

GUIDE UTILISATEUR

WEB APPLICATION

THE LORD OF DARKNESS

Développeurs : Noah Brohan , Hugo Le Guen , Ronan Bragato , Cléo Martin-Colleu, Paul Favreau

Sommaire

GUIDE UTILISATEUR	1
WEB APPLICATION	1
THE LORD OF DARKNESS	1
Présentation de l'application	3
Ecran de Connexion	4
Ecran d'inscription	5
Écran Menu Principal	6
Écrans création de personnage	7
Écran nom du personnage:	7
Écran Définition endurance	8
Écran Définition habilité	9
Écran récapitulatif perso	9
Charger une partie	11
Ecran de l'histoire	12
Choix simple	14
Combat	15
Choix multiples	16
Enigme	17
Ecran perdu	18
Ecran gagné	19

Présentation de l'application

"The Lord of Darkness" est une application web inspirée par le concept des livres-jeux, où le lecteur fait des choix qui déterminent le déroulement de l'histoire.

Dans cette aventure, vous endossez le rôle d'un villageois d'une petite communauté frappée par la peste noire, vous faisant partie des quelques survivants. Vous êtes désormais le dernier espoir de sauvegarde de votre village.

Au cours de votre quête, vous faites la rencontre d'un prêtre qui vous révèle l'existence d'une légende : une fleur rare et précieuse nommée "Dolipranis", connue pour ses vertus exceptionnelles sur la santé. Selon la légende, en la dispersant dans l'eau de la rivière villageoise, elle pourrait purifier cette dernière et ainsi guérir la population.

Vous vous lancez alors dans une quête périlleuse à la recherche de la Dolipranis, malgré les avertissements du prêtre sur les dangers qui jalonnent votre parcours, incluant gobelins, dragons, et surtout, le terrifiant Seigneur des Ténèbres. Ce dernier, commandant des hordes de squelettes, sème la terreur dans le village, et d'après la légende, posséderait une Dolipranis qui lui confère l'immortalité.



Ecran de Connexion

Saisir vos Informations de Connexion :

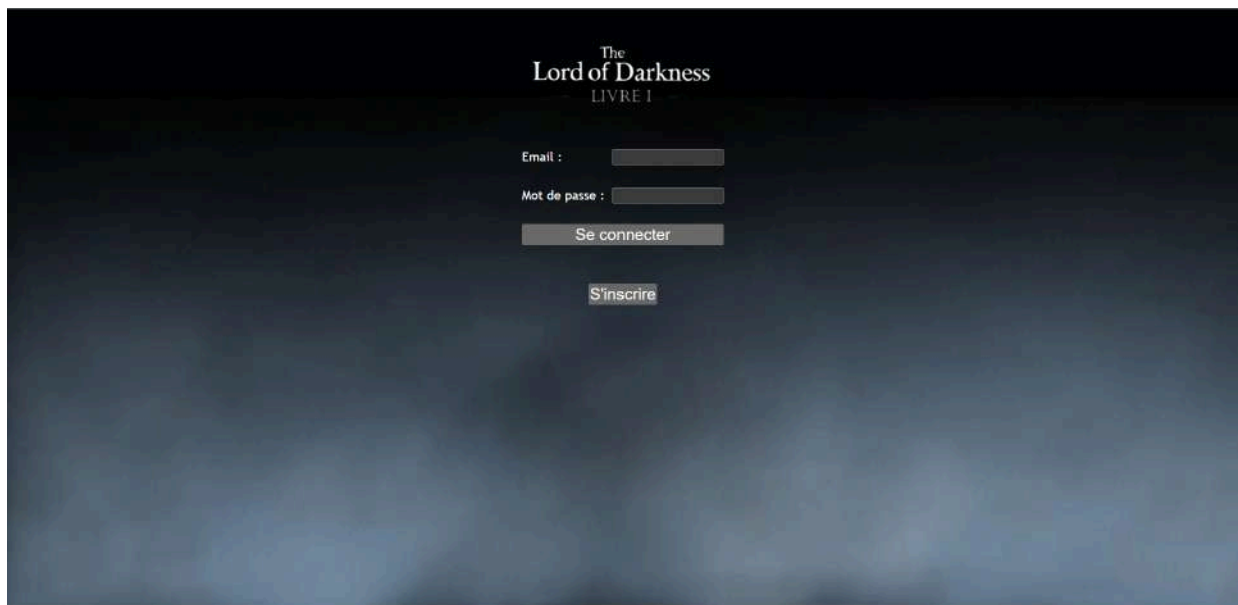
- Adresse Email : Entrez l'adresse email associée à votre compte.
- Mot de Passe : Saisissez votre mot de passe.
- Faites attention aux majuscules et minuscules.

