

# Game Design Document - Psy Hunt



---

**Game Design Document réalisé dans le cadre du cours 8INF960 : “Principes de conception et de développement de jeux vidéo” pour le jeu “Psy Hunt”**

**Collaborateurs :**

SHAN YAN Alexis - #SHAA31039905

BLOMME Thomas - #BLOT30049904

LACLAVERIE Pierre - #LACP03119904

PORTIER Barnabé - #PORB26070006

OUEDRAOGO Issouf - # OUEI04079506

<b>Présentation du jeu</b>	<b>2</b>
Rappel du concept et genre du titre	2
Plateforme de déploiement du jeu	2
Public ciblé	2
Game-Flow	3
<b>Univers du jeu et ambiance</b>	<b>3</b>
Cadre spatio-temporel	3
Ambiance générale du titre	3
<b>Histoire et personnages</b>	<b>4</b>
Scénario	4
Personnages	5
<b>Interfaces et ambiance sonore du jeu</b>	<b>7</b>
Interfaces	7
Menu Principal	7
Menu Niveaux	8
Menu Options	9
Menu Crédits	10
HUD	11
Menu de Pause	12
Ambiance sonore du jeu	12
<b>Gameplay et mécaniques</b>	<b>13</b>
Contrôles clavier-souris	13
Pouvoirs du héros et mécanique	14
<b>Types d'ennemis et Intelligence Artificielle</b>	<b>16</b>
Intelligence artificielle	16
Types d'ennemis	17
Les patrouilleurs	17
Les sentinelles	18
Les psychiques	19
Les androïdes	20
<b>Plan d'introduction des pouvoirs/ennemis</b>	<b>21</b>
<b>Planification du projet</b>	<b>22</b>
<b>Participation de l'équipe</b>	<b>24</b>

# I. Présentation du jeu

## 1) Rappel du concept et genre du titre

“Psy Hunt” est un jeu d’infiltation composé de plusieurs niveaux qu’il faudra compléter afin d’avancer dans l’histoire. La condition de complétion des niveaux sera bien souvent de s’enfuir d’un certain endroit : bâtiments en ruine, complexe abandonné, toits de gratte-ciel, etc... Notre jeu met l’emphase sur l’utilisation de pouvoirs psychiques, dédiés à l’infiltation, et non au combat, afin d’inciter le joueur à passer le plus possible de son temps à éviter les ennemis au lieu de les confronter directement.

Le jeu se déroulera en trois dimensions et avec une vue à la première personne. Cette décision, allant à l’encontre de la “méta” de beaucoup de jeux d’infiltation (très souvent en troisième personne) a un double objectif : celui d’apprécier au mieux les pouvoirs, et ainsi mieux les contrôler, et aussi forcer le joueur à utiliser ses pouvoirs pour réunir des informations sur son environnement et ses ennemis.

En effet, la principale raison de l’utilisation de la troisième personne dans les jeux d’infiltation est de fournir beaucoup d’informations au joueur, afin que ce dernier puisse planifier ses prochaines actions. Ici, pour faire cette récolte d’informations, le joueur aura accès à plusieurs pouvoirs dédiés : marquer les ennemis, prendre le contrôle d’un petit animal pour faire de la reconnaissance, etc...

## 2) Plateforme de déploiement du jeu

Le jeu sera déployé sur PC, notamment sur plusieurs plateformes tel que Steam afin de faciliter sa distribution auprès des joueurs.

## 3) Public ciblé

“Psy Hunt” sera distribué comme étant un jeu pour les jeunes adultes et adultes confirmés. En effet, l’atmosphère sombre et oppressante typique du cyberpunk mélangée à une histoire mêlant trahison et manipulation nous amène à penser qu’il serait malsain de proposer un tel jeu à des jeunes enfants et adolescents.

## 4) Game-Flow

Au fur et à mesure des niveaux, le personnage principal découvrira de plus en plus de capacités, afin de mieux appréhender son environnement et ses ennemis, tandis que ces derniers se doteront d'équipements techs spécialisés dans la lutte anti-déphasé, leur permettant de résister et contrer les divers pouvoirs du héros principal.

Nous devrons faire en sorte d'équilibrer la découverte de nouveaux pouvoirs avec l'arrivée d'ennemis ayant des technologies de plus en plus puissantes afin d'assurer le meilleur Flow possible pour le joueur. Néanmoins, pour vraiment représenter un combat de David contre Goliath, le jeu sera difficile (sans pour autant suivre le "Flow" d'un hardcore Gamer comme un jeu des Souls par exemple), de façon à pousser la concentration du joueur au maximum lors des situations les plus tendues.

