



AVIGNON
UNIVERSITÉ

Documentation Utilisateur du Jeu de Donjon

Étudiant
Amadou BASS

09/06/2025

Master Informatique
ilsen

UE ALGORITHME ET MODÉLISATION AVANCÉE

Encadrants

Pierre Jourlin
Lahcène Belhadi

UFR
SCIENCES
TECHNOLOGIES
SANTÉ



CENTRE
D'ENSEIGNEMENT
ET DE RECHERCHE
EN INFORMATIQUE
ceri.univ-avignon.fr

Sommaire

Titre	1
Sommaire	2
1 Introduction	3
2 Commandes de Base	3
3 Personnage	3
4 Système de Combat	3
5 Inventaire et Objets	4
6 Quêtes	4
7 Dialogue et Énigmes	4
8 Interface de Jeu	4
9 Conseils pour Réussir	4
10 Glossaire	5

1 Introduction

Bienvenue dans le **Jeu de Donjon** ! Ce jeu textuel immersif vous place dans la peau d'un aventurier, explorant un vaste donjon truffé d'énigmes, d'objets rares, de personnages mystérieux et d'ennemis redoutables.

2 Commandes de Base

Déplacement

- **nord, sud, est, ouest** : Se déplacer dans les directions cardinales.
- **haut, bas** : Monter ou descendre de niveau.
- **tunnel** : Prendre un passage secret, si disponible.
- **quit** : Quitter le jeu.

Interactions

- **prendre <objet>** : Ramasser un objet dans la salle.
- **utiliser <objet>** : Utiliser un objet de l'inventaire.
- **parler <pnj>** : Dialoguer avec un personnage non-joueur.
- **combattre <ennemi>** : Déclencher un combat.

Consultation d'informations

- **quêtes** : Voir les quêtes actives et terminées.
- **inventaire** : Afficher le contenu de votre sac.
- **stats** : Afficher vos statistiques (PV, force, niveau, etc.).

3 Personnage

Exemple : Guerrier

- Santé : 100 PV
- Force : 15
- Intelligence : 10
- Défense : 20
- Niveau : 1
- Expérience : 1
- Argent : 10 pièces
- Capacité d'inventaire : 20 objets

4 Système de Combat

Les combats sont au tour par tour. Chaque attaque prend en compte :

- Votre **force** contre la **défense** ennemie
- Les **effets d'objet** équipés ou utilisés

Options en combat :

- Attaquer
- Utiliser un objet
- Fuir (50% de chance de réussite)

5 Inventaire et Objets

Catégories

- **Consommables** : utilisables une fois (ex : Potion de soin)
- **Armes/Armures** : bonus permanents si équipés
- **Objets spéciaux** : clés, talismans, artefacts

Exemples d'objets

- **Potion de soin** : Restaure 20 PV (`heal_20`)
- **Épée de fer** : +5 en attaque (`attack_bonus_5`)
- **Gemme enchantée** : Confère une protection magique

6 Quêtes

Fonctionnement

- Obtenues en parlant à certains PNJ
- Suivies via la commande `quêtes`
- Récompenses : objets rares, expérience, argent

Exemples

- **Aventuriers Disparus** : Trouver l'objet `Collection d'os` (id 40)
- **Chevalière de Davrik** : Tuer le `Garde Squelette` et rapporter un objet

7 Dialogue et Énigmes

Les PNJ peuvent :

- Fournir des indices ou conseils
- Offrir des quêtes ou énigmes
- Proposer des objets à la vente

Certains dialogues activent :

- `accepteQuete:<id>`
- `rendreQuete:<id>`
- `merchant` : pour accéder à une boutique

8 Interface de Jeu

L'interface vous affiche :

- **Salle actuelle** : nom et description
- **Objets trouvés**
- **PNJ et ennemis présents**
- **Sorties disponibles**

9 Conseils pour Réussir

- Explorez chaque salle attentivement
- Parlez à tous les PNJ
- Gardez des potions à portée de main

- Pensez à visiter les marchands pour vendre ou acheter
- Gardez de la place dans votre inventaire pour les objets de quête

10 Glossaire

- **PNJ** : Personnage non-joueur
- **PV** : Points de vie
- **Loot** : Récompense ou butin laissé par un ennemi
- **Objet utilisable** : Peut être activé (ex : potion)
- **Objet non utilisable** : A un effet passif ou sert à une quête

Bonne chance, aventurier. Le donjon vous attend!