



La Cité des Ombres

19/01/2025

Iris Carron et Louise Cabrol

Contexte du jeu :

Dans une cité médiévale prospère, les habitants se préparent pour le plus grand événement de l'année : le Carnaval. Les rues pavées s'animent de couleurs, de musiques et de rires, tandis que marchands et saltimbanques affluent des quatre coins du royaume. L'atmosphère est à la fête, et c'est sans se douter de quoi que ce soit, qu'un terrible événement va venir bouleverser à jamais ces instants de joie et de légèreté.

Le Joueur :

Le joueur incarne un jeune marchand ambitieux qui, à la recherche de nouveaux trésors à négocier, s'aventure dans la forêt au-delà des murs de la cité. De retour en ville, il découvrira que son destin est désormais lié à celui de la cité toute entière.

L'Intrigue :

Alors que le Carnaval bat son plein, une rumeur inquiétante commence à se propager dans les ruelles. Une terrible peste, aussi soudaine que dévastatrice, menace la population. Ce qui commence comme un murmure se transforme rapidement en panique généralisée. Le château de la cité, situé au point culminant de la montagne centrale, devient le seul espoir de refuge pour les habitants.

Le joueur doit alors naviguer dans une ville où la joie laisse place à la peur. La course vers le château devient une quête de survie, mais l'accès n'est pas garanti pour tous. Seuls ceux qui auront su se préparer et réunir les ressources nécessaires pourront espérer y trouver refuge.

Guide d'utilisateur


1. Pièces :

Il y a 14 pièces au total.

La Forêt : Zone initiale du jeu, caractérisée par son atmosphère lumineuse. C'est un endroit sécurisé qui sert de point de départ à l'aventure.

L'Entrée de la cité : Point d'accès principal à la ville, marquant la transition entre la forêt et la zone urbaine. Cette zone nécessite une clé pour y accéder depuis la forêt.

Le bord de la cité : Zone périphérique représentant les limites de la ville. Cette zone isolée n'est accessible que depuis le carnaval.



Le Carnaval : Centre des festivités, cette zone animée regroupe plusieurs personnages importants et cache des objets cruciaux pour la progression. C'est ici que se déroulent les événements déclencheurs de l'intrigue principale.

Le Rez-de-chaussée de la maison : Premier niveau d'une habitation accessible depuis l'entrée de la cité. Cette zone sert de point d'accès au sous-sol et au marché.

Le Sous-sol de la maison : Niveau inférieur de l'habitation, contenant le beamer, un objet de téléportation essentiel.

L'Allée principale : Artère centrale de la ville, permettant l'accès aux différentes zones urbaines et aux chemins de montagne.

Le Marché : Zone commerciale de la ville où se trouve un marchand mystérieux. Un lieu important pour l'acquisition d'objets spécifiques.

Le Pied de la montagne (Ouest) : Premier accès aux zones montagneuses depuis l'ouest de la ville.

Le Pied de la montagne (Centre) : Accès central aux zones montagneuses, offrant plusieurs chemins d'ascension.

La Montagne (chemin Ouest) : Chemin d'ascension occidental menant au château.

La Montagne sombre : Zone dangereuse en haute altitude, caractérisée par son atmosphère menaçante.

Le Château : Destination finale du jeu, gardée par un personnage exigeant des objets spécifiques pour l'accès.

L'Endroit inconnu : Zone dangereuse représentant une falaise. Si le joueur s'y aventure, il périt.

2. Personnage :

Le joueur sera confronté à 7 personnages non jouables : **Le bouffon, le médecin, la vendeuse, l'annonceur, le villageois, le garde du château et le marchand**

L'annonceur : Se trouve au carnaval et annonce l'arrivée d'un virus dangereux. Il conseille à tous de se réfugier au château.

Le médecin : Submergé par la situation, il doit sauver les infectés. Il propose un objet intéressant au joueur pour l'aider à accéder au château et se réfugier par la suite.

La vendeuse : Se trouve au carnaval et propose un objet au joueur.

Le bouffon : Un personnage du carnaval qui donne des informations sur le roi.

Le villageois : Un personnage infecté qu'il faut éviter.