## II. Univers du jeu et ambiance

### 1) Cadre spatio-temporel

Kadingirra la fastueuse, joyaux au milieu du grand désert de sel, est la dernière ville humaine connue depuis la Guerre, resplendissante de richesse et de puissance. Porté par la toute puissance technologique de Spark Industries (ou "SI"), le parti technocrate exerce un contrôle politique et militaire total sur la ville. La milice privée de "SI", équipée des implants les plus avancés et des armes les plus mortelles, assure l'ordre et la sécurité au sein de la cité. Leur monopole total des technologies de grade militaire suffit à démotiver la population de tout désir de changement. Seuls les déphasés, rares individus dotés de pouvoir psychiques, pourraient menacer cette domination. Pour se prémunir de tout risque de rébellion et garder sous haute surveillance cette partie de la population, les technocrates mènent depuis des années une importante campagne de propagande. De cette dernière résulte un climat profondément hostile aux déphasés, qui se retrouvent alors totalement isolés, groupés dans les quartiers les plus insalubres de Kadingirra.

### 2) Ambiance générale du titre

Notre jeu se déroulera dans une grande mégapolis mondiale : Kadingirra. La ville sera fortement inspirée des standards du style Cyberpunk visuellement et thématiquement : beaucoup de lumières bleues, rouges, roses avec aussi des néons et des écrans holographiques. Une milice répressive, des rues violentes et une corruption omniprésente renforceront l'impression d'une ville sur le déclin, bien que d'apparence stable au départ. Elle se révèlera être une poudrière prête à exploser et la situation ne fera que se dégrader au cours du jeu. En réaction, la répression envers les déphasés sera de plus en plus violente, cela expliquera aussi le déploiement de techs pensées pour lutter contre les pouvoirs des déphasés, dont le design sera pensé pour s'adapter au genre du cyberpunk (des lumières fluo sur toutes les armes et gadgets des ennemis, etc...)



*Illustration d'une ambiance cyberpunk assez sombre*

### III. Histoire et personnages

#### 1) Scénario

Nous sommes en 2198 à Kadingirra. Le personnage principal, un adolescent tout à fait ordinaire, découvre un jour qu'il a des pouvoirs psychiques. Alerté par une voix dans sa tête, il échappe in extremis à un raid de la milice appelée par ses parents ayant pour but de l'emprisonner.

Sonné et choqué, il se fait guider par la voix dans sa tête pour échapper à la milice. Il s'avère que la voix provient d'un autre détenteur de pouvoir psychique qui va progressivement faire comprendre au héros principal que tout est la faute de la maire de Kadingirra qui, pour se faire réélire, exacerbé les tensions entre la population et les déphasés, les accusant de tous les maux. En effet, c'est elle la figure de proue du mouvement anti-déphasé.

Au fur et à mesure de l'avancement du jeu, le héros découvre ses pouvoirs dans le but de s'échapper au départ, puis de tuer la maire ensuite. Il accepte progressivement sa condition de déphasé, devenant de moins en moins sentimental et de plus en plus impassible après chaque mort qu'il voit ou provoque. Il est révélé vers la toute fin du jeu que la maire a aussi des pouvoirs, la campagne anti-déphasé étant un simple moyen d'assurer sa domination. Finalement, le jeu se termine par le héros principal tuant froidement la maire sous les yeux de son mentor, avant de se diriger en direction des bas-quartiers afin de rejoindre les autres utilisateurs de pouvoirs.

## 2) Personnages

Notre jeu prend place dans un univers cyberpunk sale et corrompu. Nous avons voulu refléter cela avec nos personnages principaux.

Tout d'abord nous avons le personnage principal : **Marduk**.

**Histoire :** Il a vécu toute sa vie dans la peur des déphasés, véhiculée par la propagande d'un gouvernement toujours plus répressif envers cette population. Lorsqu'il devient lui-même un déphasé et qu'il est dénoncé par ses propres parents à la milice, il devra remettre en question toute sa vision du monde, ce qui se caractérisera par un état psychologique instable qui sera notamment utilisé par son mentor qui s'immiscera de plus en plus dans les décisions du jeune homme.

**Apparence :**



Asset Unity qui sera utilisé dans la modélisation du protagoniste

Ensuite vient le mentor : **Enki**.

