

# Rapport projet TBA IGI-3008

Clément LONGEAC  
Anne-Colombe ANDRE  
(E3S)

# Sommaire :

I-Guide utilisateur.....	3
A- Le scénario et l’histoire du personnage.....	3
B- Comment jouer à notre jeu?.....	4
C- La Map et les objets .....	6
D-Les PNJ .....	7
E- Les commandes .....	9
II-Guide développeur (le diagramme de classes) + vidéo .....	10
III-Perspectives de développement.....	11

## **I-Guide utilisateur**

### **A- Le scénario et l'histoire du personnage**

#### **1- Le scénario**

L'autre est juste devant vous, cette porte représente l'accomplissement d'une vie. Cette quête que vous menez depuis près de 30 ans à travers toutes les régions du pays pour voir la liberté éclore est sur le point de s'achever. Après avoir terrassé généraux, valets, sbires, fossoyeurs, il ne reste plus que ce fameux Lucifer pour éradiquer complètement ce fléau. Les démons terrorisent et tuent le peuple depuis maintenant des siècles. Cette malédiction est sur le point de prendre fin, il ne vous reste plus qu'à éliminer le roi des démons. Mais attention, celui-ci est bien plus malin et puissant que tout ce que vous avez connu jusqu'à présent. Il faudra donc redoubler de vigilance lors de votre entrée dans son château. Vous êtes l'espoir d'une nation, celle d'un peuple pour la liberté, vous n'avez donc pas le droit à l'erreur. Vous aurez sur votre chemin, des artefacts variés. Sur votre chemin, vous rencontrerez des armes très puissantes. Elles le sont bien plus que ce que vous pourriez imaginer. Ces armes représentent une fraction de la puissance du roi des démons. Si vous les collectez tous vous aurez donc accumulé la totalité de la puissance du roi des démons et il disparaîtra par la suite. Il est donc nécessaire pour vous de les collecter, pour le combattre. Vous risquez votre vie si vous ne possédez pas tous les artefacts. Des hommes seront là pour vous aider. N'oubliez pas de les solliciter. N'oubliez pas que votre quête touche à sa fin et que vous représentez l'espoir d'un peuple, je vous souhaite donc de vous armer de courage et de nous revenir sain et sauf héros !

## **2- L'histoire du personnage**

Dans les contrées du sud, évolue un mage, un aventurier, digne de la légende qui le précède. Mais avant cela, il était semblable à ses camarades. En tous points, néanmoins une chose, un trait suffisait à le différencier de cette masse. Il avait le cœur pur, et l'âme d'un guerrier. Des caractéristiques qui ne se ressentent pas sur les traits physiques, il était dans l'inaction. Pourtant, un jour changea sa vie à jamais, une rencontre, un évènement. Il venait tout juste d'entrer dans la phase active de sa vie. Ce jour-là, il marchait paisiblement sur un chemin de terre avec l'une de ces lames favorites. Il venait tout juste de s'entraîner. Ces muscles étaient en état d'alerte. Au loin se dressait une créature hideuse, un démon, un sbire, il était grand, très grand, et faisait deux fois la taille de notre futur aventurier. La créature était affamée et s'attaquait à des marchands, habituellement elle reste cachée. Ni une ni deux, le jeune aventurier se jeta sur la créature avec sa lame. Il n'eut aucun mal à la faire reculer mais de là à la vaincre...Il était en grande difficulté. Il perdit connaissance. Lors de son réveil, aussi surpris d'être encore vie qu'épouvanté, il constata avec horreur que les marchands qu'ils protégeaient avaient tous été tués. Depuis ce jour funeste, il se jura de pouvoir protéger les populations face à ces démons. Pour éliminer le mal, quoi de mieux que de l'éliminer à la racine. Tuer le roi des démons, voici la mission qu'il s'est imposé et c'est à ce moment précis que ma quête commence !

## **B- Comment jouer à notre jeu ?**

### **1- Initialisation**

Lorsque le joueur commence à jouer, il se trouve dans la première pièce (cave 1). Libre à lui d'aller dans une autre pièce ou de regarder ce que contient la pièce.

