

La Citadelle du Chaos

-

The Citadel of Chaos

Cahier des charges

Clément Ballet - House Of Code

INDEX

- 1. Présentation du projet**
- 2. Présentation du livre-jeu**
 - 2.1. Synopsis**
 - 2.2. Règles du jeu**
 - 2.2.1. La feuille d'aventure**
 - 2.2.2. Utilisation de la magie**
 - 2.2.3. Les formules magiques**
 - 2.2.4. Equipement**
- 3. Technologies employées**
- 4. Architecture du projet**
 - 4.1. Présentation globale**
 - 4.2. Espace d'administration (back office)**
 - 4.3. Espace utilisateurs (front office)**
 - 4.4. API**
 - 4.5. Base de donnée**
- 5. UX & UI**
 - 5.1. User eXperience**
 - 5.2. User Interface**



*Artwork du livre-jeu
La Citadelle Du Chaos
Steve Jackson*

1. Présentation du projet

Le but de ce projet est de reproduire le livre-jeu (ou livre dont vous êtes le héros) La Citadelle du Chaos dans une interface web accessible par tous.

Le sujet de ce livre se place dans un thème d'heroic-fantasy où l'on incarne un magicien qui doit remplir des missions et combattre des personnages pour arriver à sa quête ultime : faire face à Balthus le Terrible.

2. Présentation du livre-jeu

2.3 Synopsis

Caché au sein de la Citadelle du Chaos, l'effroyable sorcier Balthus le Terrible prépare l'invasion de la Vallée des Saules. Ses plans de bataille sont prêts, son armée est équipée et l'attaque est imminente.

Or, vous seul êtes capable de répondre à l'appel désespéré du Roi Salomon, le souverain qui règne sur la Vallée. Car vous êtes le meilleur élève du Grand Enchanteur de Yore, et un Maître en matière de magie.

Votre mission consistera à pénétrer au cœur de la citadelle, dans le sanctuaire de Balthus le Terrible qu'il vous faudra à tout prix terrasser.

Deux dés et un inventaire seront les seuls accessoires dont vous disposerez pour vivre cette aventure. Vous seul déciderez de la route à suivre, des risques à courir et des créatures à combattre.

Alors, bonne chance...

2.2 Règles du jeu

Vous êtes le meilleur élève du Grand Magicien de Yore. Votre connaissance de la magie est encore imparfaite, mais, avec un peu de chance, elle vous suffira à mener à bien votre mission. Vous possédez également une épée dont le maniement n'a plus de secret pour vous. Votre forme physique est par ailleurs excellente et vous vous êtes exercé avec acharnement à accroître votre ENDURANCE au combat.

Comme dans *Le Sorcier de la Montagne de Feu*, vous devrez calculer vos forces et vos faiblesses, avant de vous lancer dans cette aventure.

Tout d'abord vous devrez déterminer à l'aide d'une paire de dés vos scores initiaux d'HABILETÉ, d'ENDURANCE et de chance. Une feuille d'aventure est fournie pour y inscrire tous les détails d'une partie.

La Feuille d'Aventure

HABILITÉ Total de départ =	ENDURANCE Total de départ =	CHANCE Total de départ =
MAGIE Total de départ =	OR	
FORMULES MAGIQUES	ÉTAT DE VOS PROVISIONS	

CASES DES RENCONTRES AVEC UN MONSTRE

Habilité = Endurance =	Habilité = Endurance =	Habilité = Endurance =
Habilité = Endurance =	Habilité = Endurance =	Habilité = Endurance =
Habilité = Endurance =	Habilité = Endurance =	Habilité = Endurance =
Habilité = Endurance =	Habilité = Endurance =	Habilité = Endurance =

Exemple de feuille d'aventure tirée du livre.

2.2.1 La feuille d'aventure

Tout d'abord, le joueur doit déterminer à l'aide d'une paire de dés, ses scores initiaux d'HABILITÉ, d'ENDURANCE et de CHANCE.

Habilité : lancez 1 dé puis ajoutez 6 au chiffre obtenu. Ces points reflètent votre art dans le maniement de l'épée et votre adresse au combat en général, plus ils sont élevés, mieux c'est.

Endurance : lancez 2 dés puis ajoutez 12 au chiffre obtenu. Ils traduisent votre force, votre volonté de survivre, votre détermination et votre forme physique et morale en général, plus vos points d'ENDURANCE seront élevés, plus vous serez capable de survivre longtemps.

Chance : lancez 1 dé puis ajoutez 6 au chiffre obtenu. Avec ces points, vous saurez si vous êtes naturellement chanceux ou malchanceux. La CHANCE et la magie sont des réalités de la vie dans l'univers imaginaire que vous allez découvrir.