Le garde du château : Garde l'entrée du château et demande des objets spécifiques pour laisser passer, le joueur s'il convainc le garde peut accéder au château

Le marchand : Se trouve au marché et offre un objet intéressant pour le joueur, afin de soudoyer le garde.





Le Villageois



La Vendeuse



Le Marchand

3. Objets :

Pierre : Une pierre scintillante aux lueurs violettes (poids : 2 kg) dans la forêt.

Branche : Une lourde branche d'arbre (poids : 3 kg) dans la forêt.

Potion : Une potion magique protectrice (poids : 1 kg) trouvable au carnaval après avoir parlé au médecin.

Beamer : Un objet de téléportation (poids : 3 kg) situé au rez-de-chaussé de la maison du joueur.

Champignon : Un champignon doré rare (poids : 1 kg) trouvable dans la forêt.

Clef : La clef nécessaire pour entrer dans la cité (poids : 1 kg) dans la forêt.

Tapis : Un tapis lourd et poussiéreux (poids : 5 kg) offert par la vendeuse au carnaval si le joueur lui parle. Il encombre simplement le joueur.

Bague : Une belle bague précieuse (poids : 1 kg) offerte par le marchand si le joueur lui parle au marché.

4. Commandes :

aide : Affiche l'aide du jeu.

quitter : Quitte le jeu.

go <direction> : Se déplace (N, E, S, O).

history : Affiche l'historique des pièces visitées.

back : Retourne en arrière.

inventory : Montre l'inventaire.

look : Regarder autour de soi ; affiche les pnjs s'il y en a.

take : Prendre un objet.

drop : Poser un objet.

check : Regarder dans son inventaire.

charge : Charge le beamer.

teleporte : Téléportation avec le beamer.

talk : Parler aux PNJ.

give : Donner des objets au garde.

5. Conditions de victoire :

Pour gagner, le joueur doit :

- Écouter l'annonceur.
- Obtenir la potion du médecin **OU** Récupérer la pierre dans la forêt et la bague du marchand
- Atteindre le château en convainquant le garde avec la bonne combinaison d'objets

6. Conditions de défaite :

Pour perdre, le joueur doit :

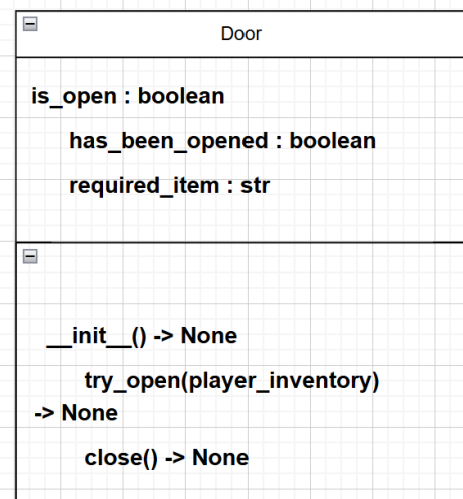
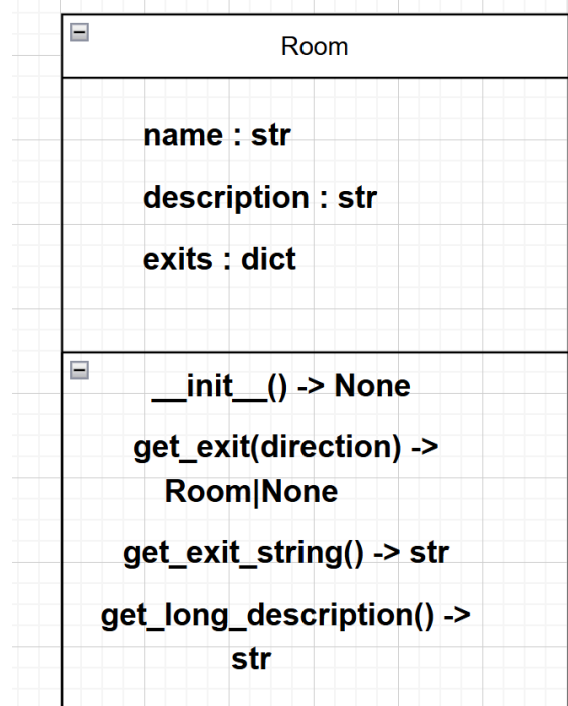
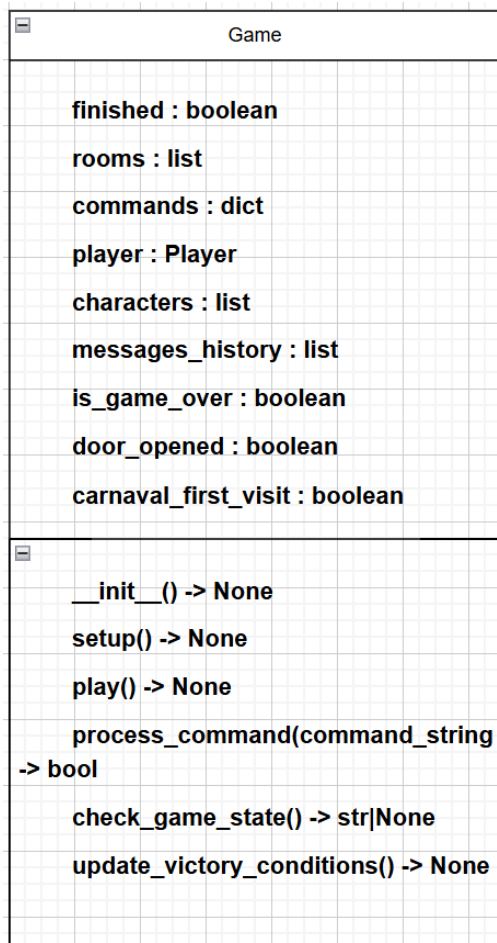
- tomber de la falaise (à l'endroit inconnu), possible s'il ne réussit pas à convaincre le garde et s'aventure aux alentours du château

