



L'Ombre de la Guerre

Rapport SI28

Suiveur de projet : Serge Bouchardon

Développeurs : PITEUX Nathan, DONKERQUE Clément, JESPIERRE Hugo

I. Note d'intention.....	3
A. Concept du Projet.....	3
B. Public visé.....	3
C. Objectifs.....	3
II. Cahier des charges.....	4
A. Ressources médias.....	4
B. Structuration et navigation.....	5
1. Structuration (nombre de map, cartographie).....	5
a. Mission 1.....	5
b. Mission 2.....	6
c. Mission 3.....	7
2. Navigation: déplacement du personnage.....	7
III. Formes et degrés d'interactivité.....	8
IV. Choix graphiques et techniques.....	8
1. Choix graphique / interface.....	8
2. Choix techniques.....	8
V. Scénario :.....	10
A. Histoire de Joan Pujol Garcia :.....	10
B. Scénario première mission :.....	11
C. Scénario seconde mission :.....	11
D. Scénario dernière mission :.....	12
VI. Conclusion.....	13
VII. Annexes.....	15
A. Solution Mission 1.....	15
B. Solution Mission 2.....	16
C. Solution Mission 3.....	21

I. Note d'intention

A. Concept du Projet

Le projet va consister à la création et au développement d'un jeu interactif. En allant parler à des personnages et en résolvant des énigmes, le joueur va obtenir des informations qu'il devra croiser et pourra accéder à de nouvelles zones lui permettant d'avancer dans l'histoire. Celle-ci va se concentrer autour de Joan Pujol Garcia, un agent double allié de la seconde guerre mondiale qui aura eu à lui seul une énorme influence sur l'offensive des Alliés en Europe, permettant la chute du régime nazi. D'un point de vue technique, le jeu aura un aspect *rétro/old school*, vu de dessus et sera développé via RPG Maker.

B. Public visé

Le jeu est ouvert à toutes personnes, dès lors qu'il peut comprendre le français. Il est préférable tout de même d'avoir déjà entendu parler de la seconde guerre mondiale pour pouvoir comprendre le contexte de l'histoire, et n'est donc pas forcément adapté à un jeune enfant n'ayant jamais eu connaissance de cette période de l'histoire. A contrario, un féru d'histoire pourra potentiellement découvrir des faits parfois méconnus sur la seconde guerre mondiale et trouvera dans ce jeu son bonheur. Enfin, d'un point de vue *gameplay*, les fans de jeux rétros style vue de dessus trouveront leur bonheur.

C. Objectifs

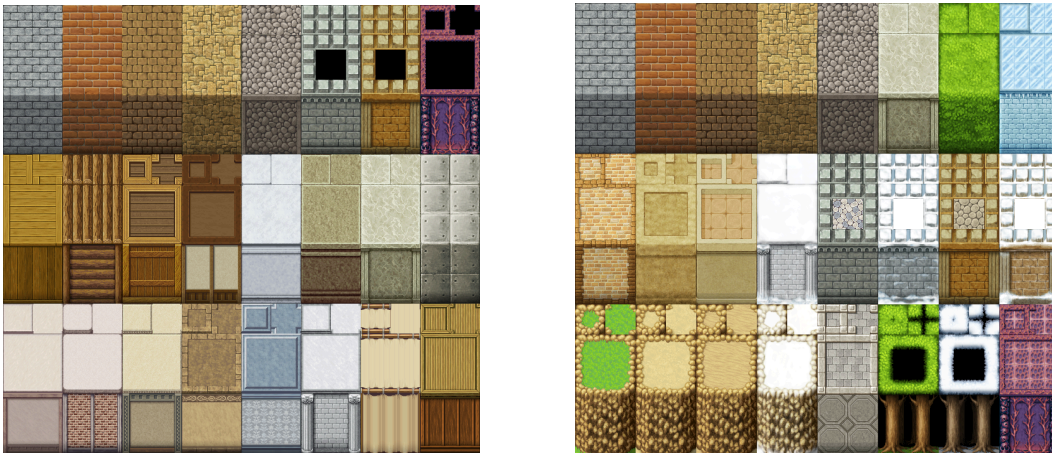
Les objectifs du projet sont multiples :