**Histoire :** C'est un personnage qui d'apparence peut sembler amical, mais dont on découvre ses sombres intentions plus l'histoire avance. Il se révèlera être un personnage manipulateur qui transformera le personnage principal en un tueur froid et insensible.

Apparence :



*Asset Unity qui sera utilisé dans la modélisation du mentor*

Finalement nous avons le maire : **Erra**.

**Histoire :** C'est une femme avide de pouvoir : elle est prête à tout pour en gagner, quitte à sacrifier un peuple entier. Elle n'est pas stupide pour autant, car elle sait où et quand choisir ses ennemis. Il est plus tard révélé qu'elle a des pouvoirs aussi, et qu'elle opprimait les déphasés pour éviter qu'ils ne fragilisent son régime.

Apparence :



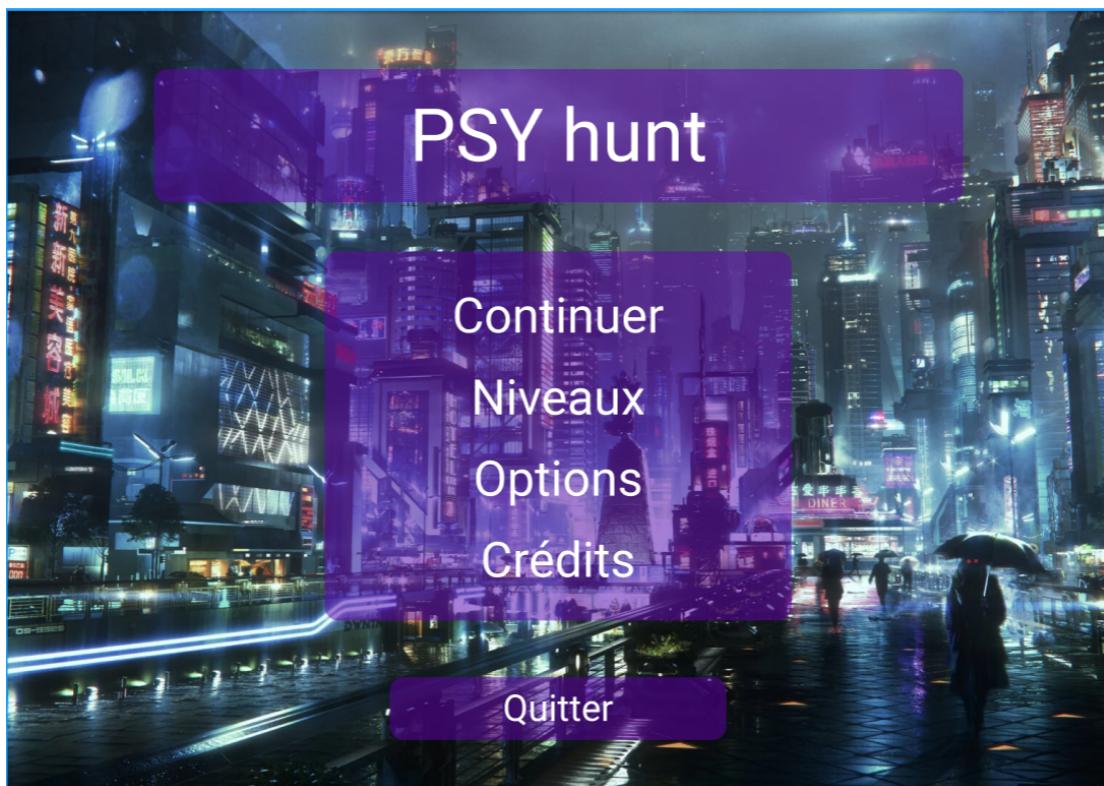
*Asset Mixamo qui sera utilisé dans la modélisation de la maire*

Nous pouvons dire que nous avons une palette de personnages assez sombres et torturés, dont les comportements et l'évolution devront être profondément étudiés afin de créer des personnages cohérents. Nous souhaitons porter une attention particulière à la psyché du personnage principal qui devra remettre en question sa condition de déphasé à maintes reprises. La manipulation qu'aura le mentor sur lui sera aussi étudiée, afin de représenter au mieux une "descente aux enfers" pour le jeune homme/femme, qui se fera emporter par des forces plus puissantes que lui dans un monde hostile et sanglant.

