

AUDUREAU Léo

BOUNY Mathieu

Rapport TBA

« *Aventure dans la Station Spatiale* »

Guide utilisateur

Introduction

Bienvenue à bord de la station spatiale ! Ce jeu d'aventure textuel vous permet d'explorer une mystérieuse station spatiale en utilisant des commandes simples. Votre mission est de découvrir les secrets qui s'y cachent...

Commandes de Base

Déplacement

- go nord (ou n) : Se déplacer vers le nord
- go sud (ou s) : Se déplacer vers le sud
- go est (ou e) : Se déplacer vers l'est
- go ouest (ou w) : Se déplacer vers l'ouest
- go up (ou u) : Monter
- go down (ou d) : Descendre

Interaction avec l'Environnement

- look : Observer ce que contient la pièce actuelle en détail
- take [objet] : Ramasser un objet
- talk [personnage] : Parler à un personnage

Gestion de l'Inventaire

- check : Voir ce que contient votre inventaire
- drop [objet] : Déposer un objet de votre inventaire

Conseils pour Jouer

1. Exploration

- Examinez chaque pièce attentivement avec la commande look
- N'hésitez pas à regarder tous les objets qui vous semblent intéressants

2. Interaction

- Parlez à tous les personnages que vous rencontrez
- Collectez les objets qui pourraient être utiles

3. Navigation

- Explorez systématiquement chaque niveau de la station

Situations Courantes

Si vous êtes bloqué

- Relisez attentivement les descriptions des pièces
- Vérifiez votre inventaire
- Essayez de parler aux personnages rencontrés précédemment

Messages d'erreur courants

- Le message d'erreur donne une indication sur quoi faire pour continuer à jouer. Si vous êtes toujours bloqués utilisez : help

Conditions de victoire :

Récupérez la combinaison dans le module d'amarrage et le Bounty dans la réserve pour sustenter Edouardo, sinon il ne vous ramènera pas sur Terre. Cependant, attention car Eduardo aime bien discuter avec Elon...

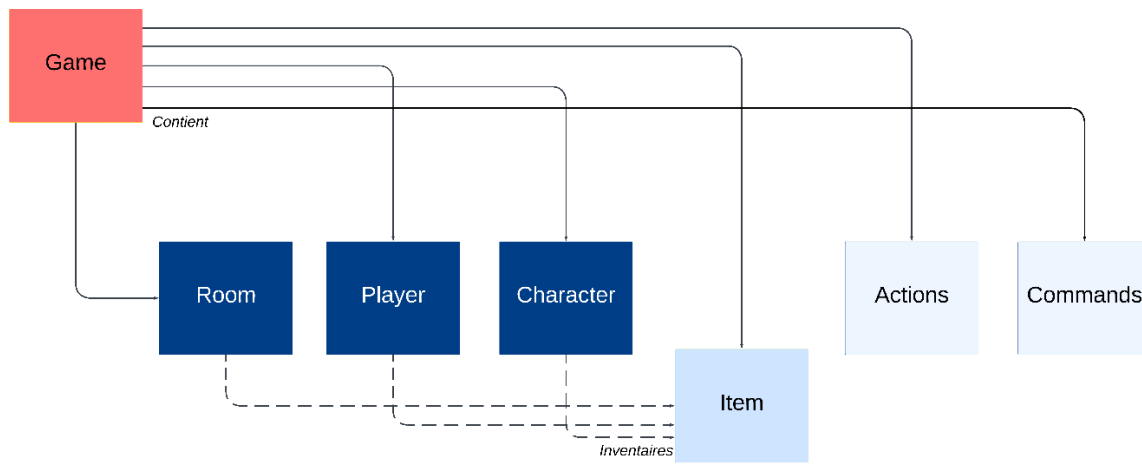
Astuce Finale

La station spatiale cache de nombreux secrets. Soyez observateur, logique, et n'hésitez pas à expérimenter avec les différentes commandes. Chaque détail peut être important pour progresser dans l'aventure.

Bonne exploration, astronaute !

Guide développeur

Diagramme de Classe :



Sur ce diagramme, on peut voir les différentes classes et interactions entre elles.

Les classes s'organisent de sorte que chaque partie du gameplay soit décrit et repérable facilement selon la partie dans laquelle il appartient.

Gameplay :

Ce jeu est une TBA (*Text Based Adventure*) qui se joue en écrivant les différentes actions désirées au clavier. Il est possible d'interagir avec les PNJ, de ramasser des items, les jeter, se déplacer dans la carte d'après les directions cardinales ainsi que haut et bas.

Scenario :

Le joueur apparait dans une station spatiale, il pourra y retrouver différents personnages et items qui lui serviront pour atteindre la victoire (ou la défaite). Dans la station se trouve deux laboratoires dans lesquels deux chimistes œuvrent seuls dans leur coin, aucune collaboration n'est tolérée entre eux.

Perspectives d'améliorations possibles

Dans le développement d'un jeu Text-Based Adventure (TBA), on se concentre naturellement plus sur l'histoire et le game design que sur le gameplay. Cependant, on a identifié deux axes d'amélioration qui pourraient vraiment enrichir l'expérience de jeu.

Tout d'abord, l'interface utilisateur mériterait d'être modernisée avec des éléments plus intuitifs comme une carte qui se met à jour en temps réel et des boutons d'action cliquables. On pourrait aussi rendre le jeu plus agréable à utiliser en ajoutant des raccourcis claviers bien pensés. Imaginez pouvoir utiliser les flèches directionnelles et quelques touches stratégiquement placées pour effectuer vos actions. Ça rendrait le tout beaucoup plus fluide !

Ensuite, l'ajout d'images nous semble essentiel. Même si la force d'un TBA réside dans son texte, avoir quelques illustrations bien choisies permettrait aux joueurs de mieux se plonger dans l'univers du jeu. C'est toujours plus parlant qu'une simple description textuelle, aussi bien écrite soit-elle.

En bref, ces améliorations permettraient de donner un coup de jeune au genre tout en gardant ce qui fait son charme : une belle histoire bien racontée. L'idée n'est pas de révolutionner le concept, mais plutôt de le rendre plus accessible et agréable pour les joueurs d'aujourd'hui.