- Développer l'esprit logique du joueur
- Offrir du divertissement vidéoludique au joueur
- Imposer au joueur des phases de réflexion (énigmes, recroisement d'information)
- Permettre au joueur d'apprendre des faits historiques et réels (pousser la curiosité du joueur à découvrir un homme qui a changé l'issue de la guerre)

II. Cahier des charges

A. Ressources médias

L'objectif de notre jeu est de se replonger dans le passé à travers le design case par case et l'histoire racontée. Comme nous utilisons RPG Maker MV, nous allons créer nous même les cartes de chaque zone à partir des tilesets. Les tilesets sont des ensembles de textures qui nous permettent de créer nos cartes dans l'application. Chaque tileset a un style différent, nous pouvons utiliser ceux implémenter de base ou aller chercher des ressources en plus en ligne.



Exemples d'un tileset d'intérieur à gauche et un tileset d'extérieur à droite

Au niveau sonore, chaque zone a sa propre musique de fond. Les musiques sont récupérées sur des OST de jeux vidéo existants. De plus, des musiques et sons différents sont joués lors de certaines interactions avec des PNJ, notamment en cas de réussite de la mission par exemple.

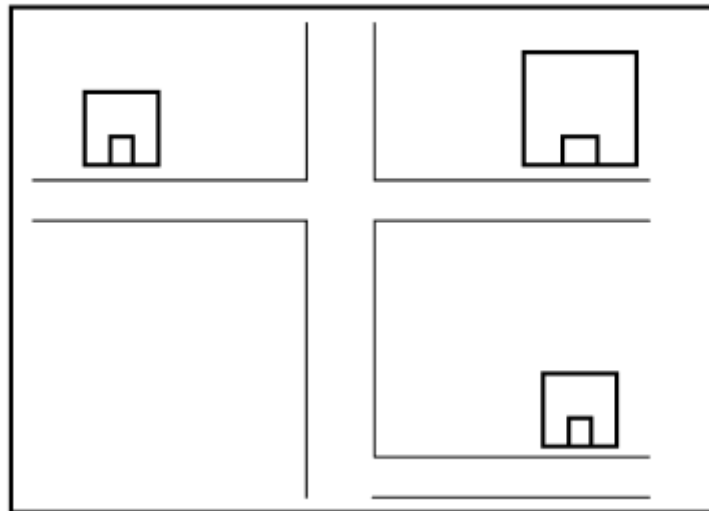
B. Structuration et navigation

1. Structuration (nombre de map, cartographie)

Le projet est divisé en 3 grandes missions. Chaque mission possède une carte divisée en plusieurs zones.

