

BERGERON-HOUE, Olivier

BOUDREAULT, Samara

SAVARD, Jérôme

Services de données (AVANCÉ)

420-E50-CH

## **My little RPG**

***L'Unique Voyage du Gardien Céleste : Les Épreuves Éternelles de l'Aventurier Courageux dans  
les Profondeurs des Royaumes Mystiques pour Combattre les Anciens Démons Égarés à  
Travers les Royaumes Fragmentés et les Dimensions Inexplorées dans une Bataille Éternelle  
pour la Souveraineté de l'Univers 2***

Travail présenté à

Pierre-André Savard

Techniques de l'informatique

Cégep de Chicoutimi

2024-08-21

# Table des matières

Présentation de l'application .....	2
Fonctionnements.....	2
Navigation sur la Carte .....	2
Système de Combat au Tour par Tour.....	2
Progression et Récompenses .....	2
Bestiaire.....	2
Maquettes .....	4
Combats.....	4
Navigation .....	5
Carte .....	6
Bestiaire.....	7
Inventaire .....	7

## Présentation de l'application

Notre RPG mobile "UVGC2," développé sur Unity, plongera les joueurs dans un univers riche et stratégique avec des combats au tour par tour. Ils affronteront une grande variété de monstres tout en exploitant les avantages uniques de différentes classes de personnages. Une carte détaillée les invite à explorer un vaste monde rempli de quêtes captivantes et de lieux mystérieux à découvrir.

### Fonctionnements

Dans *UVGC2*, la navigation et le système de combat sont conçus pour offrir une expérience fluide et immersive :

#### Navigation sur la Carte

Le joueur explore le monde en tapant directement sur la carte pour choisir sa destination. Celle-ci révèle divers types de terrains et des points d'intérêt, tels que des villages, des donjons, et des lieux de quêtes. Au fur et à mesure de sa progression, le joueur débloquent de nouvelles zones et missions, l'encourageant à explorer davantage. Des boutons d'accès rapide pour l'inventaire, la carte, et les quêtes permettent une gestion fluide de l'équipement, un suivi des missions, et une consultation de l'itinéraire sans interrompre l'expérience de jeu.

#### Système de Combat au Tour par Tour

Les combats se déclenchent en tapotant sur un monstre visible à l'écran. Une fois en combat, le joueur et son adversaire s'affrontent tour par tour, laissant au joueur plusieurs choix stratégiques :

**Attaques** : Le joueur peut lancer une attaque dont la puissance dépend de son équipement, de son niveau, et de sa classe, ajoutant ainsi une dimension tactique.

**Consommables** : Durant les combats, le joueur peut utiliser des potions pour regagner de la vie.

**État des Monstres et des Boss** : Les ennemis réguliers deviennent progressivement plus difficiles, tandis que les boss offrent un défi supérieur avec des statistiques augmentées, exigeant des stratégies de combat adaptées.

#### Progression et Récompenses

Chaque combat gagné apporte des points d'expérience, permettant au joueur de monter en niveau et d'accéder à des équipements plus puissants. Les récompenses incluent également des armes et armures qui modifient les statistiques du joueur, offrant des options de personnalisation adaptées à chaque affrontement. Battre tous les boss du jeu permet de remporter la quête principale.