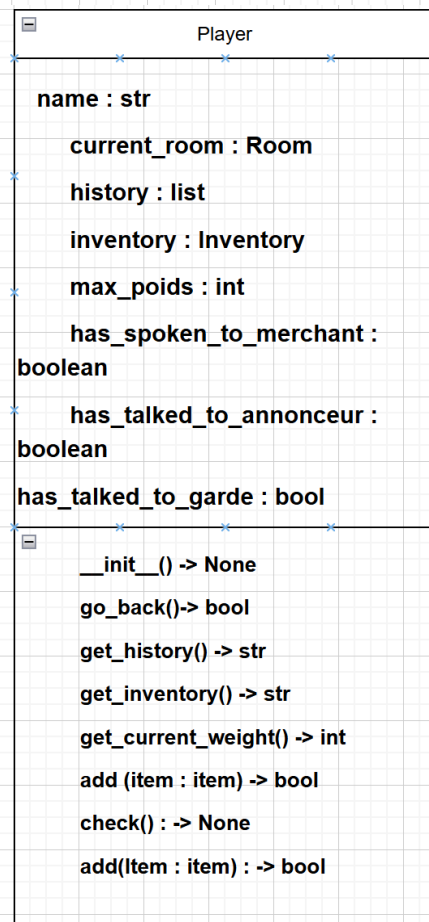
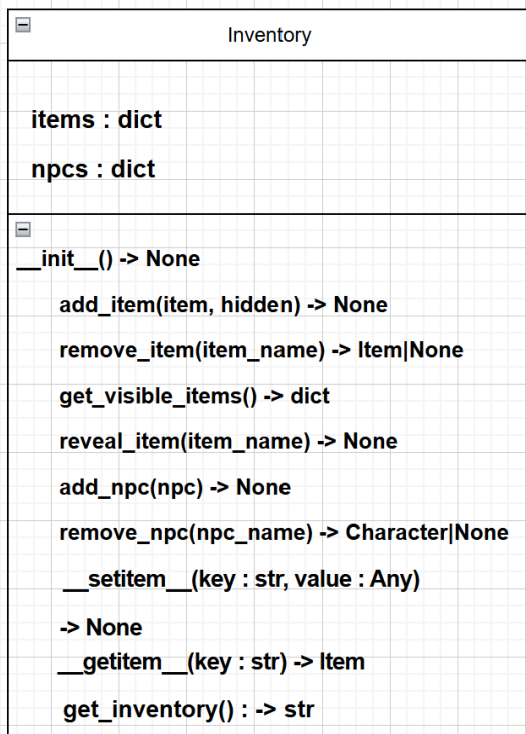
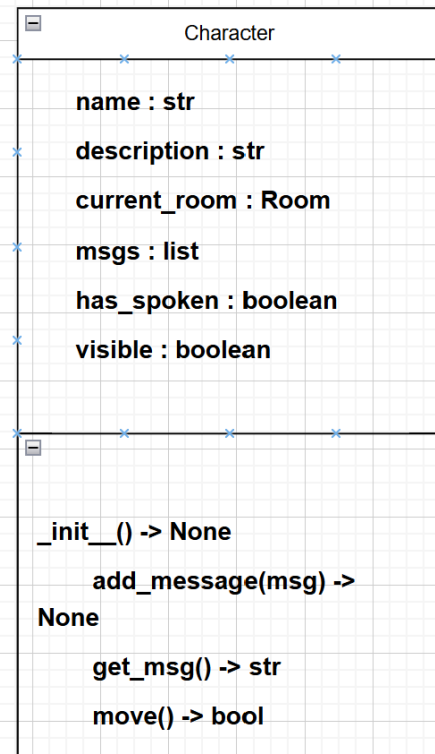
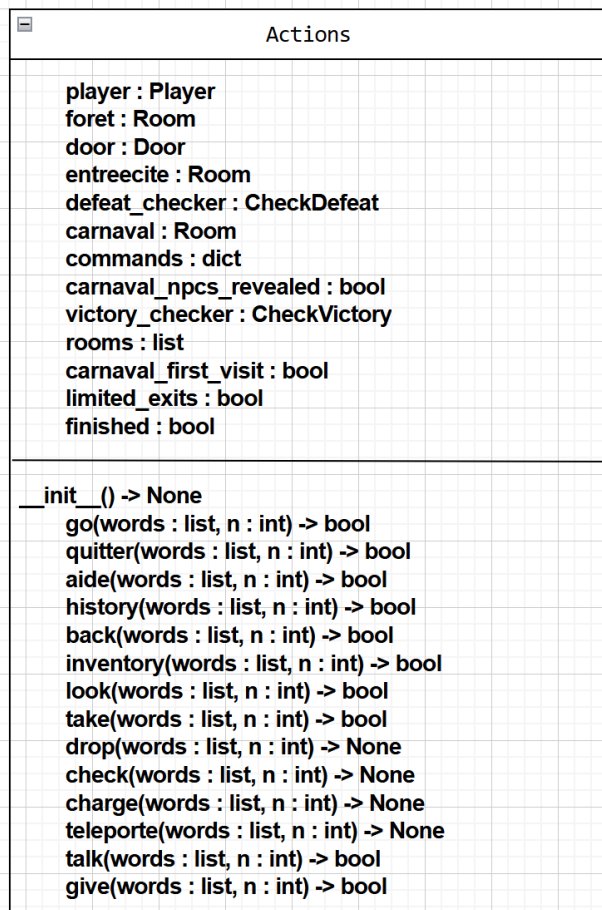
OU