## IV. Interfaces et ambiance sonore du jeu

### 1) Interfaces

#### a) Menu Principal



L'option "Continuer" nous fait entrer dans le dernier niveau à faire qui n'a pas encore été complété. Le menu "Niveaux" servira à faire le choix du niveau à refaire parmi ceux déjà complétés par le joueur. Le menu "Option" nous permettra de changer le volume des sons et

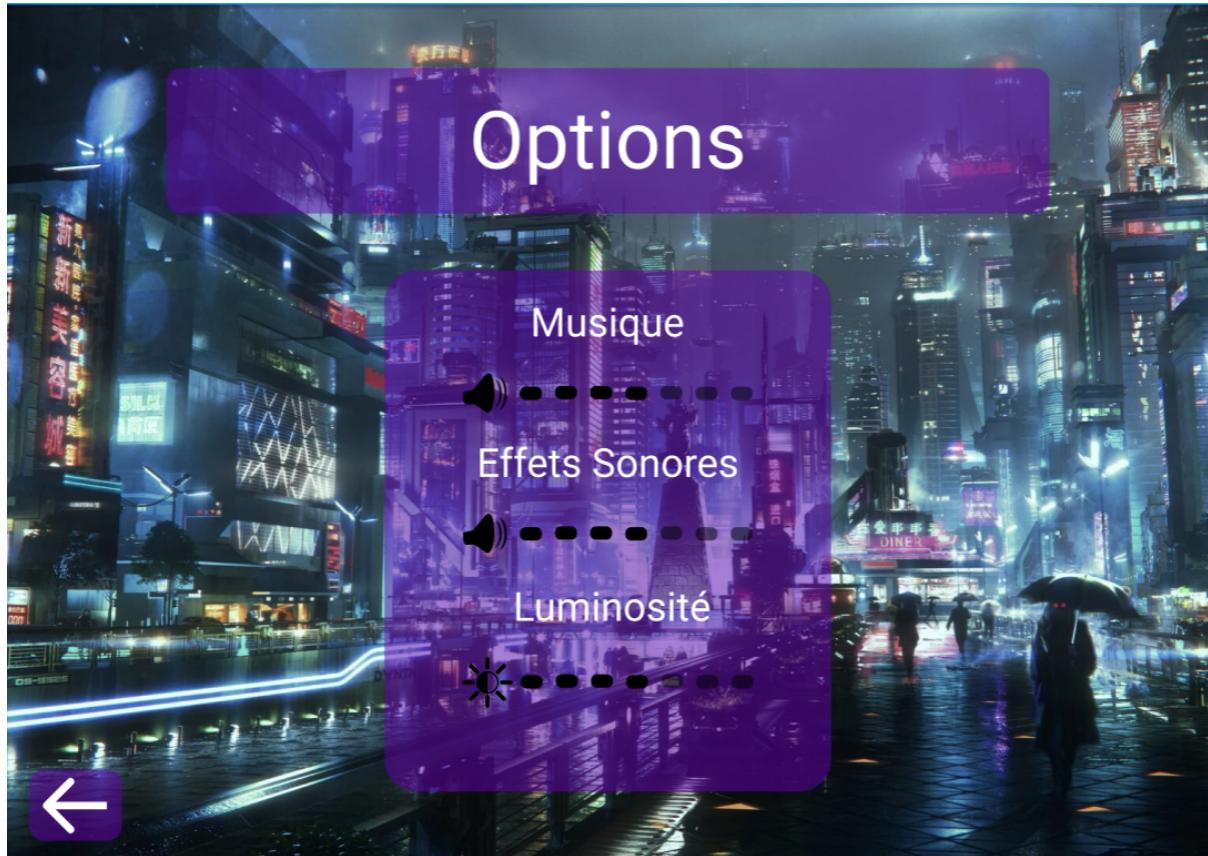
des musiques du jeu, ainsi que sa luminosité. Le menu “Crédits” présentera les noms, prénoms et numéros permanents des personnes ayant participé au projet. Finalement, le bouton “Quitter” servira bien évidemment à sortir du jeu.