Se Connecter :

- Après avoir saisi vos informations, cliquez sur le bouton "Se connecter".
- Si vos informations sont correctes, vous serez redirigé vers le menu principal de l'application.

Inscription :

- Si vous ne possédez pas encore de compte, veuillez cliquer sur le bouton "s'inscrire". Vous serez alors redirigé vers la page dédiée à la création de compte.



Ecran d'inscription

Voici la page d'inscription. Suivez ces étapes :

1. Saisie de Votre Adresse Email

- Dans le champ "Email :", entrez une adresse email valide.

3.*Création d'un Mot de Passe

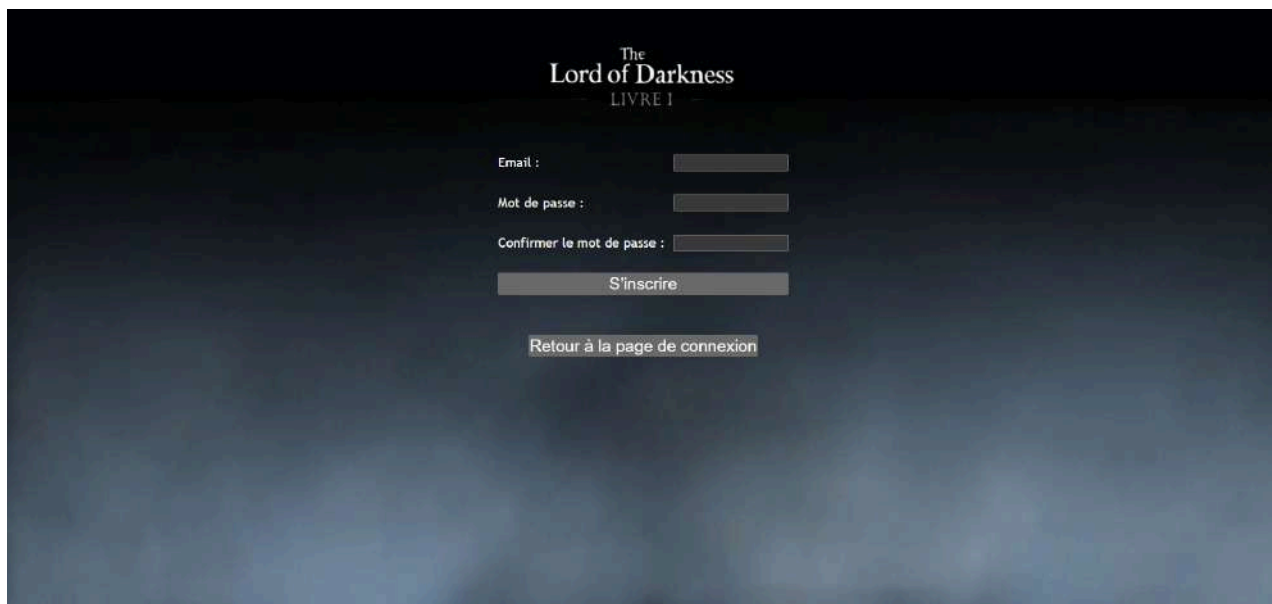
- Dans le champ "Mot de passe :", choisissez un mot de passe sûr et mémorable.

4. Confirmation de Votre Mot de Passe

- Dans le champ "Confirmer le mot de passe :", retapez le mot de passe que vous avez choisi. Cela assure que vous avez saisi le même mot de passe dans les deux champs et évite les erreurs de frappe.

5. Finalisation de l'Inscription

- Une fois tous les champs correctement remplis, cliquez sur le bouton "S'inscrire" pour créer votre compte et vous allez être redirigé vers l'écran de connexion.