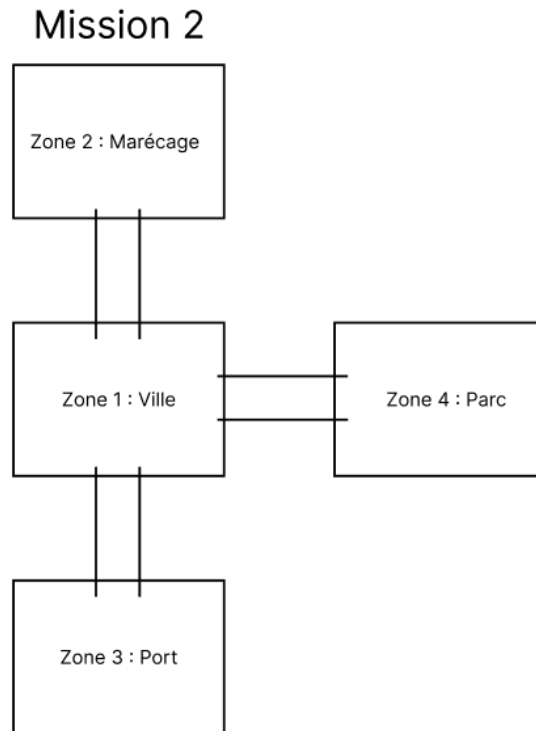
a. Mission 1

Mission 1



La première mission contient une seule grande zone qui sera une ville moderne. Dans cette ville, il y a 3 bâtiments importants pour la suite de l'histoire dans lesquels on peut rentrer. Le grand bâtiment correspond à l'ambassade, c'est un bâtiment plutôt imposant vu de l'extérieur. A l'intérieur, il contient un accueil et une section réservée à certaines personnes autorisées. Les 2 autres bâtiments vont contenir des objets à obtenir pour l'histoire. Ce sont des intérieurs simples avec juste une pièce, pouvant correspondre à une maison, un magasin ou un manoir. D'autres bâtiments seront ouverts sur la carte mais ils ne seront pas utiles à l'histoire, ils contribuent à agrandir la carte pour forcer le joueur à bien explorer.

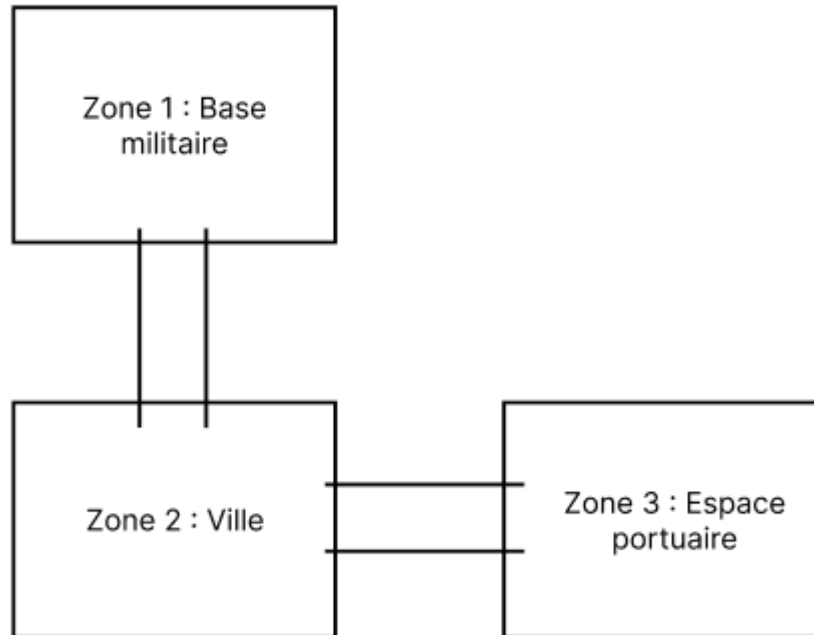
b. Mission 2



La deuxième mission sera constituée d'une carte beaucoup plus grande. En effet, on aura ici plus d'interactions avec les PNJ pour avancer dans l'histoire. On a voulu insister sur la partie exploration, et donc il y aura très peu de bâtiments dans lesquels rentrer. Mais à l'inverse de la première map, il faudra se déplacer entre les 4 zones pour trouver les différentes informations et avancer dans l'histoire. Comme on peut le voir sur l'image, chaque zone aura un thème différent et comportera plusieurs PNJ qui ne seront pas tous utiles pour l'histoire.

c. Mission 3

Mission 3



La troisième carte se décompose en 3 zones. La map est un mix entre les premières missions, on a donc besoin d'exploration intérieure et extérieure pour l'histoire. Dans chaque zone, des PNJ seront répartis et donneront des informations sur le code à trouver. Des PNJ peuvent donner des informations utiles à la résolution de l'énigme.

2. Navigation: déplacement du personnage

Le personnage peut se déplacer de 2 façons différentes. Soit on utilise les touches du clavier (à définir) pour se déplacer en haut, en bas, à gauche et à droite. Soit on utilise la souris, en cliquant sur une case, le personnage va emprunter le chemin le plus court pour aller jusqu'à cette case. Le joueur peut naviguer sur la map comme il le souhaite. Il peut explorer les autres zones de sa map mais il est restreint à sa mission, il ne peut pas explorer les zones des cartes des autres missions.