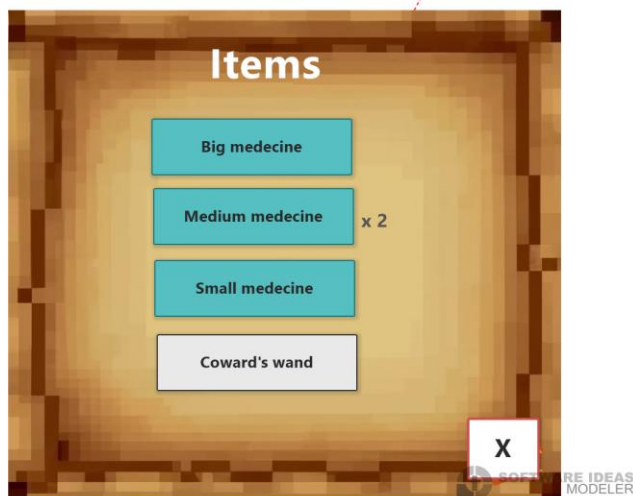
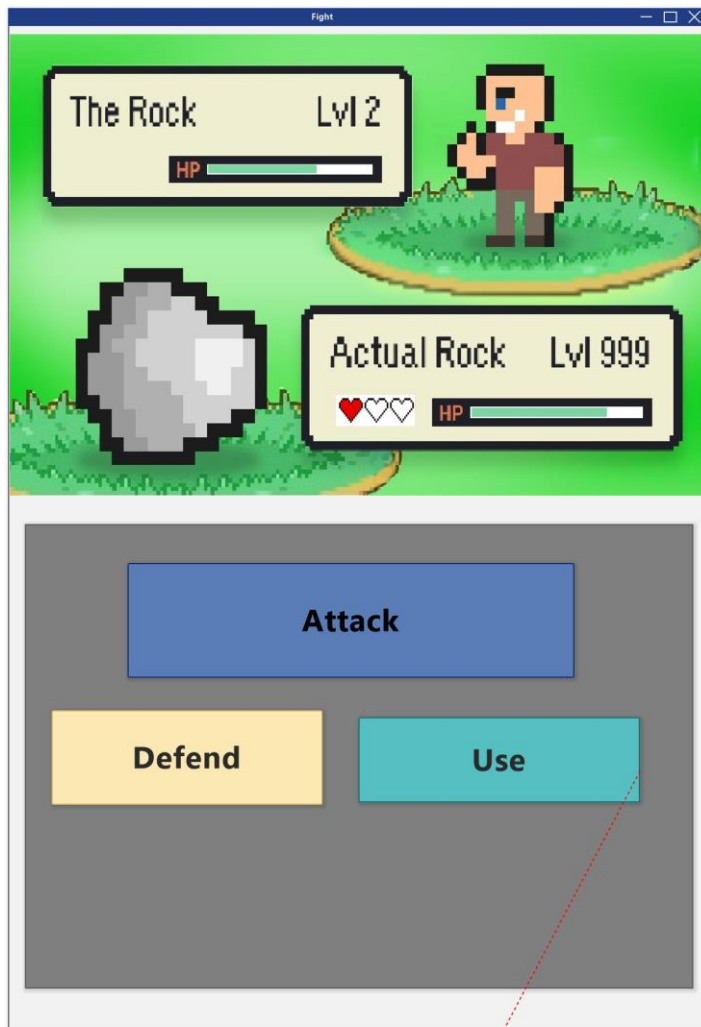
#### Bestiaire

Le bestiaire d'*UVGC2* est un outil stratégique, débloquent des informations sur les monstres au fur et à mesure qu'ils sont vaincus. Pour chaque monstre rencontré, le bestiaire révèle ses caractéristiques, ses faiblesses, et les récompenses potentielles, aidant le joueur à affiner ses tactiques pour les futurs combats.

