

Rapport TBA

1. Guide utilisateur :

Vous trouverez ci-dessous comment jouer au jeu « *Un parigo a Marseille* » :

Contexte :

Dans ce jeu, vous incarnez un parisien supporter du PSG qui souhaite se repentir et commencer a supporter l'Olympique de Marseille. Le but du jeu est de se faire intégrer par un groupe de supporter.

Cartographie :

Vous vous trouvez dans la belle ville de Marseille Voici une liste détaillée des parties de la map ainsi qu'une carte détaillée de la map :

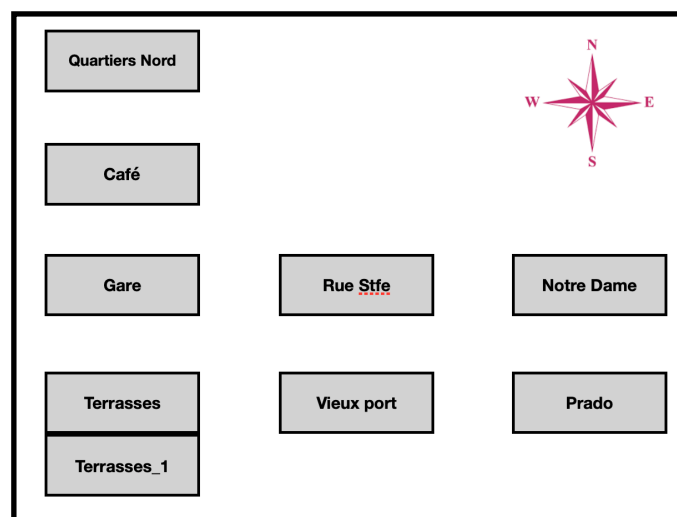
Liste des différentes partie de la map :

- gare : « StCharles », la célèbre gare de Marseille. Objet présent : **cagoule**. PNJ présent initialement : **voyageur**.
- ruestfe : « Rue-Stfe », la rue Saint Féréol connue pour ses boutiques. Aucun objet présent. Aucun PNJ présent.
- vport : « Vieux_Port », le connu vieux port de Marseille. Aucun objet présent. PNJ présent initialement : **pêcheur**
- terrasses : « Terrasses », les terrasses du port, centre commercial phare de Marseille. Aucun objet présent. Aucun PNJ présent.
- terrasses_1 : « Terrasses_1 », le premier étage des terrasses du port. Aucun objet présent. PNJ présent initialement : **vendeur**.
- prado : « Le Prado », le Prado carénage, rue iconique de Marseille. Objet présent : **croissant**. Aucun PNJ présent.
- cafe : « Café », un café animé de Marseille. Aucun objet présent. PNJ présent initialement

: **Supporters**

- quartiern : « Quartier_Nord », les dangereux quartiers nord de Marseille. Aucun objet présent. Aucun PNJ présent.
- notre_dame : « Nôtre Dame », la célèbre basilique de Notre Dame de Marseille. Aucun objet présent. PNJ présent initialement : **pigeon**.

Voici une représentation de la map détaillée :

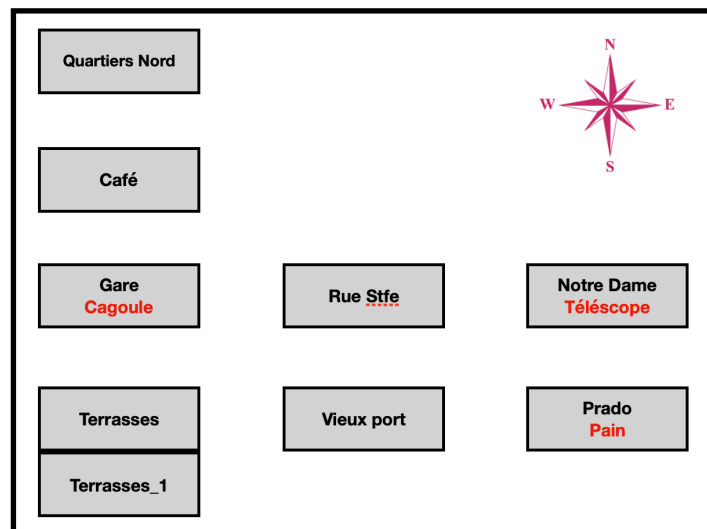


Objets :

Sur cette map vous trouverez différents objets plus ou moins utiles. Certains se trouvent directement sur la map, tandis que d'autres appartiennent à des PNJ et sont disponibles uniquement à la fin d'une conversation avec le PNJ concerné.