III. Formes et degrés d'interactivité

L'interaction se fera principalement avec des PNJ, en effet le scénario est prévu pour avoir une forte interaction avec les différents personnages dans le jeu. Certains personnages seront présents pour donner une énigme, une indication ou simplement faire acte de présence. Le scénario obligera le joueur à interagir pour avancer, avec les personnages ou avec les objets.

Certaines épreuves obligeront le joueur à trouver des objets pour continuer dans le jeu. Le joueur devra naviguer dans la maps pour trouver l'objet et pourra interagir avec en le ramassant par exemple. Ou simplement en le consultant comme avec des tableaux.

Enfin la dernière forme d'interactivité se fera sous la forme de résolution d'énigme, comme par exemple crypter un message. Dans ce petit laps de temps, le joueur sortira du jeu pour résoudre cette énigme.

IV. Choix graphiques et techniques

1. Choix graphique / interface

Nous avons voulu donner un style old-school à notre jeu. On s'est donc penché sur les jeux des années 2000, type Pokémon, où le joueur se déplace case par case et est amené à rencontrer des PNJ ou ennemis sur son chemin. Ce type de jeu est nommé RPG à déplacement case par case.

Ce type de jeu possède de manière automatique une résolution réduite, les jeux étant développés initialement à l'époque pour des consoles à faibles résolutions.

Le jeu offrira également des possibilités d'interaction avec l'utilisateur. En plus des énigmes à résoudre présentées plus haut, le joueur pourra interagir avec des PNJ, dont les dialogues s'afficheront en bas de l'écran. Il pourra leur répondre avec des choix prédéfinis éventuellement comme sur la figure ci-dessous.

De plus, il sera également possible d'entrer des textes en réponse à une ou plusieurs énigmes.

2. Choix techniques

Nous utilisons le logiciel RPG Maker pour réaliser notre jeu. Celui-ci se porte en effet parfaitement bien à notre idée de projet. Le logiciel vient avec une série de ressources intégrées qui comprennent :

- Gestion des déplacements case/case
- Interaction entre objets et joueur

- Gestion des maps (interaction entre plusieurs maps)
- Tilesets de bases (textures)

RPG Maker permet également l'intégration simplifiée de *tilesets* modifiés ou créés en local. Avec toutes ces caractéristiques techniques prises en comptes nous a permis de gagner grandement en efficacité dans notre développement et nous est donc apparu comme un choix évident.

De plus, le développement au sein du logiciel ne nécessite pas l'apprentissage d'un langage de programmation de A à Z, puisqu'il se déroule en pseudo-code.

V. Scénario :

Dans le scénario principal, vous incarnez Joan Pujol Garcia, un espagnol pendant la Seconde Guerre mondiale. Joan se promet de lutter contre toute forme de dictature. Ce qui va l'amener à devenir un espion pour les Anglais. Mais ce ne sera pas n'importe quel agent, puisqu'il deviendra le plus important agent double de la Seconde Guerre mondiale. Il a permis notamment de tromper les Allemands sur l'emplacement du débarquement. Tout ça en ayant créé un réseau entièrement fictif d'agent. Vous incarnerez ce héros à travers différentes missions inspirées de son histoire. Les histoires ne sont pas représentatives de la réalité, seulement inspirées.

A. Histoire de Joan Pujol Garcia :

En 1939, en Espagne neutre, un espagnol nommé Joan ayant vécu la dictature espagnole se promet de lutter contre toute forme de dictature.

Afin de lutter contre les nazis, il souhaite devenir espion pour les anglais. Il se rend donc dans l'ambassade anglaise à Madrid pour devenir espion pour les anglais sauf que ces derniers refusent.

Du coup il décide de se créer une fausse identité de diplomate espagnol pro nazi et va se faire recruter par les Allemands. Il réussit à tromper les Allemands et devient espion pour le 3ème Reich, car son véritable objectif reste de lutter contre cette dictature.