### b) Menu Niveaux



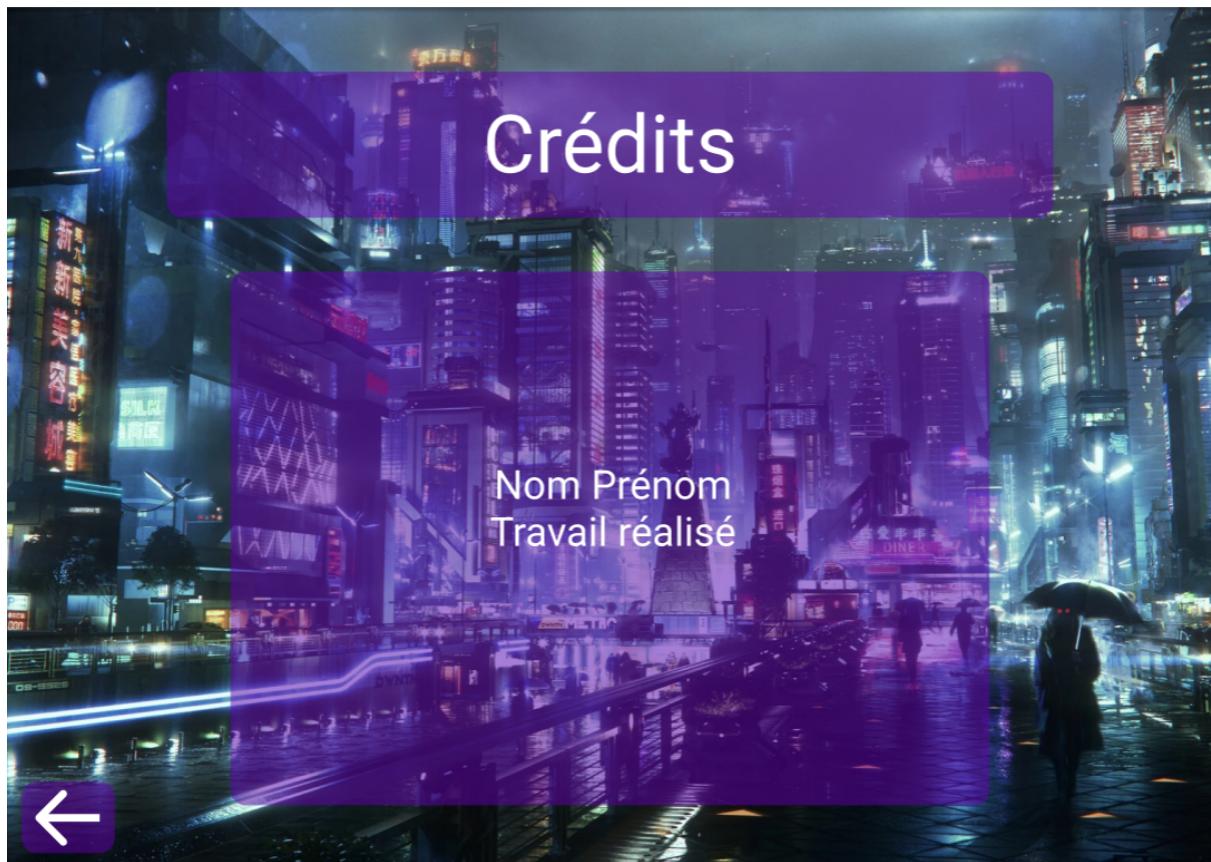
Tous les niveaux présents dans le jeu sont affichés ici. Une indication sur le fait que le niveau soit déjà complété par le joueur sera présente sous la forme d'une icône avec une couleur verte, et une icône de couleur rouge dans le cas où il n'aurait pas encore complété le niveau en question. Il y aura aussi lors de la sélection d'un niveau une description de celui-ci, une image le représentant ainsi qu'un bouton permettant de le lancer.

### c) Menu Options



Ce menu présente les paramètres du jeu pouvant être modifiés, comme la musique, les effets sonores ou encore la luminosité. L'interface est très intuitive, de façon à ce qu'un joueur ne passe pas trop de temps dessus.