Voilà, vous avez vos points de départ !

Pour des raisons qui vous seront expliqués plus loin, les points d'HABILETÉ, d'ENDURANCE et de CHANCE changent constamment au cours de la partie.

Cependant il faut toujours garder à l'esprit ses points de départ car bien que vous puissiez obtenir des points supplémentaires d'HABILETÉ, d'ENDURANCE et de CHANCE, ce total n'excédera jamais vos points de départ, sauf en de très rare occasion qui vous seraient signalées sur une étape particulière.

2.2.2 Batailles

Il vous sera souvent demandé, au long des étapes, de combattre des créatures de toutes sortes. Parfois, vous aurez la possibilité de fuir ou d'utiliser la magie. Sinon - ou si vous décidez de toute façon de combattre - il vous faudra mener la bataille comme suit.

Tout d'abord, les points d'HABILETÉ et d'ENDURANCE de la créature vous sont donnés et sont inscrits dans une case sur la feuille d'aventure.

Le combat se déroule alors ainsi :

1. 2 dés sont jetés pour la créature puis sont ajoutés aux points d'HABILETÉ pour en déterminer sa Force d'Attaque.

2. 2 dés sont jetés pour le joueur et sont ajoutés aux points d'HABILETÉ pour en déterminer sa Force d'Attaque.

3. Si la Force d'Attaque du joueur est supérieure à celle de la créature, alors la créature est blessée. Il faut passer à l'étape 4. Si la FA de la créature est supérieure alors c'est elle qui a blessé le joueur et il faut alors passer à l'étape 5. Si les 2 FA sont égales les 2 personnages ont chacun esquivés 1 coup, il faut alors reprendre le combat à l'étape 1.

4. Vous avez blessé la créature et elle diminue donc de 2 points son endurance. Le joueur peut également se servir de sa CHANCE pour lui faire plus de mal encore.

5. La créature vous a blessé, le joueur perd 2 points d'endurance. Vous pouvez également faire usage de votre CHANCE.

6. La modification des points d'ENDURANCE du joueur et de la créature sont apportés. De même pour les points de CHANCE du joueur si il en a fait usage.

7. Commencez le 2ème assaut en reprenant les étapes de 1 à 6 jusqu'à ce que les points d'ENDURANCE d'un des 2 personnages aient été réduits à 0 (mort).

Fuite : À certaines étapes, le joueur aura la possibilité de fuir un combat s'il semble devoir mal se terminer. Si le joueur prend la fuite, cependant, la créature lui aura infligé une blessure. Le joueur ôte alors 2 points d'endurance. C'est le prix de la couardise. Pour cette blessure, le joueur pourra toutefois utiliser sa CHANCE selon les règles habituelles (voir le chapitre "Chance"). La fuite n'est possible que si elle est spécifiée à l'étape où le joueur se trouve.

Combat avec plus d'une créature : Le joueur peut combattre plus d'une créature à certaines étapes, dans ce cas les instructions pour mener la bataille sont spécifiées dans l'étape. Parfois, il faudra les affronter comme si elles n'étaient qu'un seul monstre et parfois, le joueur les combattra une par une.

2.2.3 Chance

À plusieurs reprises au cours de votre aventure, lors de batailles ou dans des situations qui font intervenir la CHANCE ou la malchance (les détails vous seront donnés dans les étapes correspondantes) vous aurez la possibilité de faire appel à votre CHANCE pour essayer de rendre une issue plus favorable. Mais attention ! L'usage de la CHANCE comporte de grands risques et si vous êtes malchanceux, les conséquences pourraient se révéler désastreuses.

Voici comment on peut se servir de la CHANCE : jetez deux dés. Si le chiffre obtenu est égal ou inférieur à vos points de CHANCE, vous êtes chanceux, et le résultat tournera en votre faveur. Si ce chiffre est supérieur à vos points de CHANCE, vous êtes malchanceux et vous serez pénalisé.

Cette règle s'intitule : Tentez votre Chance. Chaque fois que vous « Tenterez votre Chance », il vous faudra ôter un point à votre total de CHANCE. Ainsi, vous vous rendrez bientôt compte que plus vous vous ferez à votre CHANCE, plus vous courrez de risques.

Utilisation de la Chance dans les Combats

À certaines étapes de l'aventure, il vous sera demandé de Tenter votre Chance et vous serez averti de ce qui vous arrivera selon que vous serez chanceux ou malchanceux. Lors des batailles, cependant, vous pourrez toujours choisir d'utiliser votre CHANCE, soit pour infliger une blessure plus grave à une créature que vous venez de blesser, soit pour minimiser les effets d'une blessure qu'une créature vient de vous infliger.

