

# Théa

## DOCUMENT DE CONCEPTION par

Peter Descamps, Clément Maillot  
Quentin Hoarau, Quentin Lallemand

582-554-MT APPLICATION INTERACTIVE

CÉGEP DE MATANE  
17/12/2020

# SOMMAIRE

<b>SOMMAIRE</b>	<b>2</b>
<b>SYNOPSIS</b>	<b>3</b>
<b>DESCRIPTION DU PROJET</b>	<b>4</b>
<b>INTERACTIVITÉ DU PROJET</b>	<b>5</b>
<b>PUBLIC CIBLE DU PROJET</b>	<b>6</b>
<b>PRODUCTION DU PROJET (PARTIE - 1)</b>	<b>7</b>
<b>PRODUCTION DU PROJET (PARTIE - 2)</b>	<b>8</b>
<b>PRODUCTION DU PROJET (PARTIE - 3)</b>	<b>9</b>
<b>PRODUCTION DU PROJET (PARTIE - 4)</b>	<b>10</b>





# SYNOPSIS

C'est l'histoire d'un elfe prénommée Théa, fille de Rhéa et de Bastos. La population entière du village vit en harmonie avec les créatures et la nature environnante. Connu de tous, ce village nommé "La Cité mère" est le lieu où la concentration de la magie est la plus puissante. Cependant, un jour, une météorite s'abattu non loin de la cité, ce qui changea la source de magie en une force obscure. Lors de ces événements, les créatures qui avaient pour habitude d'aider la famille de Théa devinrent alors violentes. Suite à cela, une grande guerre s'ensuit. Après des jours et des jours de bataille, les parents de Théa moururent au combat. Triste et en colère, Théa se laissa peu à peu attirer par la magie obscure, afin de combattre la menace qui s'abattait sur son peuple et pour venger ses parents. Tout le long de ce périple, elle put recevoir le soutien des anciens qui l'aidèrent à gérer cette magie. Afin de canaliser cette nouvelle énergie, ils lui offrirent une épée, et lui apprirent à s'en servir pour se défendre. Avec cette nouvelle arme, elle alla à la quête de l'extermination de la source noire. Sur le chemin, elle fit face à différents ennemis tels que des elfes et d'autres créatures rongées par la noirceur de cette magie néfaste. Tout au long de son aventure, elle avait le choix d'épargner ou d'éliminer ses ennemis. Si elle les épargnait, sa magie devenait plus pure, alors que si elle les éliminait, son corps et sa magie devenaient plus sombres. Cette source de magie était tellement puissante que les gens changèrent d'apparence de manière exponentielle, de telle sorte qu'on ne les reconnaissait plus. Plus elle approchait du but, plus Théa se découvrait de nouvelles capacités, ce qui la rendait plus forte et plus courageuse face à ces ennemis. Arrivé devant la météorite, Théa mit tout son courage et sa force afin de détruire les derniers ennemis et de détruire la météorite. Entre force physique et magique, elle purifia la zone de magie pure et tua toute source de magie noire. Elle est le premier et dernier elfe à contrôler à la fois la magie blanche et la magie obscure. Lors de son aventure, si elle avait agi plus du côté obscur, le village aurait pris la décision de la bannir, mais si elle avait agi de manière plus pure, le village l'aurait épargné. Elle serait alors l'Elfe Héros ou l'Elfe Banni en fonction de ses choix.



# DESCRIPTION DU PROJET

## Description précise de l'application :

Théa est un jeu narratif de type plateforme sur Unity en vue 2.5D avec la possibilité d'avoir des choix dans le gameplay. Vous incarnerez un personnage féminin, Théa, qui va devoir vivre une aventure qui déterminera son destin. Il vous faudra choisir de tuer des monstres ou les épargner. De plus, vous pourrez suivre le cheminement de son aventure en ayant une expérience visuelle et auditive tout au long du jeu.

## Objectifs :

Théa propose une approche différente de ces concurrents pour finir le jeu. Il offre la possibilité au joueur d'établir des stratégies afin d'éviter le combat. Cela permet au joueur d'achever ces ennemies ou non.