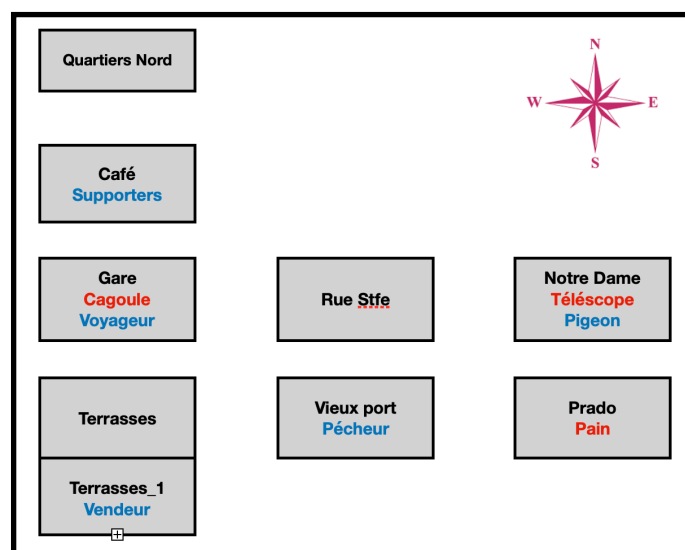
Liste des objets :

- cagoule : Une cagoule qui permet de passer inaperçu.
- telescope : Un telescope pour observer la ville.
- croissant : Un bon croissant.
- malette : Une malette de pêcheur.
- cent euros : 100 euros, l'argent sert toujours.
- maillot : Un magnifique maillot de l'OM
- pain : Du pain pour se nourrir ou nourrir les pigeons.



PNJ (Personnage non joueur) :

Des PNJ sont présents sur la map, les PNJ bougent à chaque début de partie, de ce fait chaque partie est différente de la précédente. Initialement les PNJ sont disposés de la sorte :



Les PNJ peuvent nécessiter un objet pour interagir avec eux. Si le joueur n'a pas l'objet nécessaire dans l'inventaire, le PNJ lui répond qu'il lui manque cet objet pour lui parler. Les PNJ peuvent également donner des objets.

Liste des PNJ :

- Voyageur, un mystérieux voyageur. Pas d'objet nécessaire pour lui parler. Objet donné : **malette**.
- Pêcheur, un pêcheur du vieux port. Objet nécessaire pour lui parler : **malette**. Objet donné : **pain**.
- Pigeon, une armée de pigeon. Objet nécessaire pour lui parler : **pain**. Objet donné : **centeueros**.
- Vendeur, un vendeur de maillot. Objet nécessaire pour lui parler : centeueros. Objet donné : **maillot**
- Supporters, des supporters de l'OM. Objet nécessaire pour lui parler : **maillot**. Pas d'objet donné.

Commandes :

Différentes commandes sont à votre disposition. Voici une liste des commandes et de leur fonctions détaillée.

Liste commandes :

- help : afficher cette aide
- quit : quitter le jeu
- take <objet> : prendre l'objet
- drop <objet> : retirer l'objet
- look : afficher les objets de la pièce
- go <direction> : se déplacer dans une direction cardinale (N, E, S, O)
- « vide » saute la ligne sans message d'erreur
- back : retourner en arrière
- history : afficher son historique des pièces visitées
- inventory : afficher votre inventaire
- talk <someone> : parler à un personnage non joueur

Condition de victoire :

Comme dit précédemment le but du jeu est de se faire accepter par un groupe de supporters, de ce fait la condition de victoire est : **le joueur parle (commande talk) aux supporters tout en ayant l'objet 'maillot' dans son inventaire.**

Exemple scénario de victoire :

Le jeu commence, le joueur trouve le voyageur dans la map, le joueur parle au voyageur, le voyageur donne un '**malette**' au joueur, le joueur trouve le pêcheur, il parle au pêcheur (il peut puisqu'il possède l'item '**malette**'), le pêcheur donne du '**pain**' au joueur, le joueur trouve les pigeons dans la map, le joueur parle aux pigeons (il peut puisqu'il possède l'item '**pain**'), les pigeons laisse '**centeueros**' au joueur, le joueur trouve le vendeur et lui parle (il peut puisqu'il possède l'item '**centeueros**'), le vendeur donne le 'maillot', le joueur cherche les supporters, **le joueur parle aux supporters, il a le maillot dans son inventaire, la condition de victoire est réunie. Le joueur gagne et le jeu se termine.**

Condition de défaite :