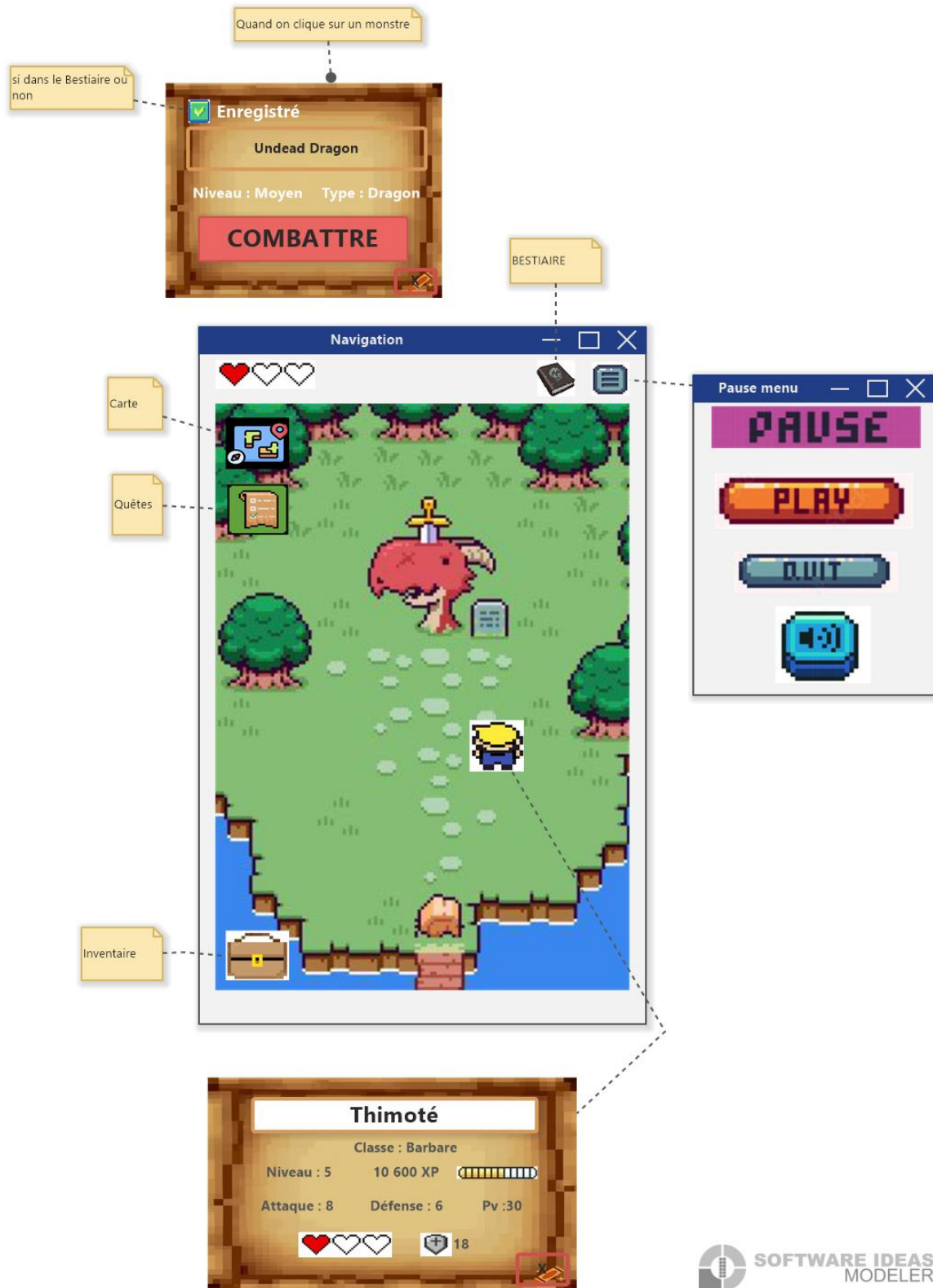
Ainsi, *UVGC2* combine exploration libre et combats tactiques, offrant aux joueurs un monde ouvert et personnalisable où ils développent leur puissance à mesure qu'ils progressent dans leurs quêtes.