The screenshot shows a registration form for 'The Lord of Darkness LIVRE 1'. The form is centered on a dark background with a subtle blue gradient. It includes three input fields for 'Email :', 'Mot de passe :', and 'Confirmer le mot de passe :'. Below these fields is a button labeled 'S\'inscrire' and a link labeled 'Retour à la page de connexion'.

Écran Menu Principal

1. Nouvelle partie

- Le bouton “Nouvelle partie” renvoie vers l’écran de création d’un personnage.

2. Charger

- Le bouton “Charger” renvoie vers l’écran de liste des parties de l’utilisateur.

3. Crédits

4. Se déconnecter

- Le bouton “ se déconnecter” permet à l’utilisateur de se déconnecter, il renvoie à l’écran de connexion.



Écrans création de personnage

Écran nom du personnage:

1. Nom du personnage

- Entrez le nom de votre personnage dans le champ, puis cliquez sur le bouton suivant.

2. Retourner au menu

- Si vous souhaitez retourner au menu, cliquez sur le bouton retourner au menu, attention aucun personnage ne sera créé.



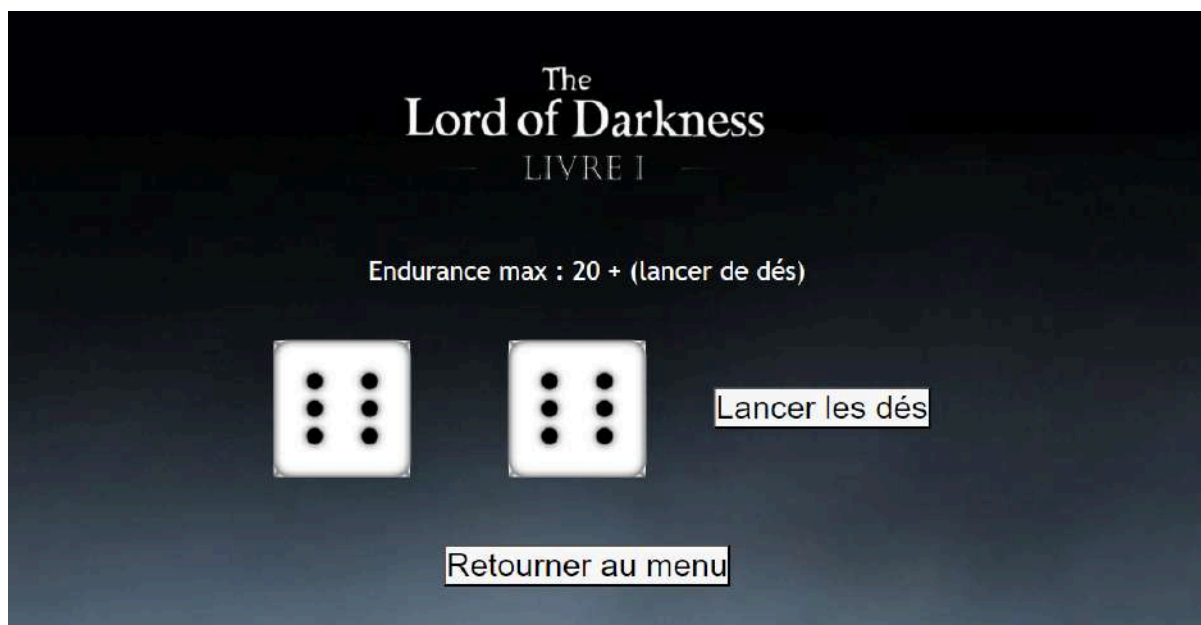
Écran Définition endurance

1. Lancer les dés

- Cliquez sur le bouton Lancer les dés pour lancer les dés et ainsi définir votre endurance maximum.
- Une fois les dés lancés un bouton suivant apparaîtra, cliquez dessus pour continuer.

2. Retourner au menu

- Si vous souhaitez retourner au menu, cliquez sur le bouton retourner au menu, attention aucun personnage ne sera créé.



Écran Définition habilité

1. Lancer les dés

- Cliquez sur le bouton Lancer les dés pour lancer le dé et ainsi définir votre habilité.
- Une fois le dé lancé un bouton suivant apparaîtra, cliquez dessus pour continuer.

2. Retourner au menu

- Si vous souhaitez retourner au menu, cliquez sur le bouton retourner au menu, attention aucun personnage ne sera créé.