## 2- Déroulement du jeu

Le joueur peut se déplacer dans les 8 salles avec les commandes de direction (NORD, Nord, n, N, EST...). À chaque fois que le joueur se retrouve dans une nouvelle pièce, les PNJs se déplacent de façon aléatoire sur une case adjacente avec une probabilité de (0.5). Le joueur peut interagir avec les PNJs en parlant avec eux. Le but du joueur est de récupérer tous les objets de la map pour prétendre à battre Lucifer. Pour observer une pièce, on utilise la commande look. Cette dernière nous donnera les personnages présents dans la pièce ainsi que les objets. Pour récupérer les objets, il faut utiliser la commande take. L'utilisation de la commande take aura pour effet d'ajouter l'objet à l'inventaire du joueur et de le retirer de l'inventaire de la pièce. Sur le même principe, on peut retirer un objet de son inventaire avec la commande drop. On retire l'objet de son inventaire et on l'ajoute à l'inventaire de la pièce. On peut revenir sur une case précédente en activant la commande back. Dans ce cas, le joueur reviendra sur la case précédente et l'historique sera modifié. Il est possible de vérifier son inventaire en utilisant la commande check.

## 3- Fin de partie

Il existe deux scénarios possibles.

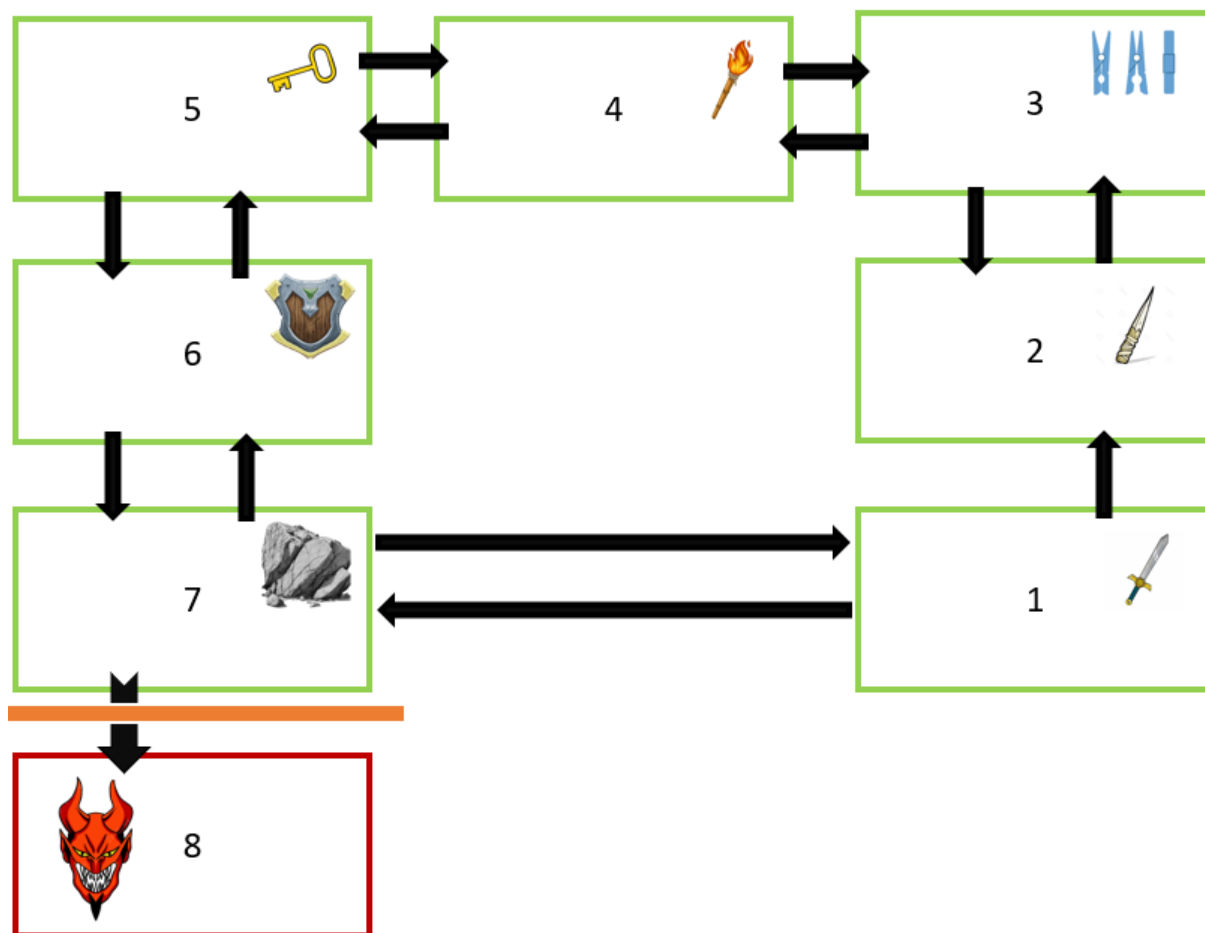
**Partie gagnante:** Pour gagner la partie, il suffit de prendre tous les objets de la map. Une fois les 7 items dans l'inventaire du joueur, le joueur pourra défier Lucifer avec la commande attack. Si aucun objet n'est manquant alors le terminal affichera "Bob a tué lucifer" et fermera le terminal. Dans ce cas la partie est gagnante et le jeu se termine.

