

Projet TBA : Compte rendu

MUHAMMAD JAVAID Zoya

Guide utilisateur : Caraval

En utilisant les différentes commandes précisées dans la suite du guide, le joueur doit parvenir à récupérer un code qui permet de déverrouiller le château de Legend. Une fois les portes du château ouvertes, le joueur remporte la partie. Il a pour cela droit à 2 essais pour le code. Toutefois, trouver son chemin dans le jeu reste également une étape.

Pour récupérer le code, le joueur doit entamer des discussions et des échanges avec les artistes de Legend, le maître de Caraval.

Les commandes auquel le joueurs a accès sont les suivantes :

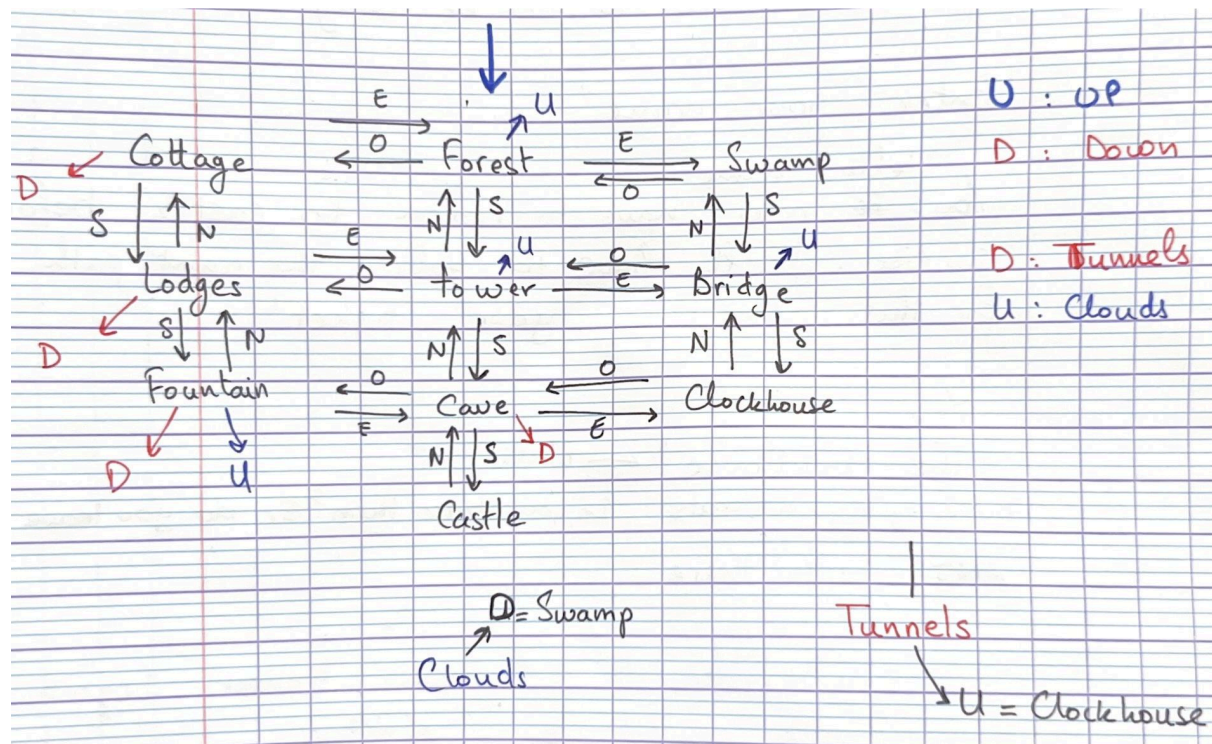
- help : avoir un rappel des commandes que le joueur peut utiliser
- go : avancer dans le jeu et changer de pièce
- quit : quitter le jeu
- back : retourner dans la pièce précédente
- look : regarder s'il y a des objets ou des personnes présentent dans la pièce
- take : prendre un objet et le mettre dans le sac sans fin
- drop : reposer un objet du sac (de l'inventaire)
- check : vérifier les objets de l'inventaire du joueur
- talk : parler avec un artiste de Legend
- give : donner un objet à un personnage
- password : entrer le mot de passe du château