## Récompenses :

Le jeu Théa permet la possibilité de débloquent des succès tout au long du jeu.  
( Exemple : Avoir tué un géant de pierre )

## Liste des différentes pages écrans :

- Menu principal :
  - Créer une nouvelle partie
  - Charger une partie
  - A propos
  - Quitter le jeu
- Plusieurs niveaux : Tutoriel, niveau classique, boss
- Générique
- Tableau des succès (Achievement)
- Deux scénario de fin: côté gentil et côté méchant

## Spécifications techniques :

Le jeu sera développé sous Unity en utilisant le langage C#. Le jeu a deux chemins possibles : soit gentil et/ou méchant. Il propose une structure de sauvegarde et la possibilité de réapparaître sur un point de chargement. Le personnage aura un système de point de vie et la possibilité de les récupérer. Il aura également la possibilité de se battre avec une épée avec des attaques faibles ou chargées. De plus, il pourra se déplacer de gauche à droite, sauter et bouger des éléments du décor tels que des caisses, des rochers et d'autres éléments divers. Pour finir, le jeu proposera un système de succès qui se débloquent tout au long de l'aventure du joueur. Pour débloquent certains succès, le joueur devra recommencer le jeu plusieurs fois.

# INTERACTIVITÉ DU PROJET

## Sauvegarde:

Le joueur pourra sauvegarder sa partie à tout moment dans le menu en appuyant :

- sur la touche «START» de sa manette\*,
- en appuyant sur la touche «ECHAP» de son clavier.

Le jeu fera aussi des sauvegardes automatiques en atteignant certains points dans le jeu. Le joueur pourra mettre en pause le jeu à tout moment.

## Menu Principal :

Arrivé dans le menu principal, le joueur aura 4 possibilités:

- charger une partie,
- créer une nouvelle partie,
- quitter le jeu,
- a propos.

Pour naviguer dans le menu il devra utiliser soit :

- la souris ou les flèches du clavier.
- joystick ou les flèches directionnelles.

Pour valider son choix il devra appuyer :

- soit sur la touche «ENTER» du clavier
- le «A» de la manette.

## Déplacement :

Les déplacements du personnage seront avec les touches «W,A,S,D» ou joystick de la manette, mais le saut se fera avec la touche "espace" du clavier et sur manette il faudra cliquer sur la touche «A»

## Combat :

Le joueur pourra également combattre les monstres ou détruire les décors d'environnement avec son épée en utilisant :

- les attaques lourdes («clic-gauche-maintenu» de la souris et «X» pour manette)
- les attaques faible («clic-gauche-non-maintenu» pour la souris et «B» pour manette).

## Interaction :

L'utilisateur pourra interagir avec différents éléments de décor tout le long de son aventure en appuyant :

- sur la touche «F» du clavier
- sur la touche «Y» de la manette.

Il pourra décider de mettre en place des stratégies avec les éléments du décor pour éliminer des monstres ou les éviter.

\* Manette : Manette microsoft





# PUBLIC CIBLE DU PROJET

Ce jeu vise les joueurs occasionnels ou expérimentés sur ordinateur. C'est l'association d'énigme et d'éthique (tuer ou ne pas tuer) qui les attire dans ce type de jeu. Le fait d'avoir différents choix pousse les joueurs à réfléchir à la fin qu'ils veulent. Il sera très accessible à des jeunes ou des jeunes adultes.

## **William**

Jeune garçon de 17 ans, adore jouer aux jeux vidéos, il aime les défis et les jeux de plateforme. Ce dernier trouve l'idée de ce jeu vidéo intéressant, il trouve que pouvoir choisir comment finir le jeu est quelque chose qu'on ne voit pas assez souvent dans le monde du jeu vidéo. Pour permettre à William de vouloir jouer, le jeu aura différents succès à débloquent à travers différents défis.

*Profil potentiel*

## **Charlotte**

Femme de 45 ans, les jeux-vidéos ne sont pas vraiment sa passion. Cependant, elle adore tout ce qui se rapporte au monde féerique. Elle a pour but dans la vie de faire rêver ses enfants. Elle se voit jouer à ce jeu avec ses enfants de manière occasionnelle et non au quotidien. Pour permettre à Charlotte et ses enfants de jouer à ce jeu, ce dernier aura un tutoriel pour faciliter l'apprentissage de la maniabilité du jeu.