**Partie perdante:** Pour perdre une partie, il faut attaquer Lucifer avec au plus 6 objets. Dans ce cas, le joueur perd immédiatement et le terminal affichera "Bob vient de mourir".

## C- La Map et les objets

## 1- La Map

La carte du jeu est composée de deux étages, un niveau 0 et un niveau -1 dans lequel se trouve la salle finale du démon. Dans les salles se trouvent des objets différents qui serviront à la réussite de la mission de notre héros. La salle du roi des démons est au sous-sol.



Titre : Map du jeu TBA

## 2- Les objets



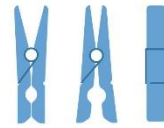
Une épée

- Dans la salle 1
- Poids : 10 kg



Un pieu

- Dans la salle 2
- Poids : 2 kg



Une pince

- Dans la salle 3
- Poids : 1kg



Une torche

- Dans la salle 4
- Poids : 1kg



Une clé

- Dans la salle 6
- Poids : 1kg



Un bouclier

- Dans la salle 6
- Poids : 5 kg



Une pierre

- Dans la salle 7
- Poids : 3 kg

## D-Les PNJ et monstres

### Le monstre :

- **Lucifer**

Description : "Lucifer", "prêt à mourir?",

Dialogue : ["je suis Lucifer", "ton heure est venue"])

Lieu : Dans la cave8 mais pas que 😊

## Les PNJ :

### ● Lancelot

Description : "lancelot", " avez-vous besoin d'une arme ?"

Dialogue : ["je suis lancelot", "tu es bête ou quoi je viens de te dire"])

Lieu : Dans la cave1 mais pas que 😊

### ● Heiter

Description : "heiter", "Je travaille le bois",

Dialogue : ["je suis heiter", "Que dois-je taillé pour vous ? Je ne suis que menuisier ..."])

Lieu : Dans la cave2 mais pas que 😊

### ● Flame

Description : "flame", " vous avez froid?",

Dialogue : ["je suis flame", "Je suis la gardienne de ce feu, je ne vous serais" + "pas d'une grande utilité, je ne peux vous donner qu'un peu de chaleur"])

Lieu : Dans la cave4 mais pas que 😊

### ● Ulfberht

Description : "ulfberht", " Je suis très demandé vous savez",

Dialogue : ["Je suis ulfberht", "Je peux te fournir n'importe quelle arme et même des boucliers"])

Lieu : Dans la cave6 mais pas que 😊

### ● Phidias

Description : "phidias", "Un simple esclave"

Dialogue : ["Je suis phidias", "Je suis tailleur de pierre pour le démon," + "il me garde en tant qu'esclave. Aider moi à retrouver ma liberté..."]