- parler au villageois infecté

Guide développeur

Diagramme de classe






```

class CheckDefeat {
    conditiondef : list
    is_in_endroitinconnu : bool
    has_talked_to_villageois : bool

    __init__() -> None
    endroitinconnu() -> bool
    talk_to_villageois() -> bool
    update_condition(is_lost : bool)
-> None
}

```

```

class CheckVictory
    conditionvict : list
    is_in_chateau : bool
    garde_convicted : bool
    annonceur_talked : bool

    __init__() -> None
    in_the_right_room() -> bool
    has_convicted_guard() -> bool
    has_talked_to_annonceur() -> bool
    update_condition(name : str, value
: bool) -> None
    check_victory() -> bool

```

```

class Command
    command_word : str
    help_string : str
    action : function
    number_of_parameters : int

    __init__(word : str, help :
str, act : function, n : int)
-> None
    __str__() -> str

```

```

class Item
    name : str
    description : str
    poids : int
    hidden : bool

    __init__(name : str, desc :
str, poids : int, hidden : bool) -> None
    __str__() -> str

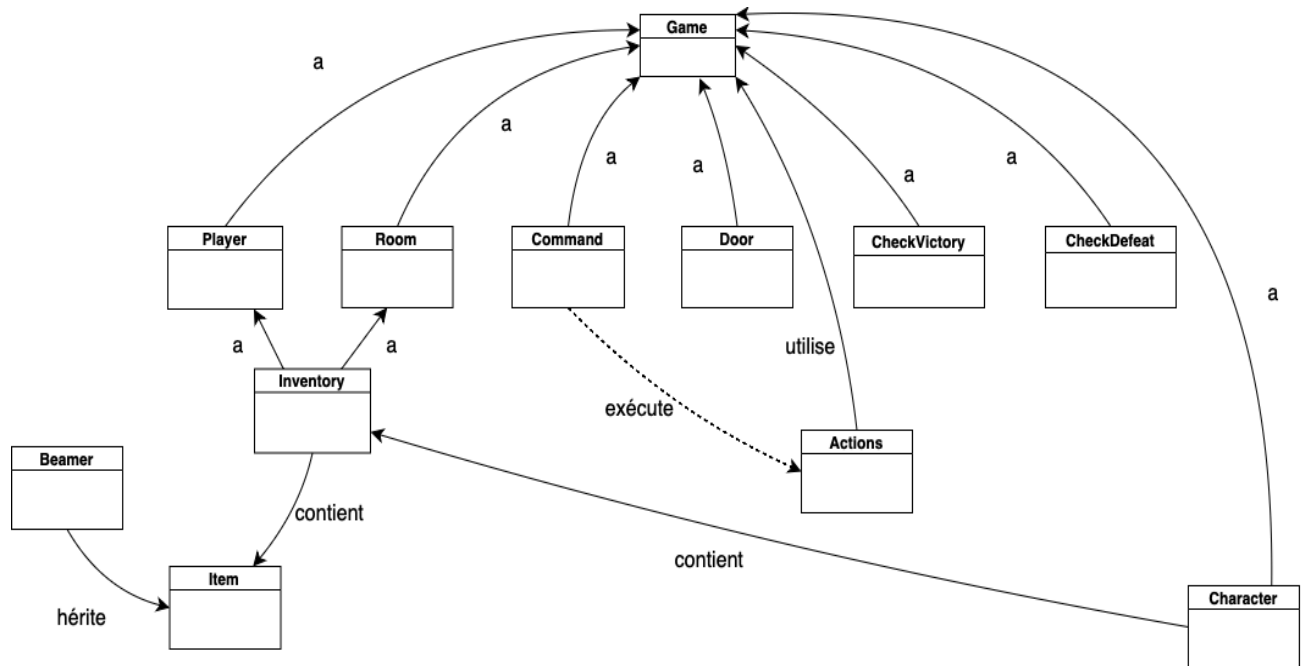
```

```

class Beamer
    teleporte_room : Room

    __init__() -> None
    charge(current_room) ->
None
    teleporte(player) -> None
    explain_usage() -> str

```



Perspectives de développement

Ajout d'un système de combat

- Introduction d'attributs pour le joueur (points de vie, force, agilité)
- Possibilité d'équiper des objets pour augmenter ses statistiques
- Création d'ennemis ou d'obstacles avec différents niveaux de difficulté afin d'empêcher le joueur d'atteindre le château facilement

Gestion du temps et des ressources

- Implémentation d'un cycle jour/nuit
- Changement de comportement des PNJ selon l'horaire
- Gestion de ressources (argent, matériaux)
- Création d'objets consommables

Ajout d'une interface graphique

- Ajout d'une mini-carte
- Barre d'état du personnage
- Menus contextuel pour les actions
- Inventaire visuel

Sauvegarde et Chargement

- Système de points de sauvegarde
- Sauvegarde automatique
- Import/Export de sauvegardes