

SHREK COLOSSAL ADVENTURE

[DOC. JEU & DESIGN PAR CELESTIN BABIN]

[TABLE DES MATIERES]

[APERCU]	2
[RESUME DU JEU].....	2
[INSPIRATION]	2
[TECHNOLOGIES UTILISEE].....	2
[PLATFORMES VISEES].....	2
[HISTOIRE].....	2
[RECIT]	3
[PERSONNAGES]	3
[MONDE DU JEU].....	4
[ASPECT ET COMPORTEMENT]	4
[LIEUX]	5
[FONCTIONNALITES].....	7
[ACTIONS]	7
[STOCKAGE]	9
[COMBATS]	9
[NORMES]	10
[LIGNES DE CONDUITES]	10
[GESTION DE VERSIONS]	10
[EQUIPE]	11
[REMERCIEMENTS]	11

[APERÇU]

[RESUME DU JEU]

Shrek Colossal Adventure est un jeu d'aventure textuel hors-ligne. Le jeu se contrôle de manière « naturelle » en écrivant les actions que le joueur souhaite entreprendre afin qu'elles soient directement interprétées par la console. Tout en incarnant Shrek, on y explore un ensemble de lieux avec des objets à récupérer et utiliser, des combats, et comme objectif final de délivrer Fiona du dragon qui la garde.

[INSPIRATION]

Shrek Colossal Adventure est directement inspire du jeu Colossal Cave Adventure de William Crowther, considéré comme le premier jeu d'aventure interactif. Même si le jeu est de base sur un univers centré sur les grottes et leurs explorations, nous avons préféré partir sur un univers n'ayant rien à voir et extrêmement fourni en termes d'objets, personnages et qui soient connu du plus grand nombre, sans qu'il soit pour autant tout le temps choisi lorsque des gens veulent faire des « fan-games ».

[TECHNOLOGIES UTILISEE]

Nous avons choisi d'utiliser Oracle Open JDK 23.0.1. Son téléchargement est disponible [ici](#).

[PLATEFORMES VISEES]

Nous avons d'axer la disponibilité du jeu sur PC Windows & Linux principalement. Il se peut qu'à l'avenir il y ait plus de plateformes disponibles.

[HISTOIRE]

[RECIT]

Shrek Colossal Adventure n'étant pas développé par Dreamworks il n'est donc pas nécessaire qu'il soit fidèle aux films et nous avons donc pris la liberté d'ajouter/modifier des éléments à notre convenance. Dès le début du jeu les informations sur comment jouer seront indiqués au joueur de manière explicite afin qu'il soit plus facile pour lui de se les approprier afin de le les utiliser plus tard.

Dès que le jeu est lancé, du texte commence à apparaître sur l'écran avec le minimum nécessaire d'informations afin que le joueur puisse comprendre où il est, qui il est et ce qu'il a à faire. Le reste du récit se fera au fur et à mesure que le joueur avance et il n'était donc pas nécessaire d'expliquer l'intégralité de l'histoire avant que le joueur commence à jouer.

[PERSONNAGES]

Au fur et à mesure du jeu, il y aura de plus en plus de personnage avec qui le joueur pourra dialoguer. Voici la liste de ceux-ci ainsi que leur rôle au sein du jeu.

- **Shrek** :

C'est le personnage qui est incarné par le joueur et autour duquel tout le jeu s'axe.

- **Donkey** :

Il accompagne **Shrek** dès le début du jeu. Celui-ci parle tout le temps.

- **Pinocchio** :

Il permettra au joueur de comprendre l'intrigue et de savoir ce qu'il faut qu'il fasse, à savoir sauver **Fiona**.

- **Gingerbread Man** :

Parrain de la FarinaFamilia qui a été enfermé par le **Wolf W. Wolf** sous couvert de règlement de compte par rapport à son trafic de farine et de bouton BouleDeGomme.

- **Wolf W. Wolf (BOSS)** :

Est dans le moulin à deux doigts de commencer à torturer Ti Biscuit avant qu'on arrive.

■ **Puss in Boots (BOSS) :**

Il fait un combat contre **Shrek** (que **Shrek** est forcément obligé de perdre). À la fin du combat, **Shrek** lui fait les yeux doux de « poticha » et le chat accepte de le suivre.