Écran récapitulatif perso

1. Récapitulatif

- Vous pouvez voir le récapitulatif du personnage que vous êtes sur le point de créer.

2. Finaliser la création du personnage

- Si vous souhaitez créer le personnage, cliquez sur le bouton créer le personnage.

3. Retourner au menu

- Si vous souhaitez retourner au menu, cliquez sur le bouton retourner au menu, attention aucun personnage ne sera créé.

The Lord of Darkness

— LIVRE I —

Nom : Monpersonnage

Endurance max : 30

Habilité : 9

Créer le personnage

Retourner au menu

Charger une partie

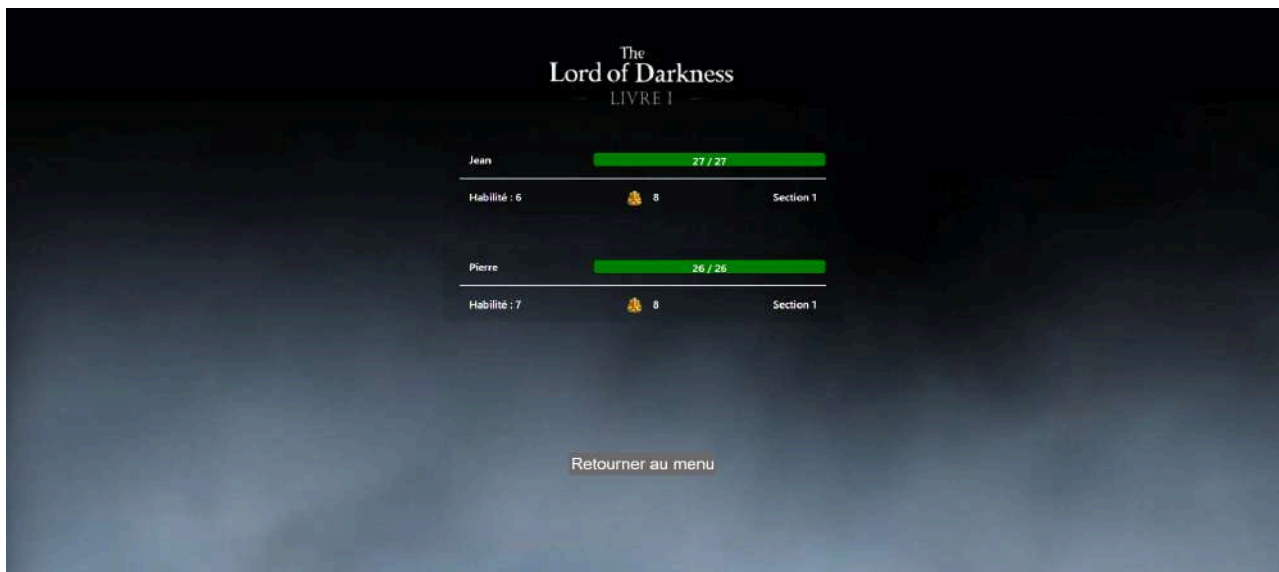
Voici l'écran de liste des parties d'un utilisateur.

1. Section d'une partie

- On voit la liste des parties sauvegardées avec différentes informations.
 - Le nom
 - L'endurance
 - L'habilité
 - L'or
 - La section actuelle du personnage

2. Menu principal

- Le bouton "Retourner au menu" permet de retourner au menu principale de l'application.