Lieu : Dans la cave7 mais pas que 😊

- **Selyse**

Description : "selyse", "C'est une petite entreprise familiale",

Dialogue : ["Je suis selyse", "Puis-je vous aider ? Hélas, je ne possède que des pinces à linges... "])

Lieu : Dans la cave3 mais pas que 😊

## **E-Les commandes**

- **Les commandes de déplacement :**

Go dénomination\_de\_la\_direction      #commande permettant de se déplacer entre les différentes salles

Dénomination des directions prisent en compte :

"nord": "N"	"est": "E"	"sud": "S",	"ouest": "O",	"up": "U"	"down": "D"
"n": "N"	"e": "E"	"s": "S"	"o": "O",	"u": "U"	"d": "D"
"N": "N"	"E": "E"	"S": "S"	"O": "O"	"U": "U"	"D": "D"
"Nord": "N"	"Est": "E"	"Sud": "S"	"Ouest": "O"	"Up": "U"	"Down": "D"
"NORD": "N"	"EST": "E"	"SUD": "S"	"OUEST": "O"	"UP": "U"	"DOWN": "D"

- **Les commandes de d'actions :**

Take nom\_de\_l'objet      #Pour prendre un objet

Drop nom\_de\_l'objet      #Pour jeter un objet

Look      #Pour observer ce qu'il y a dans la pièce, objet / personnage

Talk nom\_du\_pnj      # Pour interagir avec les PNJ

Attack nom\_du\_perso      # Permet d'attaquer le perso

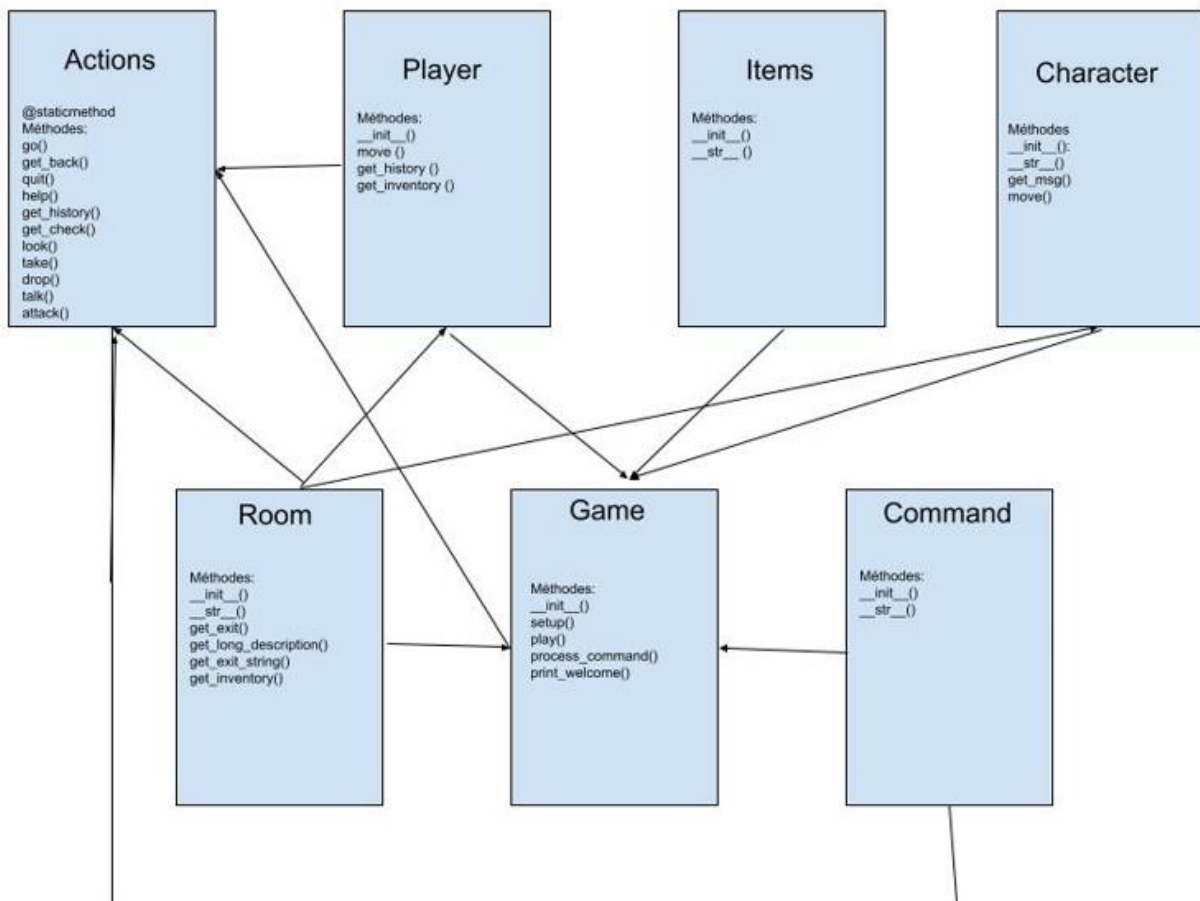
Help      #Permet d'avoir toutes les commandes disponibles