■ **Knights (BOSS) :**

Il y a trois chevaliers : **Pepper Burr Grinder Knight**, **Dyscalculic Knight** et **Prince Charming**. Le premier peut aveugler le joueur (ou ses alliés) ce qui sautera leur prochain tour, le second reçoit et inflige des dégâts aléatoires, et **Prince Charming** est quant-à lui juste totalement inutile.

■ **Lord Farquaad :**

Il est celui qui donnera l'objectif réel du jeu à **Shrek** (à savoir sauver **Fiona**)

■ **Dragon (BOSS) :**

Dragon proposera un combat en deux étapes. Il est impossible de passer derrière lui pour aller sauver **Fiona** tant qu'on ne l'a pas battu pour la deuxième fois

■ **Fiona :**

Attend dans la plus haute tour du château. Accompagnera **Shrek** à la fin du jeu.

[MONDE DU JEU]

[ASPECT ET COMPORTEMENT]

Le jeu sera entièrement jouable dans une console et il n'y aura rien d'autre que du texte tout au long de celui-ci. Des images servants d'exemple sont disponibles dans le dossier **Shrek/images** afin que le joueur comprenne un peu l'environnement qui l'entoure.

[LIEUX]



Comme le jeu est un jeu essentiellement basé sur le texte, il n'y aura donc pas d'images directement disponibles pour le joueur (même si celui-ci peut les trouver dans les fichiers du jeu). Les lieux sont souvent remplis d'objets avec lesquels on peut interagir (comme les prendre, les observer, ...). Chaque fichier image est renommé en fonction du lieu qu'il représente afin que cela soit plus intuitif pour le joueur.

Voici la liste de tous les lieux où **Shrek** va suivre son aventure :

■ **Swamp** (marais)

L'aventure du joueur commence dans le **Swamp**, plus précisément dans la maison de Shrek. Il y a deux chambres (on apparaît dans l'une d'entre elle) et une fois sorti on ne pourra plus y rentrer, une cuisine, et un salon.

Une fois sorti de la maison, il s'agit d'un **Swamp** classique qui donne sur la **Forest**.

[Swamp] dans les fichiers du jeu.

C'est au sein du marais que le joueur rencontre **Donkey** et **Pinocchio**.

Avant d'arriver à la **Forest** il y a un passage avec deux embranchements. Si on choisit de passer sur le tronc, il faut que notre sac à dos ne soit pas trop lourd, sinon il casse et le lieu est inaccessible (sauf pouvoir particulier), sinon on arrive directement dans la **Forest**.

[Swamp2] dans les fichiers du jeu.

■ **Forest** (forêt)

Une fois arrivé on tombe sur **Puss in Boots**, qui engagera un combat. Le combat est impossible à gagner, mais cette fois quand les PV de Shrek sont censés atteindre 0, ils

tomberont à 1 et Shrek se mettra à faire des « yeux de chat battu » au chat botté qui le laissera sauf et l'accompagnera.

À la fin du combat, on remarquera un panneau avec d'indiquer deux choix : soit partir au **Mill** (où on y entend des cris), ou vers **Duloc**.

[Forest] dans les fichiers du jeu.

■ **Mill** (moulin)

Ce lieu n'est pas obligatoire à visiter pour finir le jeu. Il sert juste à avoir de nouveaux items afin que le combat de fin se passe de manière plus simple.

Le **Mill** est composé d'une maison avec trois pièces et de toilettes extérieures.

Dans la maison il y aura **Wolf W. Wolf** qui nous engagera un combat à l'instant où l'on franchira le seuil de la porte, surpris de voir quelqu'un. Une fois vaincu, on pourra fouiller le reste de la maison et voir que **Gingerbread Man** est retenu dans le bureau dans un coffre à code. Une fois libéré, celui-ci donnera au joueur des **gumdrop_buttons** qui permettront de booster ses stats pour ses prochains combats de boss.

[Mill] dans les fichiers du jeu.

On peut accéder qu'à la **Forest** depuis le **Mill**.

■ **Duloc**

Une fois arrivé à **Duloc**, le joueur voit apparaître un grand pont gardé par les trois **Knights** ainsi que **Lord Farquaad** sur les remparts. Celui-ci indiquera à **Shrek** qu'il ne souhaite pas que ce soit lui qui sauve **Fiona** et le fera attaquer par ses **Knights** avant de repartir dans **Duloc**.