Ecran de l'histoire

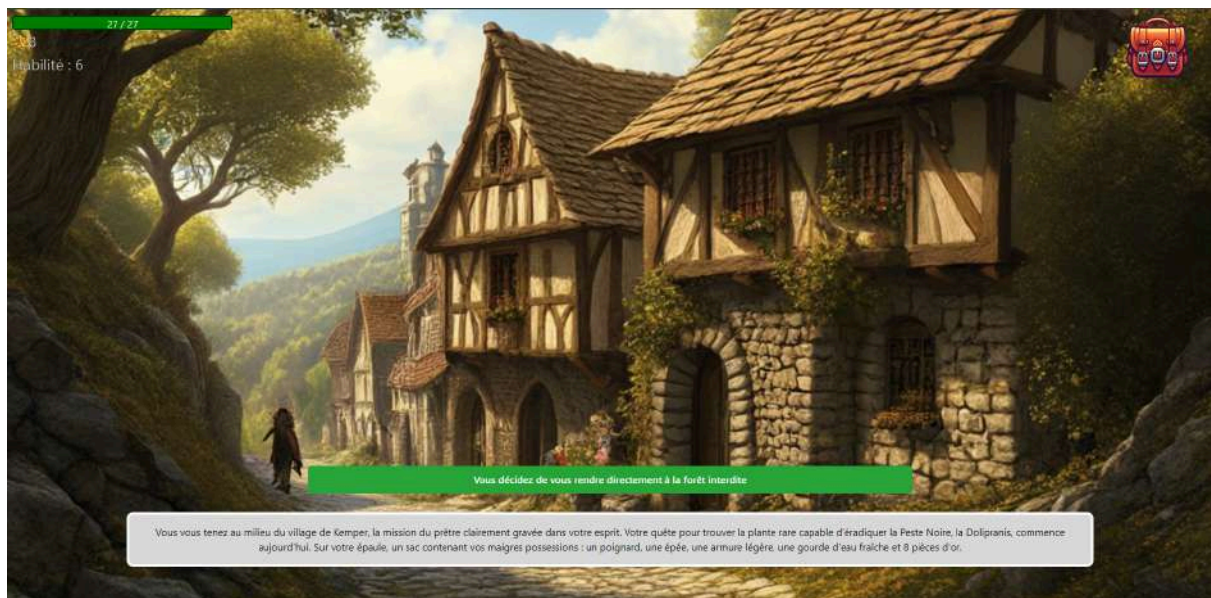
Voici l'écran d'une section de l'histoire.

1. Informations du personnage

- La barre verte en haut à droite représente l'endurance du personnage
- Les pièces d'ors en haut à gauche
- Un champs "Habilité" avec le nombre des point de compétences
- En haut à droite on a le logo de l'inventaire.

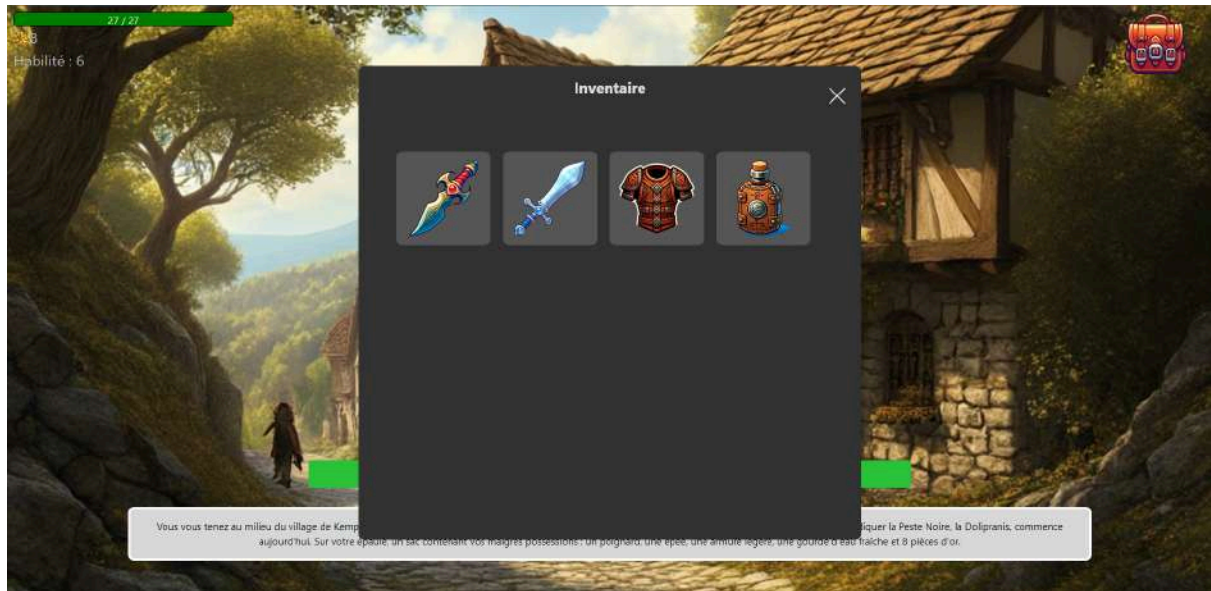
2. Histoire

- En bas de l'écran vous avez la transcription de l'histoire.
- Sous un fond vert les choix possibles pour continuer l'histoire



