

# Analyse des succès

Notre système de succès consiste à afficher un message au joueur lui indiquant qu'il a accompli une action mémorable quelconque et de le noter dans un fichier texte. Pour y parvenir, nous allons créer un gestionnaire de succès, qui va suivre la progression de chaque succès et faire afficher le message annonçant un succès au joueur. Ce gestionnaire va aussi consulter le fichier texte pour s'assurer de ne pas annoncer plusieurs fois le même succès. Un bouton dans le menu option permettra de réinitialiser le fichier texte pour un nouveau joueur.

Les succès et leurs conditions sont les suivants :

- « We've got a long way to go... »; Commencer une partie.
- « Holocaust 2 , the return »; Finir une partie en mode difficile(hardcore).
- « Out of Mein Kampfort zone »; Finir une partie.
- « Wait, what? » ; Perdre pour la première fois de la santé mentale.
- « H2O, too »; Trouver de l'eau.
- « And thou shalt use the Holy Rod »; Trouver l'objet divin.
- « Am I even real ?» ; Rester sous 25% de santé mentale pendant 2 min.
- « I should buy a boat» ; Rester sous 25% de santé mentale pendant 3 min.
- « Crazy? I'm not crazy, you're crazy!» ; Rester sous 25% de santé mentale pendant 4 min.
- « Madness? THIS IS COUCOUNE!» ; Rester sous 25% de santé mentale pendant 5 min.
- « I'm Batman! »; Trouver Batman.
- « Say hello to my little friend! »; Obtenir une arme à feu.
- «It's dangerous to go alone! Take this. »; Ramasser un objet.
- « Oh baby a triple! »; Avoir trois objets en sa possession.
- « We shall engage in a jolly cooperation! »; Trouver le companion.
- « Praise the sun! » ; Sortir dehors.
- « Hope this doesn't go like Slender... » ; Ramasser une note.
- « Death by HCN »; Mourrir par un gaz utilisé dans la guerre.
- « Restart? »; Être forcé à recommencer le jeu.
- « Oui non non oui? »; Lâcher puis reprendre un objet.

- «Collection! »; Avoir dix objets en sa possession.
- « This can wait »; Trouver son Singcaster