[Duloc] dans les fichiers du jeu.

Une fois le combat fini, **Shrek** pourra se rendre au **Castle** là où est retenu **Fiona**.

■ **Castle** (château)

Le château est l'avant dernier lieu disponible. Celui-ci se sépare en deux zones : la principale, et la tour.

Dragon attend le joueur dans la salle principale près à engager le combat, et une fois vaincu, il entre dans une deuxième phase plus dure. La deuxième fois qu'il est vaincu, un passage derrière lui s'ouvre et le joueur peut s'y faufiler pour aller dans la tour, laissant **Donkey** derrière lui.

[Castle] dans les fichiers du jeu.

■ **Tower** (tour)

Il y a quatre étages dans la **Tower**. Au fur et à mesure que l'on monte et que l'on fouille les objets on obtient quelques informations sur l'histoire et **Fiona**. Tout en haut de la tour se trouve **Fiona**. Une fois que **Shrek** a pris **Fiona** sous son bras pour s'enfuir du **Castle** il doit repasser par la salle principale.

[Tower] et [Tower2] dans les fichiers du jeu.

Il y retrouve **Donkey** qui fait la cour à **Dragon** et une fois cela fini, ils montent sur le dos de **Dragon** pour retourner au **Swamp** et finir le jeu. Une fois le jeu fini, le joueur peut se déplacer n'importe où sur la carte à dos de **Dragon**.

[FONCTIONNALITES]

[ACTIONS]

Dans le jeu, le joueur interagit avec le jeu en saisissant une séquence de phrases. Une fois la réponse du jeu affiché, la phrase envoyée par le joueur sera lue et analysée afin d'effectuer l'action (dans la mesure où la commande rentrée est correcte). Il y a plusieurs actions que le joueur peut effectuer. La liste ci-dessous sera de la forme COMMANDE <[ARG_OBLIGATOIRE] [ARG_OPTIONNEL], ou COMMANDE est une commande de jeu et les arguments sont soit obligatoires, soit optionnels, en fonction de la forme indiquée ci-dessus. Après avoir exécuté chaque commande, un message indiquera ce qu'il se passe et ce que la commande a engendrée.

Voici la liste des commandes disponibles dans le jeu :

- **GO** <location>

La commande **GO** est nécessairement suivie du lieu souhaité. Le lieu, sauf compétence spéciale, est obligatoirement un lieu voisin à là où se trouve le joueur. Si le lieu existe, ET qu'il peut y accéder, alors il change de localisation ; sinon il reste sur place.

- **LOOK** [object1] [object2] ...

La commande **LOOK** affiche une description de l'emplacement actuel si aucun argument n'est fourni. Dans le cas où un, ou plusieurs, arguments sont données, un affichage de tous les objets que l'on peut observer est donné.

- **TAKE** <object>

La commande **TAKE** est nécessairement suivie de l'objet que l'on souhaite prendre. Si l'objet est disponible, il est ajouté dans le sac, sinon, il ne se passe rien.

- **USE** <object1> [object2]

La commande **USE** est nécessairement suivie de l'objet, ou des objets, que l'on souhaite utiliser. S'il y a deux objets qui sont utilisées alors l'**object1** s'applique sur l'**object2** (exemple **USE** key door permet d'utiliser une clé sur une porte). Si l'objet est disponible et que son utilisation est possible (exemple une clé sans porte ne fonctionne pas) alors l'action est effectuée, sinon il ne se passe rien.

- **INSPECT** <object>

La commande **INSPECT** permet de revoir la description d'un **objet** que l'on porte.

- **EQUIP** <object>

La commande **EQUIP** permet d'équiper un **objet** afin de pouvoir l'utiliser lors des combats.

- **ATTACK** <boss>

La commande **ATTACK** permet d'attaquer le **BOSS** sélectionné avec l'**objet** équipé. Si aucun **objet** n'est équipé, alors **Shrek** attaquera avec des poings.

- **HELP** [command]

La commande **HELP** permet d'avoir accès à la liste des commandes du jeu avec une petite description pour chacun si aucun argument n'est rentré. Sinon, cela permet de voir la description spécifique à cette commande.

■ QUIT

La commande **QUIT** permet de quitter le jeu. Attention, il n'y a pas de sauvegarde actuellement implémentée. Si jamais vous quitter le jeu, la prochaine partie recommencera de nouveau.