3. Inventaire

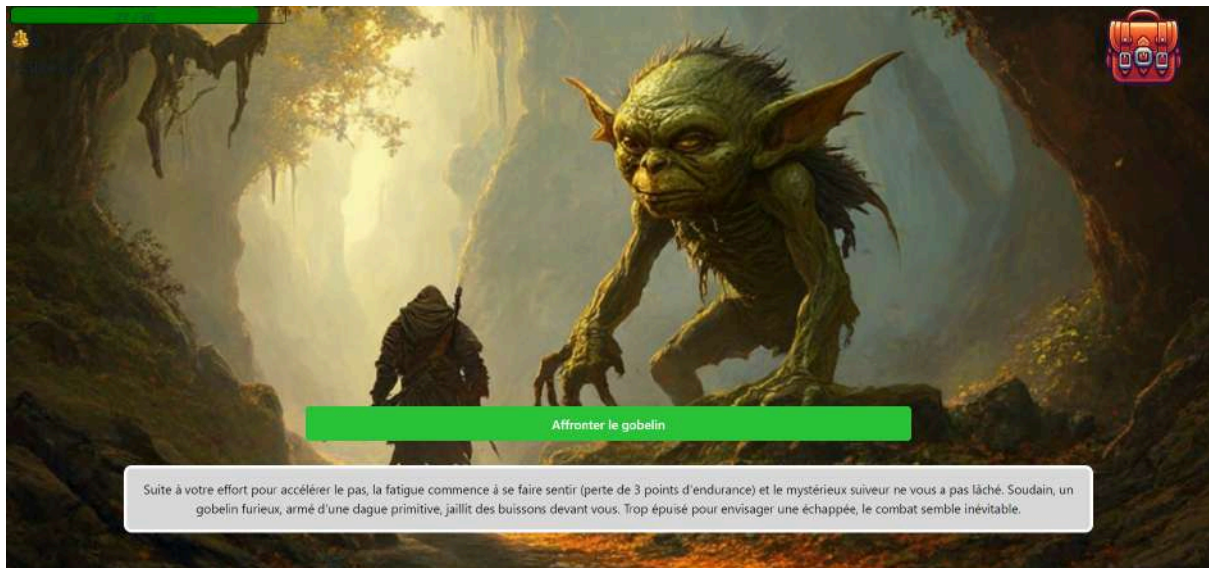
- Au clique sur le logo de l'inventaire une pop up s'affiche avec la liste des objets disponible par le personnage
- Certains des objets peuvent être consommés avec un clic droit sur l'objet puis au clique sur le bouton consommer.



Choix simple

1. Affronter le goblin

- Votre seul choix est d'affronter le goblin, cliquez sur le bouton.
- Aucune échappatoire n'est possible.