Sa première mission est de partir en Angleterre afin d'agrandir son réseau. Sauf qu'il décide de partir à Lisbonne et met en place un réseau entièrement fictif.

Il arrive peu à peu à gagner la confiance des Allemands et devient Arabel, un espion pour le Reich. Tout en n'ayant jamais mis les pieds en Angleterre et ayant un réseau entièrement fictif.

En 1942, il fait croire aux Allemands qu'une importante cargaison anglaise est attendue à Malte et ce qui permet de détourner des avions/ sous-marins allemands et italiens. Les Allemands rejettent la faute sur les Italiens et Arabel reste leur agent de confiance. En même temps les anglais qui surveillent les informations et qui savent qu'aucune cargaison n'était attendue comprennent que cette espion a réussi à berner les Allemands, ils souhaitent donc le retrouver afin de le recruter.

Après l'avoir retrouvé, il l'invite à venir travailler à Londres, il devient l'agent GARBO pour les Anglais.

Il continue de créer des agents fantômes et augmente son réseau jusqu'à 24 agents. Avec la submersion d'informations données par ce réseau fictif, les Allemands décident de stopper le recrutement d'espions anglais. Avec un mélange de nombreuses informations, réelles ou non et la confusion de la guerre, Joan devient l'espion de confiance des Allemands, ayant même la confiance absolue de Hitler.

Le plus grand fait d'armes de Joan fut de tromper les Allemands sur l'emplacement du débarquement. Ce qui va permettre aux Alliés de réussir à reconquérir l'Europe.

B. Scénario première mission :

La première mission prend place dans une ville espagnole. De nombreux bâtiments sont disponibles au sein de la ville, notamment l'ambassade allemande.

La mission démarre avec le topo suivant :

“Bonjour agent, votre première mission est de vous faire recruter par les Allemands. Pour réussir à vous faire recruter vous devez devenir un diplomate espagnol.”

Le recrutement est conditionné à l'obtention d'un passeport et d'un costume. Vous devrez ensuite vous présenter à l'ambassade allemande.

L'accès vous sera refusé par différents PNJ de l'ambassade si vous ne possédez pas l'ensemble des items nécessaires. Ils sont disponibles dans différentes places de la carte, proches de bâtiments ayant une logique avec l'item à obtenir.

Il est possible que des embûches soient placées sur votre parcours et vous forcent à réfléchir...

Une fois tous les items obtenus, l'interaction avec les PNJ qui vous bloquaient changera, et le recrutement deviendra possible.

C. Scénario seconde mission :

La deuxième mission prend place dans un lieu plus ouvert, soit une ville étendue avec différentes zones.

Joan cherche à former son réseau (qui est fictif dans l'histoire réelle pour rappel, mais cette information ne sera pas révélée au joueur).

Ainsi le topo suivant sera transmis au joueur en tant qu'ouverture de mission :

“Bravo, vous avez été recruté par les Allemands ! Il est temps de vous faire un nouveau réseau d'agents à votre service pour vous aider dans votre mission. ”

Il faudra parcourir la map afin de recruter des agents, vous devrez résoudre les énigmes proposées, ou tout simplement les convaincre de vous rejoindre.

De plus, le joueur aura l'occasion de rencontrer de nombreux PNJ sur son trajet. Seulement certains seront "recrutables" et ce sera au joueur de le déterminer via leur comportement ou dialogue.

Une fois les 4 agents recrutés, la mission se clôture, et le joueur est envoyé à la troisième et dernière mission.

D. Scénario dernière mission :

La dernière mission va consister dans l'envoi d'un message, crypté, avec la fausse position du débarquement qui aura lieu le 6 juin 1944.

Le topo affiché au joueur sera le suivant :

"Bonjour agent, votre dernière mission est de transmettre un message aux Allemands. Vous devez trouver le message à envoyer et le crypter. Des indices sont dissimulés dans la map, afin de trouver le code et le chiffrement."

Le joueur devra lui-même chiffrer le message. Il n'est pas possible de mettre en place un tel système directement dans le jeu, et nous avons donc décidé de le faire intervenir sur une page web en dehors du jeu, s'il en a la nécessité. Le chiffrement sera néanmoins réalisable avec une tête, un papier et un crayon.