Si vous venez de blesser une créature, vous pouvez "Tenter votre Chance" à la manière décrite plus haut. Si vous êtes chanceux, vous avez infligé une blessure grave et vous pouvez ôter deux points de plus au score d'ENDURANCE de la créature. Si vous êtes malchanceux cependant, la blessure n'était qu'une simple écorchure, et vous devez rajouter un point au score d'ENDURANCE de la créature (c'est-à-dire qu'au lieu d'enlever les deux points correspondant à la blessure, vous n'aurez ôté qu'un seul point).

Si la créature vient de vous blesser, vous pouvez "Tenter votre Chance" pour essayer d'en minimiser les effets. Si vous êtes chanceux, vous avez alors réussi à atténuer le coup. Rajoutez alors un point d'ENDURANCE (c'est-à-dire qu'au lieu de deux points ôtés à cause de la blessure, vous n'aurez qu'un point en moins). Si vous êtes malchanceux, le coup que vous avez pris était plus grave : dans ce cas, enlevez encore un point à votre ENDURANCE.

Rappelez-vous que vous devez soustraire un point de votre total de CHANCE chaque fois que vous Tentez votre Chance.

2.2.4 Comment rétablir votre Habileté, votre Endurance et votre Chance

HABILETÉ

Vos points d'HABILETÉ ne changeront pas beaucoup au cours de votre aventure. A l'occasion, il peut vous être demandé d'augmenter ou de diminuer votre score

d'HABILETÉ. Une arme magique peut augmenter cette HABILETÉ, mais rappelez-vous qu'on ne peut utiliser qu'une seule arme à la fois ! Vous ne pouvez revendiquer deux bonus d'HABILETÉ sous prétexte que vous disposez de deux Épées Magiques.

Vos points d'HABILETÉ ne peuvent jamais excéder leur total de départ sauf en certaines circonstances spécifiques. En cas de besoin, vous pourrez retrouver vos points d'HABILETÉ grâce à la Formule Magique correspondante (voir le chapitre des formules magiques).

ENDURANCE

Votre score d'ENDURANCE changera beaucoup au cours de votre aventure en fonction des blessures qui vous seront infligées lors des combats. Vous pourrez cependant rétablir votre score d'ENDURANCE grâce à la Formule Magique d'Endurance. Il est fortement conseillé d'inclure plusieurs Formules Magiques d'Endurance dans la liste que vous établirez au début de votre aventure (voir le chapitre des formules magiques).

Rappelez-vous que votre score d'ENDURANCE ne peut jamais dépasser le total de vos points de départ.

CHANCE

Vos points de CHANCE augmentent au cours de l'aventure lorsque vous êtes particulièrement chanceux. Les détails vous seront donnés au long des étapes.

Rappelez-vous que, comme pour l'ENDURANCE et l'HABILETÉ, vos points de CHANCE ne peuvent excéder leur niveau de départ. Vous pourrez d'autre part rétablir votre score de CHANCE en utilisant la Formule Magique appropriée (voir le chapitre des formules magiques).

2.2.5 Utilisation de la magie

En plus de votre HABILETÉ, de votre ENDURANCE et de votre CHANCE, vous devrez également calculer vos points de MAGIE.

Lancez deux dés. Ajoutez 6 au chiffre obtenu, le total est inscrit dans la case MAGIE de la Feuille d'Aventure.

Ce score de MAGIE vous donne le nombre de Formules Magiques que vous pourrez utiliser au cours de votre aventure. Ces formules doivent être choisies dans la liste que vous trouverez plus loin et notées dans la case MAGIE de votre Feuille d'Aventure.

Si les dés vous donnent 4 et 3, votre score de MAGIE sera égal à $4 + 3 + 6 = 13$, c'est-à-dire que vous pourrez utiliser treize formules de magie. À titre d'exemple, vous auriez ainsi droit à trois Formules d'Endurance, cinq de Télépathie et cinq autres de Feu. Vous pourriez également choisir chacune des douze formules proposées et y ajouter une Formule de Copie Conforme.

Votre choix est tout à fait libre.

Chaque fois que vous utiliserez une formule de magie, elle est automatiquement rayée de la liste (même si elle s'est révélée inefficace). Et s'il s'agit d'une formule que vous avez choisie en plusieurs exemplaires, le total devra bien entendu être diminué en conséquence.

Parfois, vous aurez la possibilité au cours de votre aventure d'utiliser telle ou telle Formule Magique selon des indications qui vous seront données. Mais si vous ne disposez pas de cette formule - soit que vous ne l'ayez pas choisie au départ, soit que vous l'ayez déjà épuisée - vous n'aurez pas le droit d'y recourir.