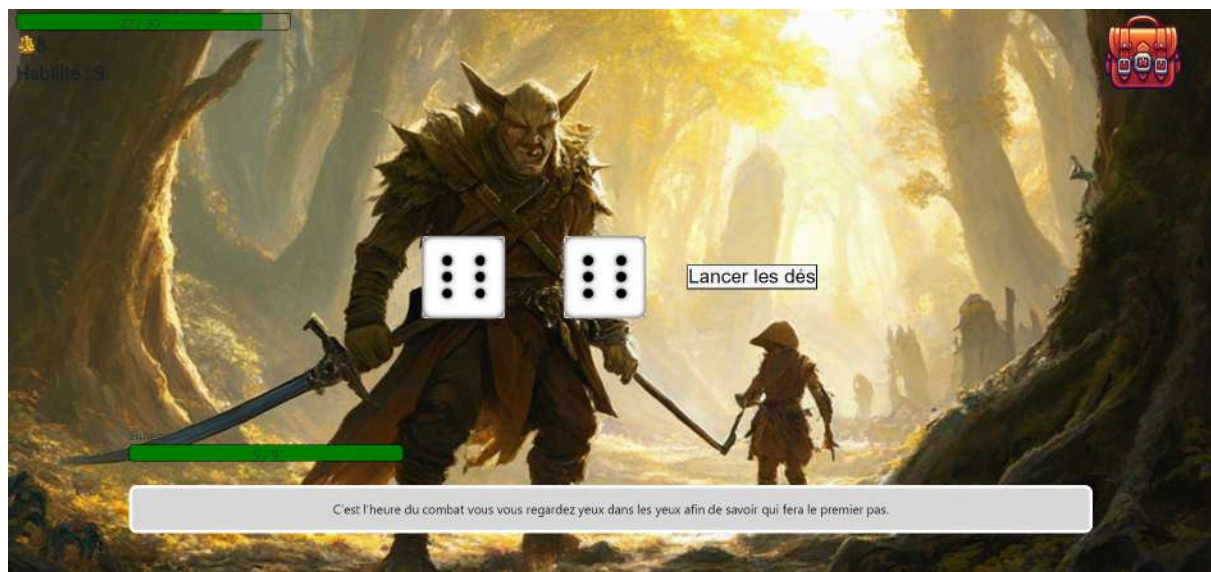
Combat

1. Déroulement d'un combat

- Dans ce combat la fuite n'est pas possible, soit vous tuez le goblin, soit vous mourrez.

2. Attaque

- Pour avancer dans le combat, cliquez sur lancer les dés.
- Selon votre score, soit vous attaquez, soit votre adversaire vous attaque.
- Dans certains combat, faire un score précis permet de tuer votre adversaire en un seul coup.



Choix multiples

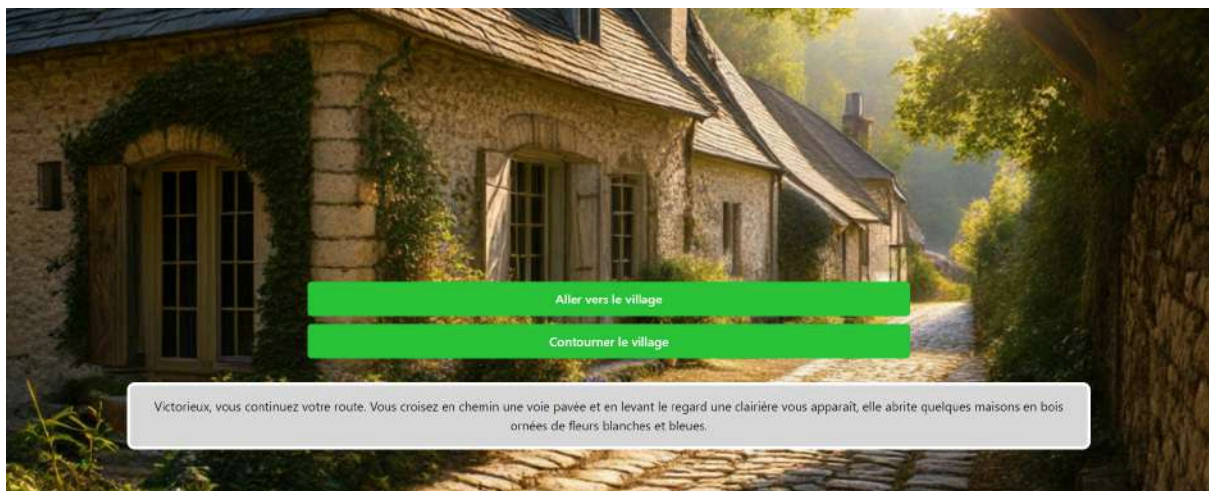
Deux choix se présentent à vous, votre choix est déterminant pour la suite de votre histoire. Vous êtes obligé de faire un choix, vous ne pouvez pas choisir les 2.

1. Aller vers le village

- Si vous cliquez sur le bouton aller vers le village vous allez vers une section X.

2. Contourner le village

- Si vous cliquez sur le bouton contourner le village vous allez vers une section Y.