Pour pouvoir trouver le message, le joueur sera guidé à travers une map. Il pourra obtenir des parties du message chiffré qu'il devra rassembler.

L'envoi du message chiffré se fera via l'un des faux agents de Joan. En cas de succès, le joueur fera face à un texte de fin, qui l'incite notamment à se renseigner sur cette période de l'histoire

VI. Conclusion

Avis Global

L'Ombre de la Guerre aura été un projet plaisant, passionnant et intéressant pour chacun d'entre nous.

Tout d'abord, cela aura été l'occasion pour nous de découvrir et de maîtriser certains logiciels jusqu'ici pour la plupart, inutilisés.

Par exemple, le jeu a été développé avec RPG Maker, logiciel peu connu mais qui est d'une puissance importante, notamment en raison de sa communauté qui met à disposition gratuitement d'innombrables ressources. La programmation dans le logiciel n'est pas des plus difficiles mais a permis de mettre en production la plupart de nos idées initiales.

Parmi les difficultés rencontrées, la phase de recherche de ressources aura été la plus "difficile" du projet : il nous a fallu trouver des assets cohérent avec le sujet de notre jeu, ce qui a demandé beaucoup de temps et qui a fait partie des difficultés du projet, nous ralentissant dans le temps.

Cette recherche de ressources nous a d'ailleurs redirigé par rapport à nos objectifs initiaux. Nous comptions réaliser un jeu assez réaliste retraçant la vie de Joan Garcia, mais nous sommes arrivés au final avec un jeu possédant diverses touches de légèreté, prenant des libertés par rapport à la réelle histoire de l'agent double, mais qui va, on l'espère, attiser la curiosité du joueur, qui pourra alors chercher par lui-même des ressources sur le sujet.

Le jeu n'en reste pas moins plaisant à nos yeux. Nous avons pu respecter la "quantité" de gameplay initialement prévu, avec 3 missions au total, qui vont permettre aux joueurs de se casser la tête par moment avec les diverses énigmes implémentés, tout en leur permettant pour certains de revivre les moments de leur jeunesse en rejouant à un jeu vidéo rappelant le style des pokémons de l'époque sortis sur console.

Enfin, l'organisation liée au projet aura été formatrice. La programmation en parallèle est rendue très compliquée par la structure de RPG Maker, ce qui nous a forcé à communiquer de manière régulière et à anticiper nos développements.

Avis personnel

Clément :

J'ai trouvé les présentations pendant les TD des différents logiciels hyper intéressants ce qui m'a permis de découvrir de nombreuses fonctionnalités. J'ai également apprécié ajouter un petit contexte historique dans le projet. L'ensemble de l'UV m'a appris beaucoup de nouvelles fonctionnalités qui seront sûrement utiles par la suite.

Hugo :

J'ai beaucoup aimé ce projet de SI28. Il fait partie de ces rares projets où le travail n'est pas "lourd" à réaliser car tu prends du plaisir à le faire. Je ne connaissais pas RPG Maker et je ne pensais pas pouvoir réaliser un jeu aussi poussé si rapidement. De plus, j'ai pu découvrir l'histoire de Joan Paul Garcia, malgré que je m'intéresse beaucoup à cette période de l'histoire, j'ignorais jusqu'à son existence.

Nathan :

Ce projet a été pour moi l'un de ceux que j'ai préféré à l'UTC. On dispose d'une telle liberté qu'on peut littéralement faire ce que l'on veut. L'initiative d'utiliser le logiciel RPG Maker MV pour réaliser ce jeu était un de mes souhaits, car ça faisait longtemps que je voulais essayer ce logiciel, mais je ne l'avais pas fait par manque de temps, d'idées et de motivation. Cette UV a donc été une très bonne opportunité pour effectuer un premier test de développement sur cette plateforme. Je suis très content qu'on ait pu finir le projet à temps, avec les 3 missions complètes et jouables. J'ai également appris de nombreuses choses sur une partie de la seconde guerre mondiale que je ne connaissais pas. Bref, je suis très fier de ce projet, et il me sera très utile dans le futur pour mes prochains projets de développement sur RPG Maker MV.

