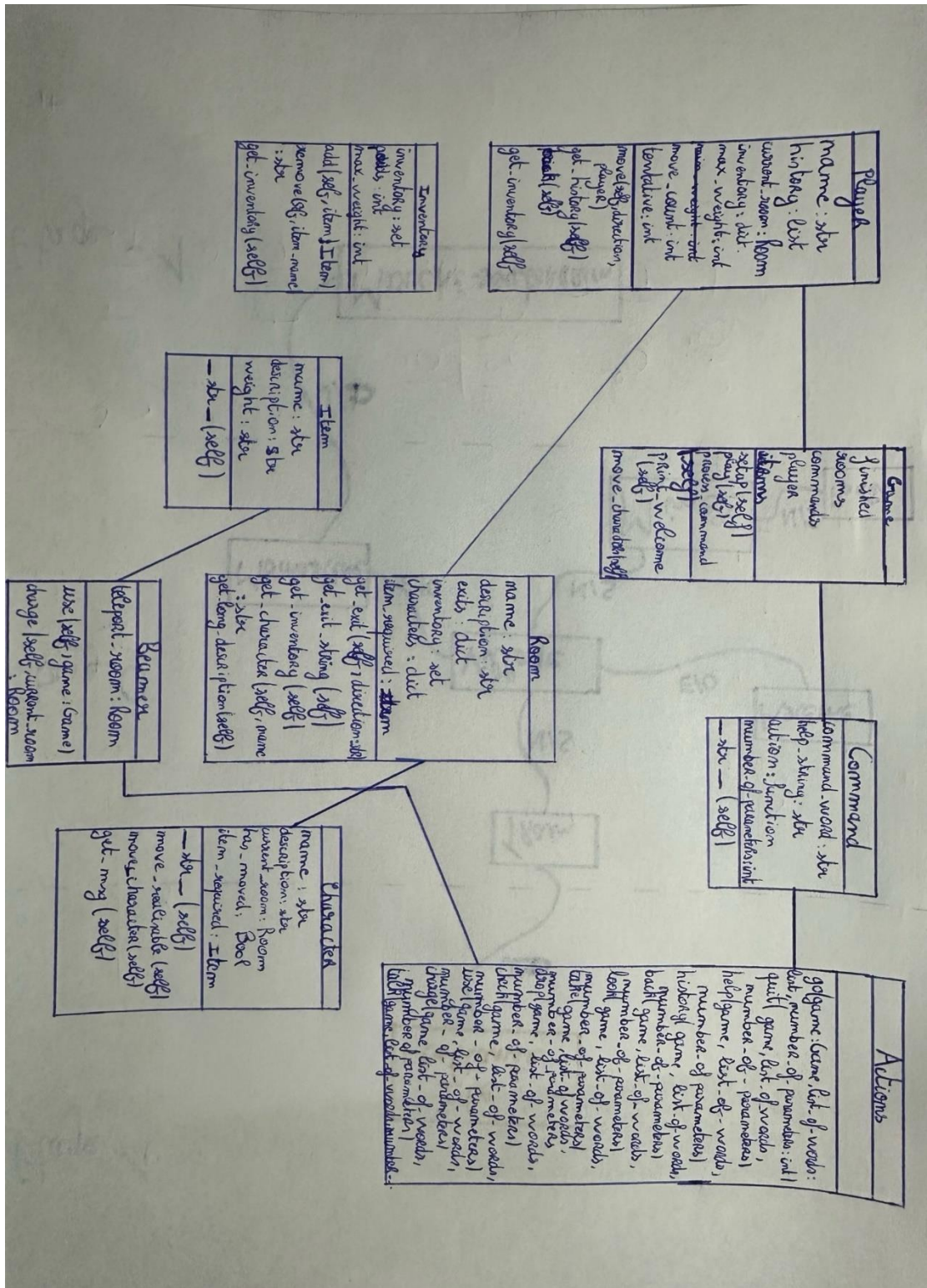
- history : afficher l'historique des lieux visités
- check : consulter l'inventaire du joueur
- use <objet> : utiliser un objet de l'inventaire
- charge <objet> : charger un beamer avec l'emplacement actuel
- talk <nom pnj> : dialoguer avec un PNJ présent dans la pièce

Map du jeu :



Guide développeur :

Programmation : Nous avons choisi de créer 9 modules pour structurer le programme qui fait fonctionner le jeu : le programme game. Vous trouverez ci-dessous le diagramme de classe, qui illustre les différentes fonctions utilisées dans chaque module ainsi que leurs paramètres d'entrées.



Conditions :

- Victoire : Odys doit explorer les 8 lieux et en ressortir à chaque fois avec un membre de sa famille libéré. Une fois tous les proches réunis, il devra se rendre sur l'île flottante pour récupérer le dernier membre et ainsi accomplir sa quête.
- Défaite : Le jeu est perdu si Odys effectue un nombre de déplacements trop élevé, l'épuisant avant d'avoir pu sauver toute sa famille. De plus, s'il échoue deux fois ou plus en tentant de récupérer le déguisement au monastère, il sera découvert et éliminé, mettant ainsi fin à son aventure.

Perspective de développement :

Améliorations :

- Mettre en place un cycle jour/nuit, obligeant le joueur à trouver un abri sûr à certains moments, renforçant ainsi l'immersion et la gestion du temps.
- Améliorer l'utilisation des objets, en intégrant des effets spécifiques, comme un objet piégé pouvant désorienter Odys temporairement.
- Introduire des quêtes secondaires, offrant des défis supplémentaires et approfondissant l'histoire des personnages rencontrés.
- Créer une interface graphique avec des boutons dédiés aux déplacements et aux actions principales.
- Développer une interface complète, permettant de visualiser Odys se déplacer dans les lieux et d'afficher leur contenu.