Comme vous n'avez encore aucune idée des dangers qui vous guettent à l'intérieur de la Citadelle, vous choisirez sans doute, la première fois, des formules qui ne se révéleront pas aussi efficaces que vous l'espériez. Mais lors d'aventures ultérieures, votre choix sera certainement plus judicieux. Aussi, ne vous inquiétez pas si vos points de MAGIE sont faibles car, même avec le score le plus bas, vous disposerez toujours d'un nombre suffisant de Formules Magiques pour pouvoir réussir votre mission.

A condition que vous les choisissiez avec discernement et que la chance vous aide quelque peu...

2.2.6 Les Formules Magiques

CHANCE

La Formule de Chance, de même que les deux Formules Magiques d'Habileté et d'Endurance, possède la particularité de pouvoir être utilisée à tout moment au cours de votre aventure, sauf lors d'un combat. A tout moment, c'est-à-dire même si aucune

indication ne vous est donnée à ce sujet. Lorsque vous l'utilisez, cette formule augmente votre total de CHANCE d'une valeur égale à la moitié de vos points de départ (si vos points de départ formaient un chiffre impair, vous devrez déduire le demi-point : par exemple 6,5 sera arrondi à 6). Cependant, le nouveau score obtenu ne doit en aucun cas dépasser vos points de départ. Mais si, par exemple, vous n'avez plus aucun point de CHANCE, vous pourriez très bien utiliser deux fois la Formule Magique, et retrouver ainsi vos points de départ.

COPIE CONFORME

Cette formule vous permet de créer le double de la créature que vous êtes en train de combattre. Ce double magique a la même HABILITÉ, la même ENDURANCE et les mêmes pouvoirs que son original. Mais le double magique est sous le contrôle de votre volonté, et vous pouvez par exemple lui ordonner d'attaquer la créature dont il est issu. Vous n'avez plus alors qu'à vous installer confortablement pour assister au combat !

ENDURANCE

Cette Formule Magique vous permet d'augmenter votre total d'ENDURANCE d'une valeur égale à la moitié de vos points de départ. Le calcul se fait de la même façon que dans la Formule magique de Chance. Vous pouvez l'utiliser à tout moment, sauf au cours d'une bataille.

FAIBLESSE

Avec cette formule, vous réduisez le monstre le plus puissant à l'état de créature chétive. Cette formule ne marche pas avec tous les monstres, mais lorsqu'elle est efficace, vous n'avez plus devant vous que de lamentables chiffres molles en guise d'adversaires.

FEU

Toutes les créatures ont peur du feu et cette Formule Magique vous permet de faire apparaître du feu à volonté. Vous pourrez par exemple provoquer une faible explosion sur le sol occasionnant pendant quelques secondes un jaillissement de flammes, ou déclencher un mur de feu qui tiendra vos adversaires à distance.

FORCE

Voici une Formule Magique qui accroît considérablement votre force et vous sera fort utile lors de combats avec des créatures robustes. Mais il faut l'utiliser avec précaution, car il est difficile de se contrôler quand on devient soudain si fort !

HABILETÉ

Grâce à cette formule, vous pouvez augmenter votre total d'HABILETÉ d'une valeur égale à la moitié de vos points de départ. Le calcul se fait de la même façon qu'au paragraphe Endurance. Vous pouvez également l'utiliser à tout moment, sauf lors d'une bataille.

ILLUSION

C'est une formule aux effets spectaculaires mais qui n'est pas toujours très sûre. En l'utilisant, vous créez une illusion fort convaincante. Par exemple, vous vous transformez en serpent, ou le sol se couvre de charbons ardents et vous pouvez ainsi duper la créature qui vous fait face. Il suffit ensuite qu'une action quelconque dissipe l'illusion, pour que les effets de la formule soient immédiatement annulés : par exemple, vous faites croire à une créature que vous vous êtes changé en serpent, puis vous l'attaquez par surprise en lui fendant le crâne avec votre épée : dès que vous aurez amorcé ce geste, vous retrouverez votre

apparence habituelle. Il est à noter que cette Formule Magique se révèle plus efficace avec les créatures intelligentes.

LÉVITATION

Cette Formule Magique peut s'appliquer à des objets, à des adversaires, ou à vous-même. La Formule de Lévitación élimine toute pesanteur, et quiconque en subit les effets se met à flotter en l'air sous votre contrôle.