VII. Annexes

Vous trouverez ci-dessous un résumé des solutions pour pouvoir avancer dans l'Ombre de la Guerre.

<!-- ATTENTION SPOILER -->

A. Solution Mission 1

Lors du démarrage du jeu, le joueur se retrouve dans une grande ville, et il est invité à rejoindre le consulat, situé en bas à gauche de la Map.

Pour pouvoir se faire recruter, il doit aller au fond du consulat, mais devra posséder 2 objets pour passer le contrôle du garde.

Le costume :

Pour pouvoir obtenir son costume, le joueur se rendra près du lieu de spawn, où il peut parler à un individu assez louche lui indiquant qu'il a pu s'habiller dans un manoir au Nord-Est de la Map.

C'est évidemment une fausse piste, et une fois à l'intérieur, on nous indique que le manoir se trouve en réalité au Nord Ouest de la map.

Une fois dans le manoir, il faut monter à l'étage et parler à la dame présente près des escaliers, qui nous donnera le costume.

Le passeport :

Pour le passeport, l'homme louche du centre de la map indique également qu'un certain Serge situé dans une maison grise, au sud-ouest de la carte, peut nous aider.

Une fois la maison trouvée, on se rend compte qu'une pièce est inaccessible, avec la présence d'un individu louche à l'intérieur.

Pour pouvoir l'atteindre, vous allez devoir activer le passage secret de la bibliothèque, en activant chacun des 3 leviers visibles dans les différentes pièces de la maison.

L'individu, bien que mystérieux, n'est pas Serge, et nous redirige vers le toit du grand bâtiment situé au centre de la map.

Une fois à l'intérieur de ce bâtiment, il faut trouver la clé de la trappe qui mène vers le toit, qui se trouve dans la chambre du gardien à gauche dans le couloir de l'étage. La clé se trouve précisément sur la case de l'ordinateur du bureau, sur laquelle il faut donc cliquer.



Une fois la clé obtenue, on peut se rendre sur le toit et parler à “Serge”, qui nous donne notre passeport.

Une fois le passeport ET le costume obtenu, on se rend à nouveau dans le consulat.

On peut passer sans problème le contrôle du garde. Il faut aller voir le général, au fond de l’ambassade, qui nous demande si l’on souhaite se faire recruter.

A moins que vous ne souhaitiez avoir un Game Over, il faudra répondre oui, pour se voir téléporter sur la mission 2.

L’argent :

L’argent permet beaucoup de choses dans ce monde comme corrompre les gardes de l’ambassade, si vous allez dans la plante la plus à droite de l’ambassade vous y trouverez de l’argent (aucun message ne s’affiche) et vous pouvez passer les gardes.

B. Solution Mission 2

Pour la mission 2, le joueur se retrouve au milieu d’une ville.

Sa mission sera de recruter des “faux-agents”, qui seront présentés dans le jeu comme des sources d’informations de Joan.

Pour ce faire, le joueur va devoir discuter avec de nombreux PNJ, et parfois résoudre des énigmes.

A terme, le joueur doit recruter 4 agents pour terminer la mission. Le recrutement des agents peut se faire dans n’importe quel ordre séquentiel.

Avant toute chose, voici un récap des maps de la mission 2, avec une indication du lieu de recrutement de chaque agent :

Dans la ville principale :



Dans le port de la ville (au sud du lieu de Spawn) :



Dans le parc pour enfants (à l'Est du lieu de Spawn) :



Dans les marécages (au Nord du lieu de Spawn) :



Le premier agent est à recruter sur le marché proche du joueur. Il s'agit du PNJ entouré en rouge sur l'image.

Ce recrutement sera assez simple, il faudra choisir les bonnes options pour proposer un travail au PNJ, vous n'aurez pas besoin de notre aide pour celui-ci.