[STOCKAGE]

Il y a dans le jeu un système de poids et de stockage. Tous les objets ont un poids propre, et si poids max transportable est atteint le joueur ne plus aller à certains endroits ou même transporter d'autres objets. Pour augmenter cette limite, il est possible de prendre un **backpack** dans la maison de **Shrek** au début du jeu. Si à un moment le joueur atteint la limite max des objets à prendre sans avoir de sac à dos, un message spécial sous-entendant son existence lui sera affiché afin qu'il puisse profiter de la suite du jeu avec plus d'espace.

Les personnages qui accompagnent **Shrek** tout au long de l'aventure (**Donkey**, **Puss in Boots**, **Fiona** et **Dragon**) seront considérés comme des objets contenus dans le **backpack**. Il est important de noter que les **BOSS** qu'affronte **Shrek** et les objets qui suivent **Shrek** ne sont pas implémenter de la même manière, mais que cela ne se voit pas dans le jeu.

[COMBATS]

Le système de combat est un système de combat au tour par tour. Le joueur ainsi que chaque **BOSS** possèdent des statistiques telles que la vie, la force, la vitesse d'attaque.

Les différents objets du jeu peuvent être utilisés soit de manière active avec **USE** afin d'augmenter les statistiques de **Shrek**, soit de manière passive.

La vitesse d'attaque permet de savoir qui attaque en premier entre **Shrek** et le **BOSS**.

Si la vie de **Shrek** arrive à 0, alors le jeu est perdu.

[NORMES]

[LIGNES DE CONDUITES]

Afin de garder un code propre, tout ce qui sera codé dans ce projet devra suivre ces, certes très petites mais nécessaires, lignes de conduites dans la mesure du possible :

- Toutes les variables et les fonctions doivent être correctement indentées et définies.
- Le code doit être suffisamment clair pour s'auto-documenter. Les commentaires doivent être utilisés pour faire gagner du temps de compréhension. Merci de faire des commentaires sur pourquoi, plutôt que comment, la partie commentée fonction.
- Le code doit éviter le couplage autant que possible.
- Si une fonction peut échouer et qu'il faut lever une exception, merci d'utiliser le mot clé « throw » et que l'exception personnalisées soient claire et concise.
- Tout code doit être écrit en gardant à l'esprit avant tout la portabilité et l'évolutivité

[GESTION DE VERSIONS]

Shrek Colossal Adventure utilise Git pour la gestion de versions, et le dépôt est hébergé sur GitHub. Des commits de bonnes qualités sont importants pour économiser du temps lors de la recherche de problèmes, notamment quand il faut revenir à une version stable pour réparer les soucis.

Voici quelques lignes directrices qui doivent être respectées lorsqu'il y a un des commits qui doivent être effectués :

- Les titres des commits doivent être de 50 caractères ou moins.
- Les titres des commits doivent être écrit au présent.
- Les titres des commits doivent rendre compte clairement du type de changement/ajout.
- Les titres des commits doivent être avec des majuscules (respectant la convention), et ne pas se finir par un point.
- Les descriptions des commits doivent de manière précise et concise décrire tous les changements dans le commit.

- Les descriptions des commits doivent expliquer quoi et pourquoi, pas comment.

Pour retrouver l'ensemble des conventions pour les commits (en plus de ceux indiqué ci-dessus, il suffit de cliquer [ici](#).

[EQUIPE]

L'équipe du projet est Célestin BABIN, Alexandre MALHOUD et Thomas MICHEL. Là où chaque membre de l'équipe a travaillé sur tous les aspects lors du développement du projet, certains ont plus accès leur temps et leur travail sur différents aspects.

- Célestin BABIN :
S'est principalement occupé de la gestion du présent rapport, de la conception du jeu, et d'une partie du développement.
- Alexandre MALHOUD :
S'est principalement occupé de la conception du jeu, et d'une partie du développement.
- Michel THOMAS :
S'est principalement occupé du développement.

[REMERCIEMENTS]

De la part du trinôme nous souhaitons remercier :

- Leo Seguin pour son aide lors de nos interrogations.
- [DeadCityBard](#), [Map Masters](#), [Dice Grimorium](#), [WrightOn](#), [hasslyart](#) et [Rushmik](#) pour l'utilisation des images servant d'exemple pour les lieux.