# Maquettes

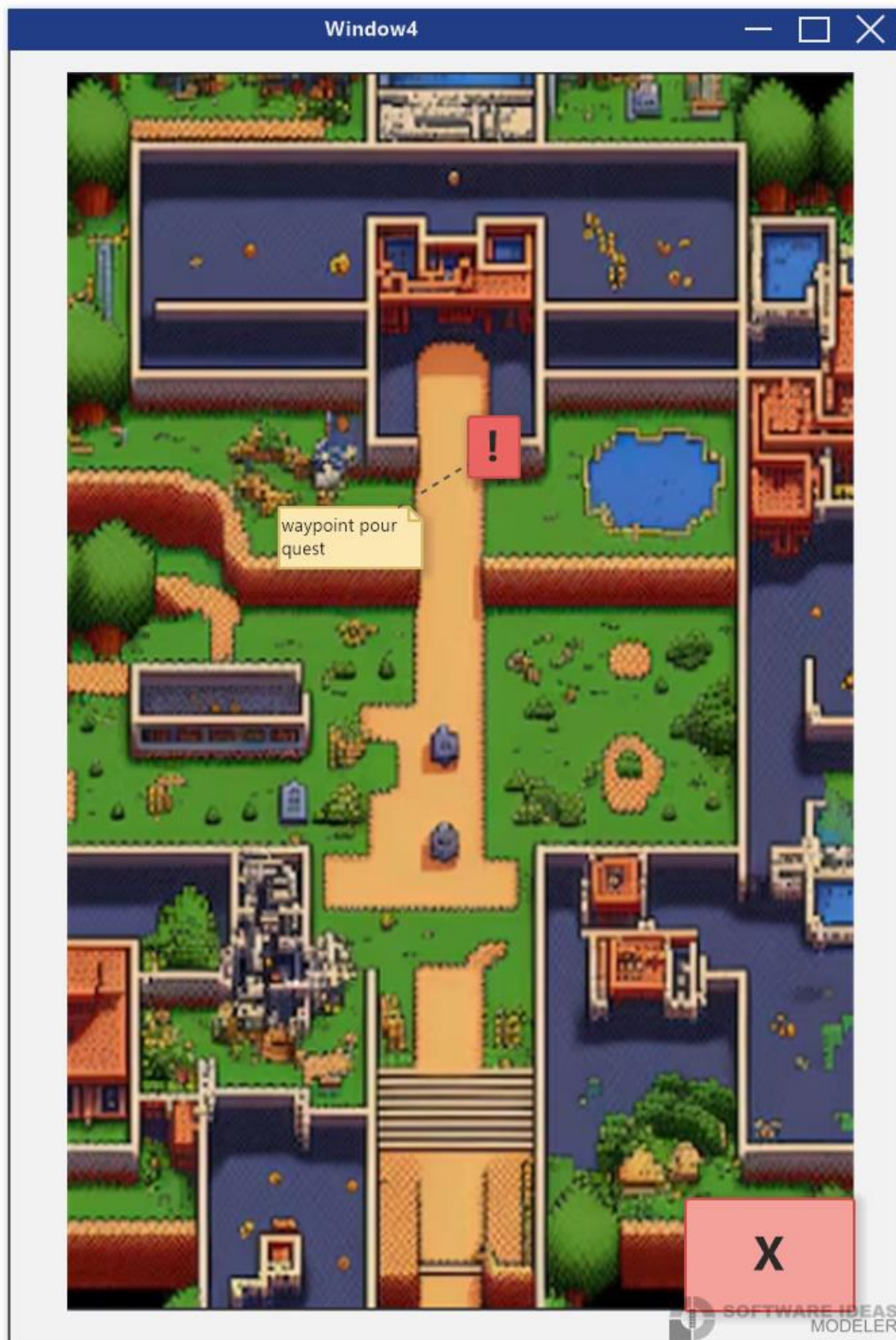
## Combats



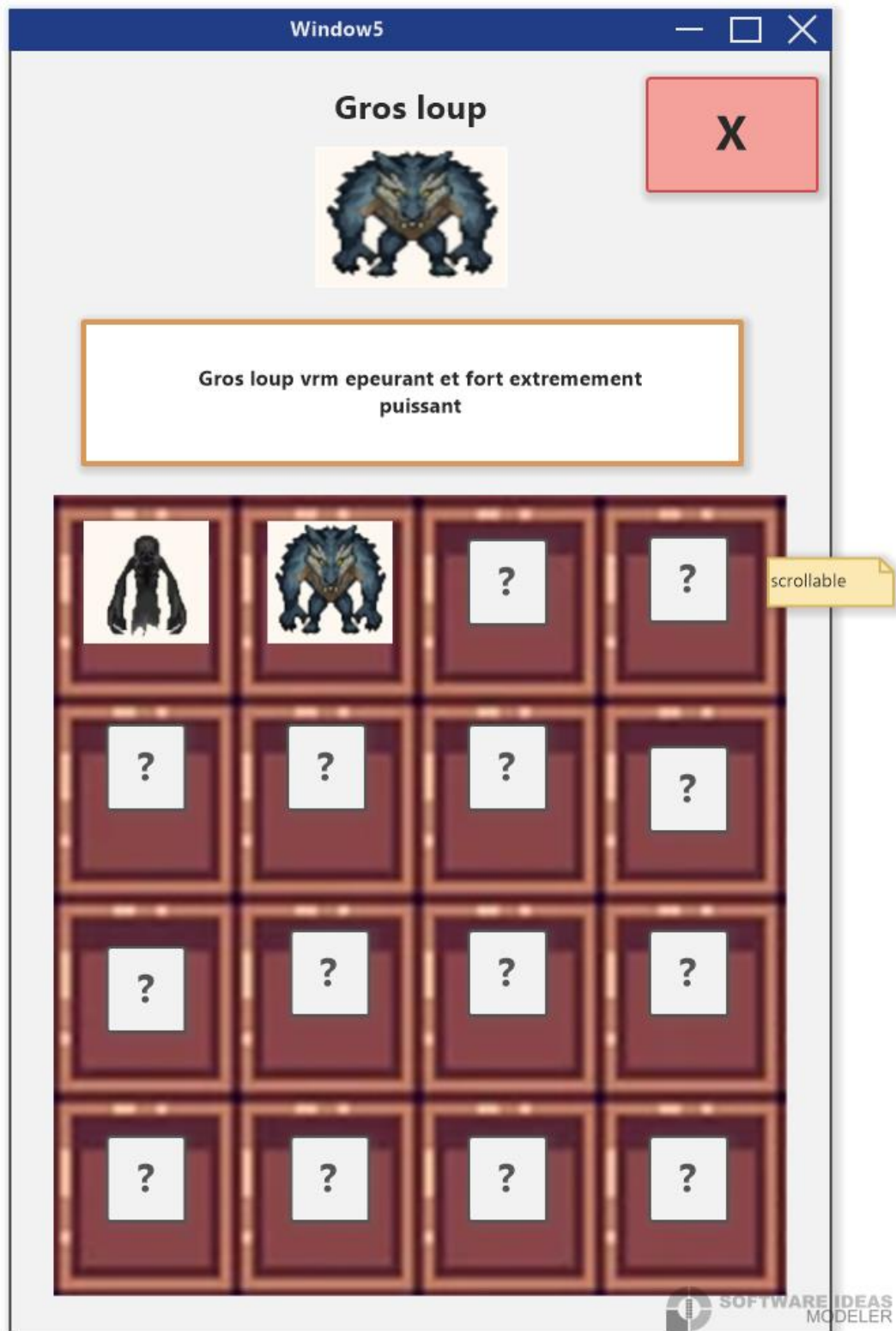
## Navigation



## Carte



## Bestiaire

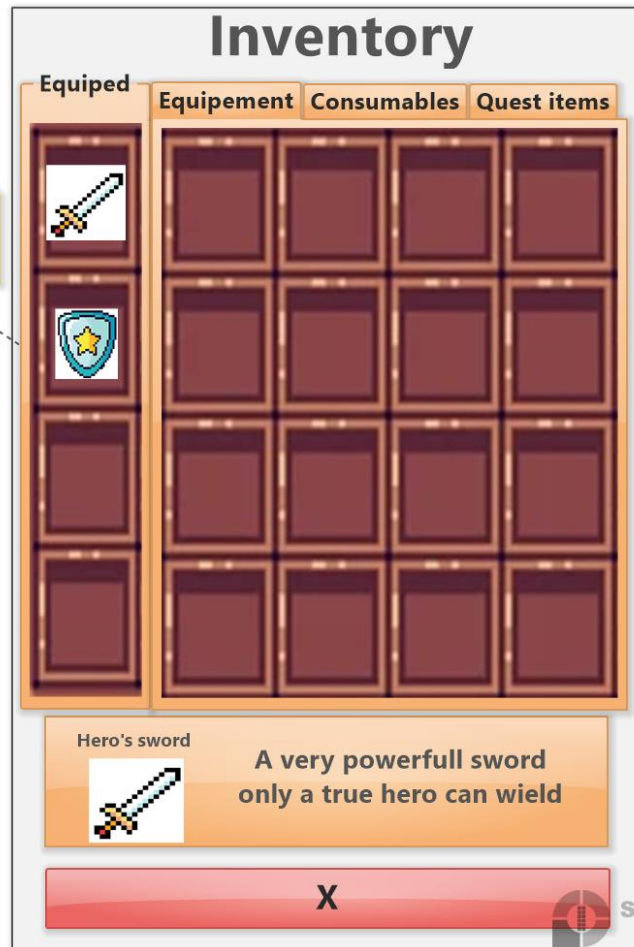


## Inventaire



quand tu click sur un slot d'équipement équipé, tu es transporté dans la tab "Équipement" et tu peux cliquer sur un équipement pour qu'il soit envoyé dans le slot choisi, recliquer sur le slot annule l'opération

tu peux cliquer sur une tab ou swiper gauche droit pour changer de tab



SOFTWARE IDEAS  
MODELER

## Quêtes

Window6

— □ ×

Quêtes

En cours

Complétées


Quêtes en cours

quete 1

quete 2

quete 3

X

 SOFTWARE IDEAS  
MODELER