Les endroits où le joueur peut accéder sont :

- la forêt enchantée
- la tour
- la cave

- le petit chatêt
- le marécage
- le château
- le clockhouse
- le pont
- les appartements des joueurs
- les tunnels
- les nuages
- la fontaine

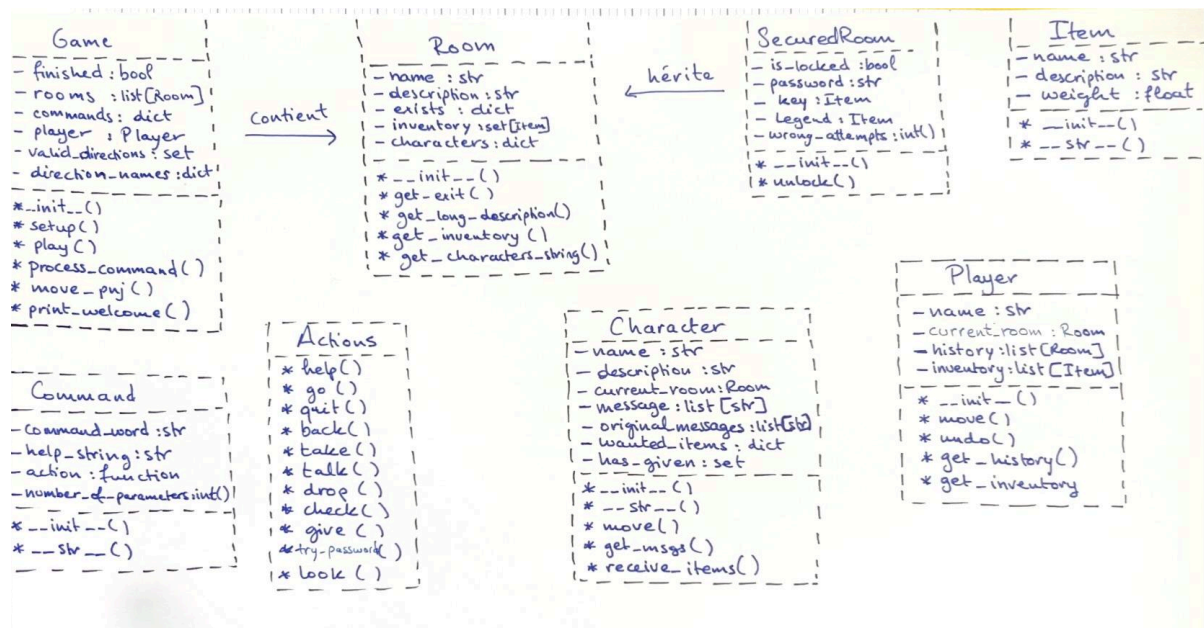
Voici la map de l'univers de Caraval auquel a accès le joueur :



Mon jeu est inspiré d'un livre appelé Caraval.

Guide développeur : Caraval

Voici le diagramme de classes :



Perspectives d'amélioration : Caraval

Pour mes perspectives d'amélioration future du jeu : j'imagine rapprocher la version de mon jeu beaucoup plus à la version du livre c'est-à-dire en faisant de multiples ajouts :

- dans le livre original, le jeu se faisant sur 5 joueurs, pour ceci je pourrais ajouter un concept de temps qui fait qu'au bout d'un certain temps
- je pourrais ajouter un système d'indices qui ferait que chaque joueur un nouvel indice serait donné au joueur
- je pourrais faire un système de conversation entre les pnj et le joueur
- dans le livre, les artistes de Legend sont capables de donner des objets au joueur, il faudrait implémenter ceci également.

Information importante sur la vidéo du jeu :

A titre indicatif, la vidéo originale du jeu faisait plus de 10 min. Pour qu'elle soit dans le temps requis, j'ai coupé une partie de la recherche du code pour rapetiser la vidéo : on a la partie d'initiation du jeu avec la recherche des éléments que certains pnj souhaitent contre des informations nécessaires à la victoire du jeu. Ensuite on a la démonstration d'un parcours perdant et enfin la démonstration d'un parcours gagnant.