En discutant avec les autres PNJ du marché, on se rend compte qu'une **clé d'accès au port** a été perdue. Celle-ci est nécessaire pour accéder à la zone de recrutement du PNJ du port, et est récupérable au niveau du camion situé au Nord-Ouest de la carte.

Le port se situe au sud du centre-ville actuel.

On utilise la clé sur le portail, et on remarque la présence d'un PNJ coincé derrière de multiples cartons en bas à gauche.

Il s'agit d'un mini-jeu que vous pouvez résoudre de la manière suivante :

Position initiale :



Mouvement 1 :



Mouvement 2 :



Mouvement 3 :



Mouvement 4 :



Si vous vous retrouvez dans une situation impossible à résoudre , vous pouvez simplement quitter la carte du port et revenir ensuite.

Une fois le PNJ accessible, on discute avec lui pour le recruter.

Pour le recrutement du 3ème PNJ, on se rend dans le centre ville, puis on prend le chemin en bas à droite.

On arrive dans un **parc**, le PNJ à recruter est un papy situé près des balançoires à droite avec son chien, qui va nous proposer une énigme.

Les réponses à sélectionner sont successivement :

- I
- Love
- Serge
-

Une fois l'énigme résolue, le papy est recruté et cela porte donc le nombre de personnes recrutées à 3.

La dernière personne à recruter se trouve dans le **marécage**, accessible via le chemin au nord du centre-ville.

Pour pouvoir atteindre le dernier agent, vous allez devoir utiliser le bateau disponible au centre de la carte, faites un clic droit dessus pour entrer dedans.

Il s'agit d'un bateau assez spécial, puisqu'une fois que vous avez suivi une direction, vous ne pouvez pas vous arrêter sans rencontrer un obstacle.

Voici la séquence de directions à suivre pour atteindre notre agent :

1. Gauche
2. Haut
3. Droite
4. Haut
5. Droite
6. Bas
7. Droite
8. Bas
9. Droite
10. Bas
11. Gauche
12. Haut
13. Droite
14. Haut
15. Droite

Vous pouvez ensuite débarquer près de l'agent, qu'il faudra recruter une fois encore en discutant avec elle.

Une fois le recrutement effectué, soit vous avez fini par celui-ci et c'est donc la fin de la mission, soit il vous faut encore recruter d'autres agents, et il vous faut donc reprendre votre bateau et aller directement sur la terre ferme en bas, pour revenir à pied en centre-ville.

Petite spécificité au cas où, il n'est pas possible de débarquer directement sur le ponton : il faudra se rendre directement sur la terre ferme.

C. Solution Mission 3

Dans la mission 3, le joueur est chargé de trouver le lieu du Débarquement, et de le chiffrer avant de l'envoyer.

La mission est volontairement "difficile". Le joueur va devoir parler à chaque PNJ, qui sont présent en nombre sur une carte assez vaste. Si vous ne souhaitez pas passer par la phase de recherche, vous trouverez le message à chiffrer ainsi que la marche à suivre dans les deux derniers paragraphes de l'annexe.

En attendant, voici le PNJ et sa position, avec qui vous allez devoir dialoguer pour envoyer le message :

Aller sur la droite de la map, une fois que vous arrivez dans le port rendez-vous au Nord -Est vous trouverez le PNJ entouré en rouge sur l'image ci-dessous.



Vous retrouvez le PNJ avec qui interagir pour envoyer le message.

Le message (non chiffré) obtenable en suivant les indice est le suivant :

- lieu calais

Comme indiqué dans les indices, le chiffrement est une rotation de César à droite de valeur 3. (--> on remplace chaque lettre x de l'alphabet par la lettre placé au rang $x+3$)

Nous vous laissons faire le chiffrement par vous même :)

Mais si vous voulez gagner du temps, voici un site où vous pouvez le faire de manière automatique : <https://www.dcode.fr/chiffre-cesar>

Il faut ensuite entrer le code sur le clavier disponible à l'écran, valider , et vous aurez fini la mission ,et par la même occasion, le jeu Ombre de la guerre.