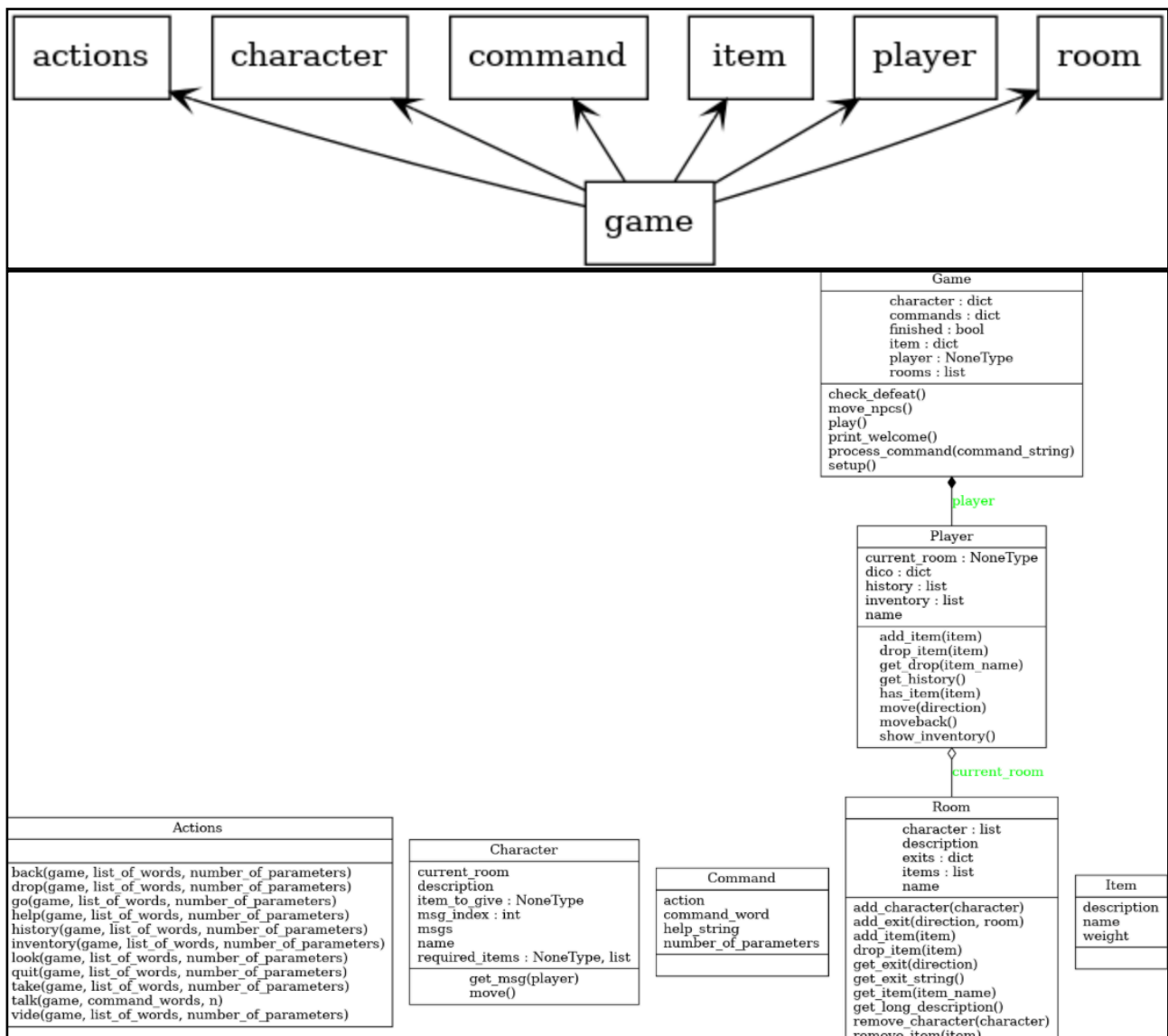
La condition de défaite est d'aller dans les quartiers nord de Marseille sans posséder l'item cagoule. La condition de défaite : **aller dans les quartiers nord sans avoir l'item cagoule dans son inventaire.**

Exemple scénario de défaite :

Le joueur commence le jeu, le joueur se balade dans les différents lieux. Le joueur ne récupère pas l'item '**cagoule**' au cours du jeu. Le joueur se situe dans le Café est va vers le nord (direction vers les quartiers nord), **le joueur se trouve dans les quartiers nord or il ne possède pas l'item 'maillot' dans son inventaire. Le joueur a perdu, le jeu se termine.**

2. Guide administrateur :

Voici un diagramme des classes (généré via Pyreverse et Graphviz) :



3. Perspectives d'améliorations :

Voici une liste de perspectives d'améliorations futures :

- 1. Enrichir la narration. Rendre le jeu plus immersif. Créer davantage de suspense et d'intrigue dans le jeu, pourquoi pas à base d'énigme à résoudre pour recevoir des indices sur quel personnages aller voir en premier.
- 2. Personnaliser les dialogues. Implémenter des choix avancés qui modifie l'issu du jeu à long terme. Permettre au joueur d'influencer le cours du jeu en fonction de ses réponses aux PNJ

par exemple, mettre en place un système de choix par exemple : Le PNJ demande si le joueur veut tel ou tel objet et le joueur doit faire un choix.

- 3. Créer des fins alternatives de manière à pousser le joueur à recommencer à jouer.
- 4. Personnaliser son personnage. Au début du jeu permettre au joueur de créer son personnage (couleur de cheveux, taille, poids, apparence).
- 5. Amélioration de l'interface utilisateur. Le jeu est un jeu textuel pourquoi ne pas s'aventurer dans la création de graphisme. Ajout d'une interface graphique.