L'OR DU SOT

Cette Formule Magique vous permet de transformer un rocher ordinaire en ce qui semble un tas d'or. Il s'agit là d'un simple tour d'illusion - beaucoup plus sûr cependant que la Formule d'Illusion décrite ci-dessus -, mais dont les effets sont brefs, car bientôt le tas d'or redevient rocher.

PROTECTION

Cette Formule Magique crée devant vous une barrière de protection invisible qui vous met hors d'atteinte des flèches, des coups d'épée ou des créatures. Elle ne vous protège pas cependant contre la magie. Et bien entendu, si rien ne peut vous toucher, vous ne pouvez, vous non plus, toucher quoi ou qui que ce soit au-delà de cette barrière.

TÉLÉPATHIE

Cette formule vous permet de capter les ondes psychiques d'une créature dont vous pourrez dès lors lire les pensées. Grâce à elle, il vous sera également possible de savoir ce qu'il y a derrière une porte fermée. Mais attention, cette Formule Magique peut parfois semer la confusion dans votre esprit lorsque plusieurs sources psychiques sont proches l'une de l'autre.

2.2.7 Équipement et inventaire

[chapitre à renseigner]

3. Technologies employées

[chapitre à renseigner]

4. Architecture du projet

[chapitre à renseigner]

4.1 Présentation globale

[chapitre à renseigner]

4.2 Espace d'administration (back office)

[chapitre à renseigner]

4.3 Espace utilisateurs (front office)

[chapitre à renseigner]

4.4 API

Le back-end est architecturé sous forme d'une API REST. Cela permettra d'avoir un back-end totalement indépendant du front-end et également de pouvoir envisager plusieurs plateformes (app web, app mobile, etc...) avec différentes technologies et langages.

4.4 User Stories

En tant qu'utilisateur, je peux :

- me connecter à mon compte sur le front office
- voir mes informations (pseudo, mail, parcours)
- modifier mes informations (pseudo, mail, password)
- accéder à une nouvelle partie du jeu
- reprendre une partie de jeu où j'en étais

En tant qu'administrateur, je peux :

- me connecter sur le back office
- voir des statistiques globales de l'application sur la page d'accueil du back office
- voir et modifier les informations de tous les utilisateurs (sauf password)
- voir les parcours effectués par les utilisateurs
- créer, voir, modifier et supprimer des étapes

- créer, voir, modifier et supprimer des étapes

4.4.1 Les routes et requêtes de l'API

Les routes mises à disposition dans l'API se décomposent selon les schémas suivants.

Légende :

- **Action** : action possible sur la route correspondante (création, lecture, mise à jour, suppression...)
- **Route** : URI à utiliser pour accéder à cette action
- **Rôle** : rôle à avoir pour utiliser cette route. En effet certaines routes sensibles seront protégées et accessibles seulement en qualité d'administrateur
- **Remarques** : remarques et explications de la route

- Gestion des utilisateurs :

Action	Route	Rôle	Remarques
POST (create)	/user	User Admin	Utilisateur et admin peuvent créer un compte utilisateur
GET (read)	/user/authenticated	User	L'utilisateur authentifié peut obtenir ses informations
GET (read)	/user/authenticated/journey	User	L'utilisateur peut récupérer toutes ses étapes faites pour reprendre une partie en cours de jeu
GET (read)	/user/authenticated/journey/{id}	User	L'utilisateur peut récupérer un parcours
GET (read)	/user	Admin	Admin peut obtenir les informations de tous les utilisateurs
GET (read)	/user/{id}	Admin	Admin peut obtenir les informations d'un utilisateur

GET (read)	/user/{id}/journey	Admin	Admin peut récupérer le(s) parcours d'un utilisateur
PUT (update)	/user/authenticated	User	L'utilisateur authentifié peut modifier ses informations
PUT (update)	/user/{id}	Admin	Admin peut modifier les informations d'un utilisateur
DEL (delete)	/user/authenticated	User	L'utilisateur authentifié peut supprimer son compte
DEL (delete)	/user/{id}	Admin	Admin peut supprimer le compte d'un utilisateur

- **Gestion des étapes du jeu :**

Action	Route	Rôle	Remarques
POST (create)	/step	Admin	Admin peut créer une étape du jeu dans le back-office
GET (read)	/step	Admin	Admin peut récupérer toutes les routes dans le back-office
GET (read)	/step/{id}	Admin User	Utilisateur et admin peuvent accéder à une étape particulière par son numéro
PUT (update)	/step/{id}	Admin	Admin peut modifier les informations d'une étape

4.5 Base de donnée

[chapitre à renseigner]

5. UX & UI

5.1 User eXperience

[chapitre à renseigner]

5.2 User Interface

[chapitre à renseigner]