

Explication du Jeu d'Aventure

Introduction

Ce jeu est une aventure textuelle où le joueur explore une maison hantée, interagit avec des personnages, collecte des objets et tente de résoudre un mystère. L'objectif est de reconstituer les événements qui se sont déroulés dans la maison avant que le temps ne soit écoulé.

Fonctionnement du Jeu

1. Création du joueur

Le joueur commence par entrer son nom et choisir un niveau de difficulté parmi les options suivantes :

- Facile
- Moyen
- Difficile
- Extrême

Le choix du niveau affecte la difficulté globale du jeu en augmentant la capacité des personnages à se déplacer.

2. Exploration de la maison

La maison est composée de plusieurs pièces reliées entre elles :

- **Jardin** : Point de départ avec un chien.
- **Hall d'entrée** : Accès central vers d'autres pièces.
- **Salon** : Avec un chat et un fantôme pianiste.
- **Garage** : Rempli d'objets utiles et en désordre.
- **Cuisine** : Une cuisine équipée.
- **Escaliers** : Relient le rez-de-chaussée à l'étage.
- **Chambres** : Deux chambres à l'étage avec des personnages et des indices.
- **Cave** : Un endroit mystérieux contenant des révélations.

3. Commandes disponibles

Le joueur interagit avec le jeu en entrant des commandes textuelles. Voici une liste des commandes principales :

| Commande | Description |
|-------------------|---|
| <code>help</code> | Affiche l'aide avec la liste des commandes disponibles. |
| <code>quit</code> | Quitte le jeu. |

| | |
|---|---|
| <code>go</code> <code><direction></code> | Se déplace dans une direction cardinale (N, E, S, O). |
| <code>history</code> | Affiche l'historique des lieux visités. |
| <code>back</code> | Revient au dernier lieu visité. |
| <code>check</code> | Affiche l'inventaire du joueur. |
| <code>look</code> | Affiche les objets présents dans la pièce actuelle. |
| <code>take</code> <code><objet></code> | Prend un objet présent dans la pièce. |
| <code>drop</code> <code><objet></code> | Laisse un objet dans la pièce actuelle. |
| <code>talk <PNJ></code> | Parle à un personnage non-joueur (PNJ). |

4. Personnages et Objets

Chaque pièce peut contenir des personnages non-joueurs (PNJ) et des objets. Les PNJ fournissent des indices ou des objets en répondant à des questions. On leur extrait des informations en échanges d'objets mais ils peuvent nous repousser si on possède un objet qu'ils détestent.

Exemples de personnages :

- **Chien** (dans le jardin) : Donne des indices sur une ombre aperçue.
- **Majordome fantôme** (dans le hall) : Fournit des informations sur une intrusion.
- **Chat** (dans le salon) : Mentionne quelqu'un fouillant les tiroirs.

Exemples d'objets :

- **Clé** (dans le hall) : Pour obtenir des informations du majordome.
- **Os** (dans le jardin) : A donner au chien pour le faire parler.
- **Couteau** (dans la cuisine) : Utile pour parler avec le chef de cuisine.

5. Objectif

Le but du jeu est de résoudre le mystère de la maison en explorant les pièces, interagissant avec les PNJ et en utilisant les objets pour progresser. Attention à la limite de temps (équivalent à 50 tours). On gagne lorsqu'on a réuni toutes les informations des différents personnages et l'histoire qui s'est réellement passée dans cette maison s'affiche.

6. Gestion du temps

Chaque action, comme se déplacer ou utiliser un objet, réduit le temps restant. Lorsque le temps atteint 0, la partie est terminée.

Perspectives de développement (non traité)

Il y a la possibilité d'améliorer l'aspect graphique de l'interface, avec des images pour les personnages, items... On peut aussi améliorer la dynamique des personnages : travailler sur les mouvements possibles, diversifier les interactions, faire interagir les pnj entre eux et qu'ils soient plus autonomes. Une grosse amélioration serait sur la robustesse face aux input et aux erreurs d'orthographe légères comme les majuscules mais une idée serait d'ajouter de l'IA pour cela. Enfin une fonctionnalité multijoueur pourrait être une bonne idée pour la suite avec une course entre des joueurs et des ressources à se disputer pour gagner le plus d'indices. Ce sont des suggestions, le jeu n'est pas parfait, le temps était une limite à tout cela.