Check      #Permet de voir ce que le joueur a dans son inventaire

Quit      #Permet de quitter le jeu à tout moment

History      #permet d'avoir l'historique des avancements du joueur

## II-Guide développeur (le diagramme de classes)



Titre : Diagramme de classe du jeu TBA

**Une courte vidéo permettant de voir comment l'on joue à notre jeu :**

**Lien YouTube :**

<https://youtu.be/bu5Sy4C8Nc0>

### **III-Perspectives de développement**

Nous n'avons pas eu le temps de faire une interface graphique. Pour autant, nous avons des pistes de développement pour notre jeu.

#### **Première amélioration:**

Dans un premier temps nous pourrions ajouter une interface graphique et un compteur qui permettrait d'estimer le poids total en armes que le joueur possède. Il y aurait donc une limite de poids à ne pas dépasser. Dans ce cas, il faudrait modifier la condition d'une partie gagnante qui porte sur le nombre d'objets. Une barre de vie serait intéressante, en conséquence nos PNJ et Démons auraient des DPS. Nous pourrions ajouter cela.

#### **Deuxième amélioration:**

Dans un second temps nous pourrions permettre au joueur de récupérer des objets directement auprès des PNJs à la suite d'une énigme que le PNJ aura posée. Le joueur pourrait disposer sur l'ensemble de partie de seulement 3 chances de réponses fausses. Si le joueur donne la bonne réponse alors le PNJ lui cède l'arme . On l'ajoute à l'inventaire du joueur. Sinon le joueur n'a pas l'arme et son compteur de réponses fausses possibles diminue de 1. Dans le cas où le joueur en est déjà à son dernier essai, il perd la partie et recommence au départ. Il faut noter que le joueur peut se rétracter s'il engage la conversation avec un PNJ et qu'il juge l'énigme trop difficile. Cette méthode d'obtention des artefacts permet de contrôler la durée de la partie

et de rendre le jeu plus difficile et de donner au joueur l'occasion de réfléchir sur des énigmes réelles.

### **Troisième amélioration:**

Dans la continuité de cette idée d'ajouts pour les personnages. Afin que le joueur ne s'habitue pas toujours aux mêmes énigmes, le jeu pourra disposer d'une banque de données d'énigmes indépendantes de chaque PNJ, c'est-à-dire que chaque PNJ aura sa propre base de données d'énigme dans lequel il pioche aléatoirement et la proposera au joueur. De la même manière, pour les armes, artéfacts etc, nous pouvons proposer plusieurs choix au joueur lors de la réussite d'une énigme.

Ex : J1 répond correctement à l'énigme, le PNJ lui propose « épée / fiole de puissance/ soin)

Le joueur ne peut qu'en choisir qu'un seul, les autres seront perdus à jamais pour le restant de la partie. En ce sens, nous avons une multitude d'idées pour finaliser notre jeu et le rendre jouable par tous et toutes.

-