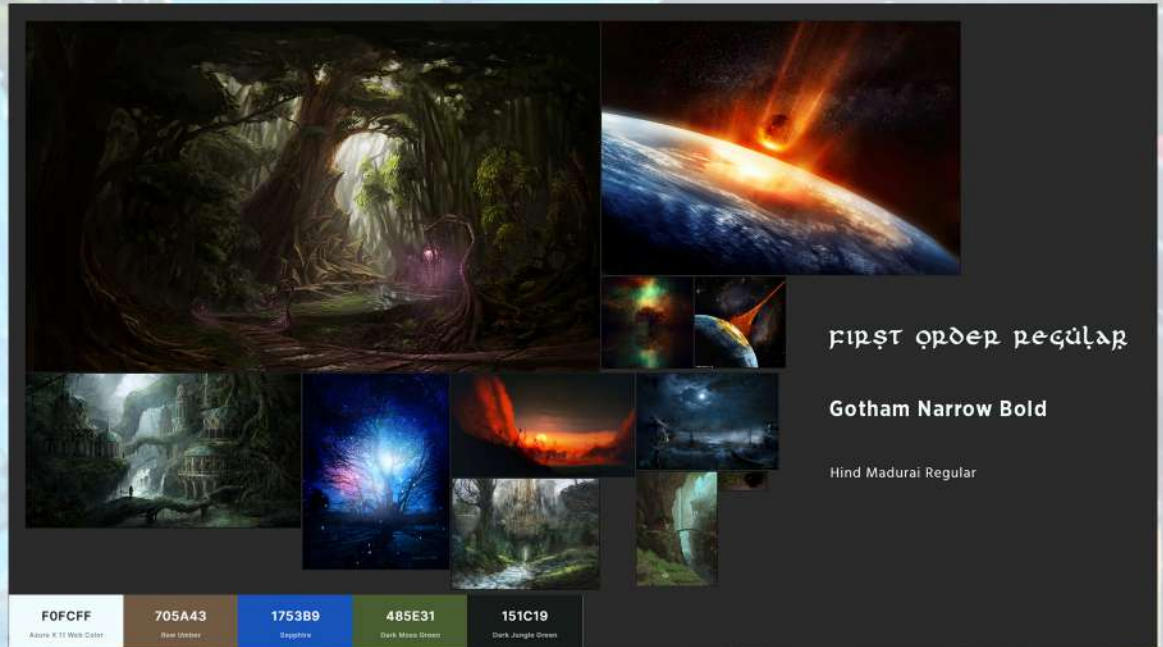
*Profil occasionnel*



# PRODUCTION DU PROJET

(PARTIE - 1)

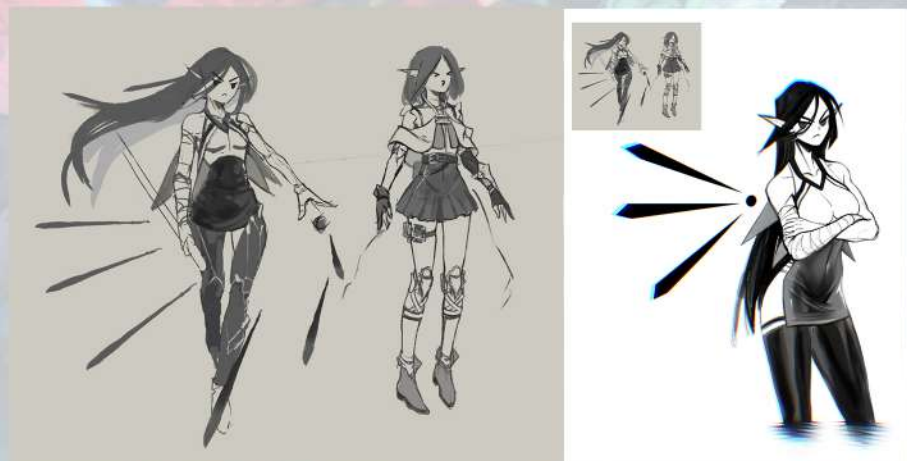
## MOODBOARD :