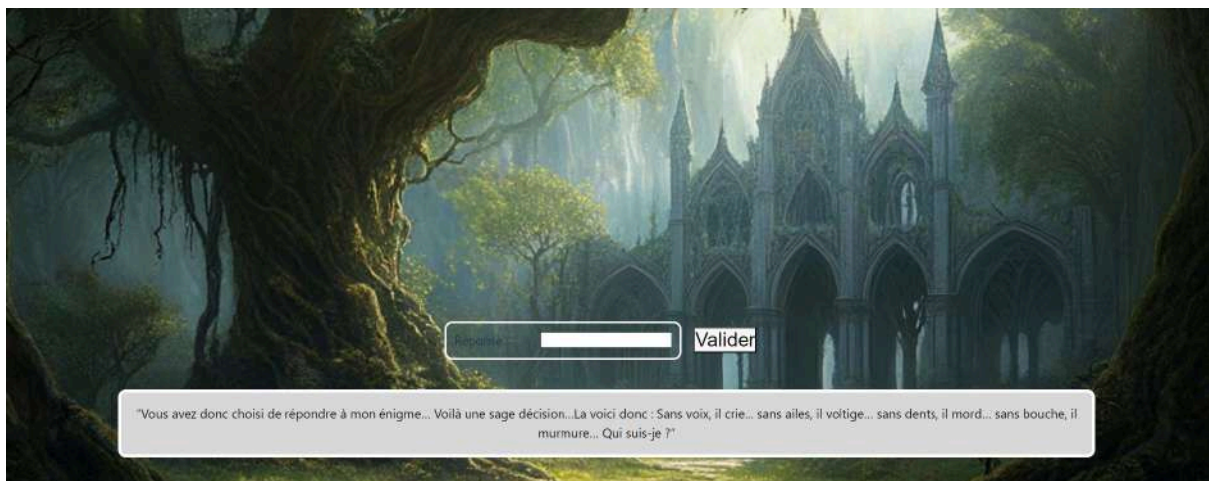
Enigme

1. L'énigme

- Le texte affiché est l'énigme à laquelle vous devez répondre.
- Si vous répondez juste, vous serez redirigé vers une section X avec un cadeau
- Si vous répondez faux, vous serez redirigé vers une section Y.

2. La réponse

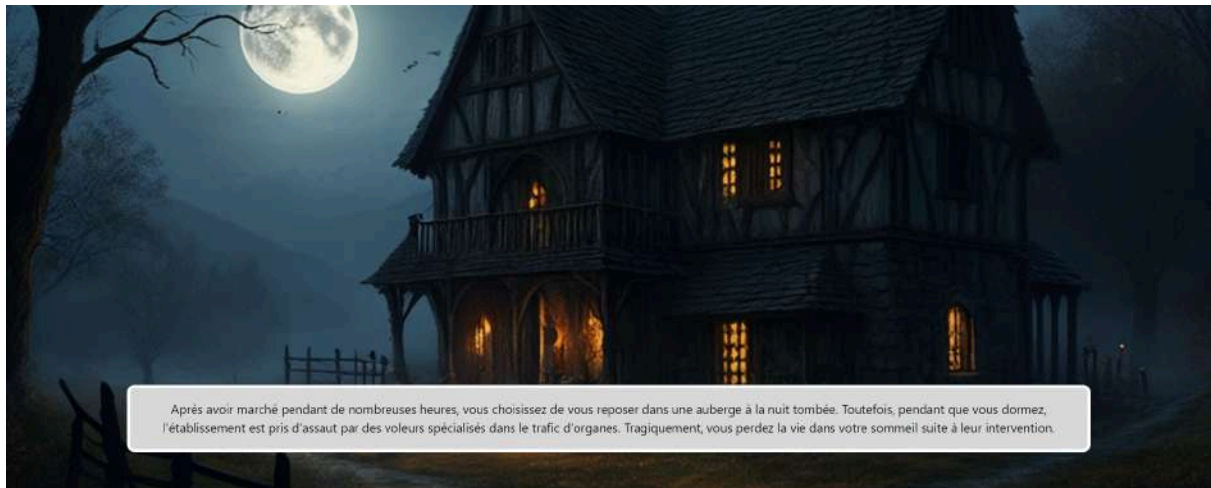
- Entrez votre réponse dans le champ.
- Pour la soumettre cliquez sur valider.
- Si vous faites une faute de frappe, par exemple "la plaje" au lieu de "la plage", pas de problème, notre algorithme saura que vous avez la bonne réponse.



Ecran perdu

Voici l'un des écrans de défaite.

Si vous l'avez votre personnage retourne à la section 1, il retrouve son endurance au maximum, il pourra tenter une nouvelle aventure.



Ecran gagné

Voici l'écran de victoire.

Bravo à vous pour votre parcours, votre histoire se termine ici

