

Rapport TBA - UNDERGROUND 1

1. Guide utilisateur

a) Contexte et objectifs

Dans UNDERGROUND 1, vous incarnerez un espion américain qui a en sa possession des documents confidentiels sur les agents de la DGSE (~service secret français). Votre objectif, fuir Paris pour vous rendre à New York. Pour cela, vous devez au plus vite vous réfugier dans le métro parisien afin d'être à l'abri des regards pour aller à l'aéroport Charles De Gaulle. Attention, vous devez rester discret et faire attention à ne pas croiser les policiers qui surveillent parfois les stations.

Pour gagner une partie, il faut réussir à atteindre l'aéroport sans rencontrer le policier sur son chemin. De plus, vous avez un nombre de déplacement limité car attention, si vous prenez trop de temps les forces de l'ordre françaises vous retrouveront et les documents dérobés n'auront plus aucune valeur.

b) Les commandes:

Pour jouer, les commandes suivantes sont à votre dispositions:

- help : afficher cette aide
- quit : quitter le jeu
- go <direction> : se déplacer dans une direction(en utilisant les lignes de métro ou rer)
- back : revenir en arrière (annule le précédent tour)
- history : affiche l'historique des lieux visités
- check : affiche l'inventaire
- look : recherche les objets autour de vous
- take <objet> : prendre un objet
- drop <objet> : reposer un objet
- talk <PNJ> : parler avec le PNJ
- exchange <PNJ> : échanger avec le PNJ

Pour les commandes où il faut spécifier quelque chose, voici quelques exemples.

- "go B-N" pour prendre le rer B depuis gare du nord et aller à l'aéroport CDG
- "go 1-V" pour prendre la ligne 1 direction Vincennes depuis la station Clémenceau pour vous rendre à Châtelet

- “talk boulanger” pour communiquer avec le boulanger des Champs-Élysées
- “exchange boulanger” pour échanger de l’argent contre un sandwich

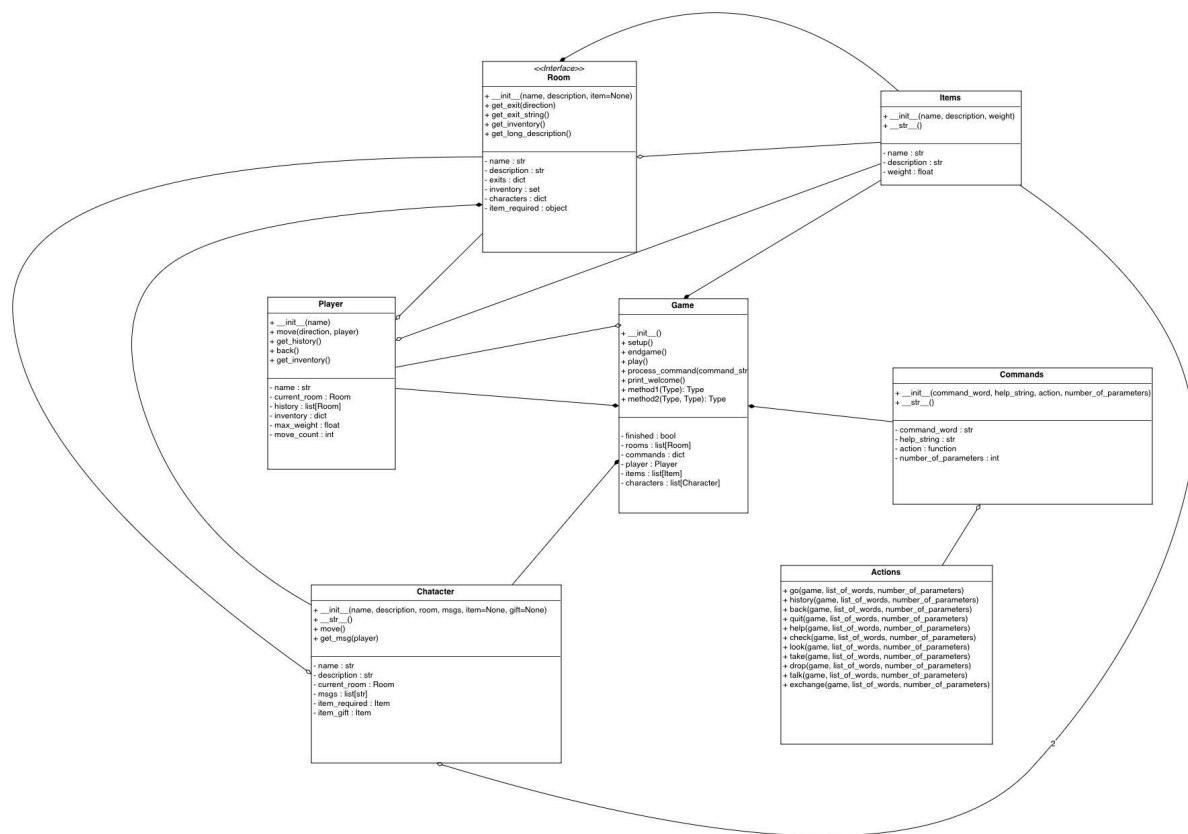
c) Conseils pour vos débuts dans UNDERGROUND 1

Nous allons vous donner quelques conseils pour acquérir dès que possible les meilleures stratégies du jeu.

Tout d'abord , pensez à vérifier ce qu'il y a dans chacun des lieux où vous passez. En effet, un objet présent dans une certaine station peut servir dans une autre pour un échange avec un personnage. Par exemple, pensez à acheter le sandwich des champs élysée pour pouvoir l'échanger contre un passe navigo avec quelqu'un qui a faim en entrant dans le métro.

Enfin, sachez que dans cette version du jeu, le policier apparaîtra toujours dans la même gare au lancement du jeu, à vous de découvrir laquelle. Cette information est cruciale pour décider de votre stratégie de déplacement car il peut se déplacer aléatoirement dans les stations reliées à la sienne. Il faut donc essayer d'anticiper les parcours possible du policier afin de l'éviter.

2. Diagramme de classe



3. Perspective de développement

Pour améliorer l'expérience utilisateur, nous avons pensé à plusieurs fonctionnalités.

Tout d'abord, l'extension de la carte permettrait de couvrir une plus grande zone géographique. De nouveaux points de départ pourront être ajoutés, choisis par l'utilisateur ou générés aléatoirement. Cela offrira plus de rejouabilité et de diversité dans les itinéraires. Ensuite, nous pourrions implémenter des événements imprévisibles. Par exemple, des pannes de RER ou l'indisponibilité temporaire de certaines lignes. Cela rendra le jeu plus réaliste en obligeant les joueurs à s'adapter aux imprévus.

Enfin, nous pensons que des quêtes secondaires qui apporteraient des récompenses ou des malus en fonction des actions des joueurs donneraient plus de diversité aux tâches à accomplir et motiverait davantage les utilisateurs.

Ces ajouts nous permettront de rendre le jeu plus captivant, stimulant et interactif, tout en apportant des défis techniques intéressants pour le développement futur.