## BARRE DE KARMA:



## PROTOTYPE PERSONNAGE PRINCIPAL ( TABLETTE GRAPHIQUE ) :

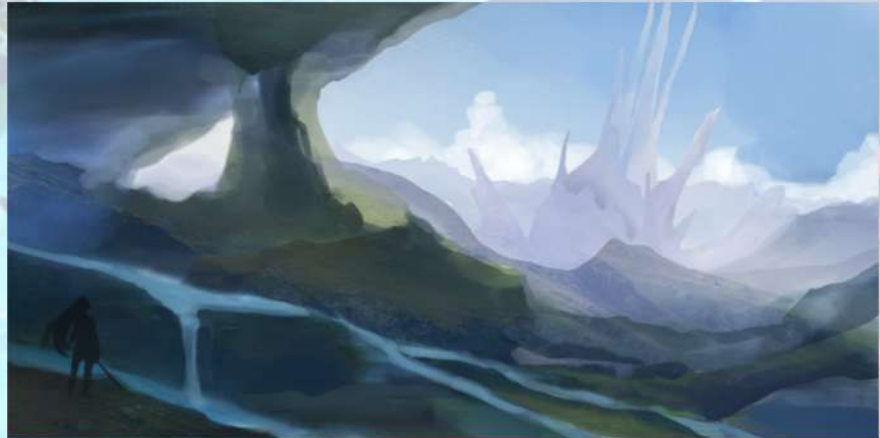




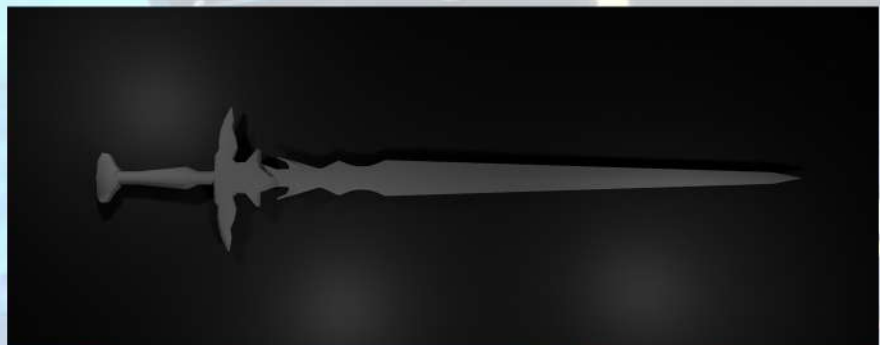
# PRODUCTION DU PROJET

(PARTIE - 2)

CONCEPT ART DU NIVEAU ( TABLETTE GRAPHIQUE ) :



PROTOTYPE DE L'ARME (BLENDER 3D) :



HUMANOÏDE HOMME ET FEMME (ASSETS UNITY) :

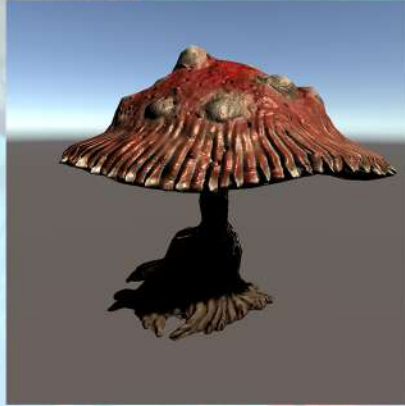




# PRODUCTION DU PROJET

(PARTIE - 3)

LES ENNEMIS (ASSETS UNITY) :





# PRODUCTION DU PROJET

(PARTIE - 4)

## PROTOTYPE DE PROJET :

- Déplacement des ennemies
- Déplacement du personnage principal
- Attaques faibles et chargé
- Interaction des divers décors
- Barre de Karma
- Apparitions des ennemis
- Tutoriel
- ATH
- Menu

## FIN DE PROJET :

- Combat de boss
- Mécanisme de sauvegarde
- Mécanisme de succès
- Cinématique de fin
- Sons et musiques
- Mécanisme de récupération de sauvegarde
- Mécanisme barre de santé
- Mécanisme de défaite