#### d) Menu Crédits



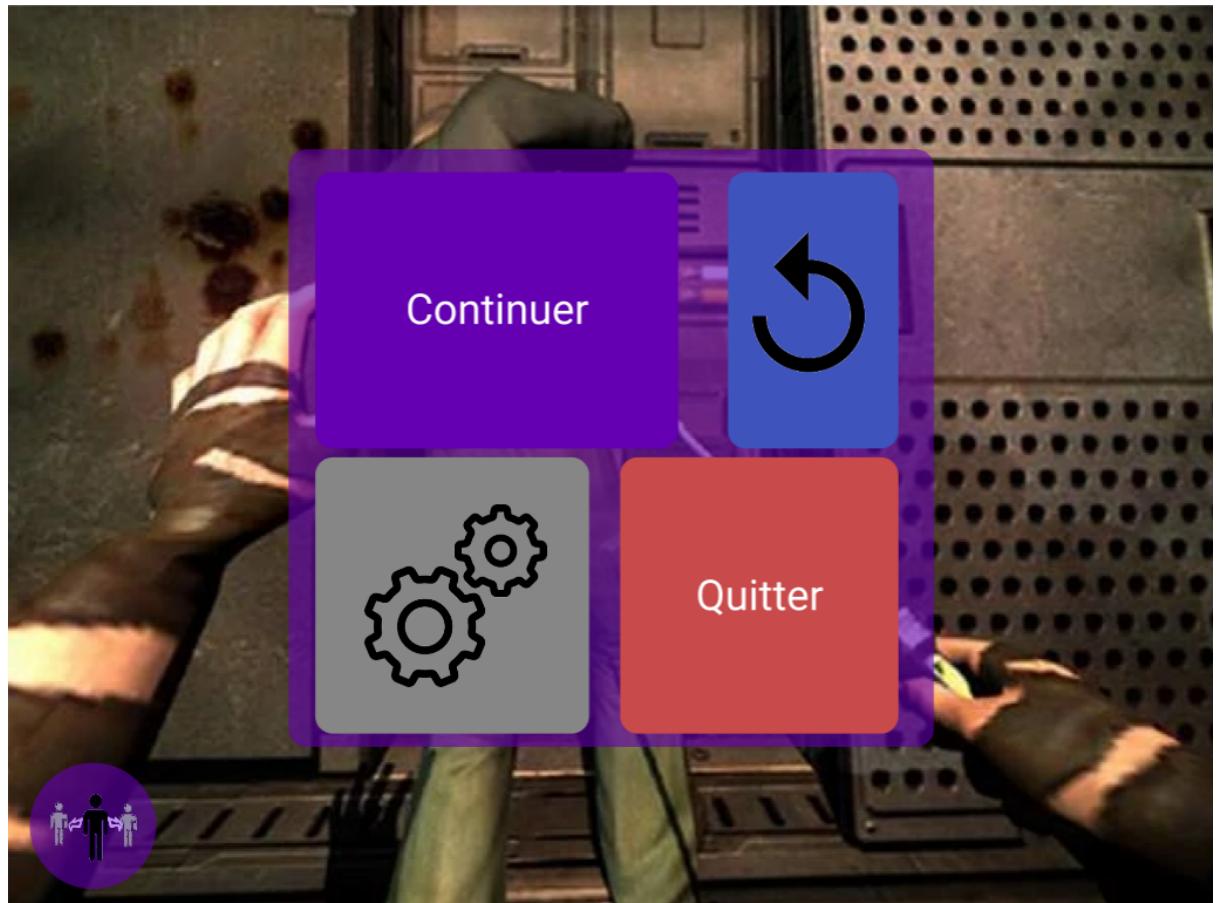
Sur cet écran seront affichés les noms, prénoms et codes permanents des personnes ayant travaillé sur le projet.

### e) HUD



Voici un exemple d'une vue du gameplay. On y trouve, au centre, une sélection des différents pouvoirs sélectionnables et en bas à gauche le pouvoir sélectionné. Cette roue au centre sera affichée lors de l'appui de la touche Tabulation. On pourra ensuite faire le choix d'un pouvoir à l'aide d'un clic gauche de la souris.

### f) Menu de Pause



Sur cet écran, nous représentons une idée de ce que pourrait être le menu pause in-game. 4 boutons sont présents :

- Continuer : pour retourner dans le niveau
- Une flèche circulaire : pour recommencer le niveau en cours
- Des engrenages : renvoie vers le menu options créée précédemment
- Quitter : pour revenir sur le menu principal

## 2) Ambiance sonore du jeu

Pour le jeu Psy-Hunt, nous voulons une ambiance sonore qui se veut assez discrète, en mettant notamment l'emphase sur les bruits et les sons afin de donner une atmosphère plus angoissante pour le joueur (les bruits de pas des ennemis serviront à générer du stress chez le joueur par exemple). Nos musiques se voudront calmes et angoissantes, à l'instar d'une bande son d'un jeu Metroid par exemple, même si cela n'empêche pas quelques musiques rythmées dans le cas où le héros se fait repérer par l'ennemi. Une vibe électro conviendrait à un univers cyberpunk, c'est pourquoi nous nous pencherons tout d'abord vers cela pour composer notre bande sonore.

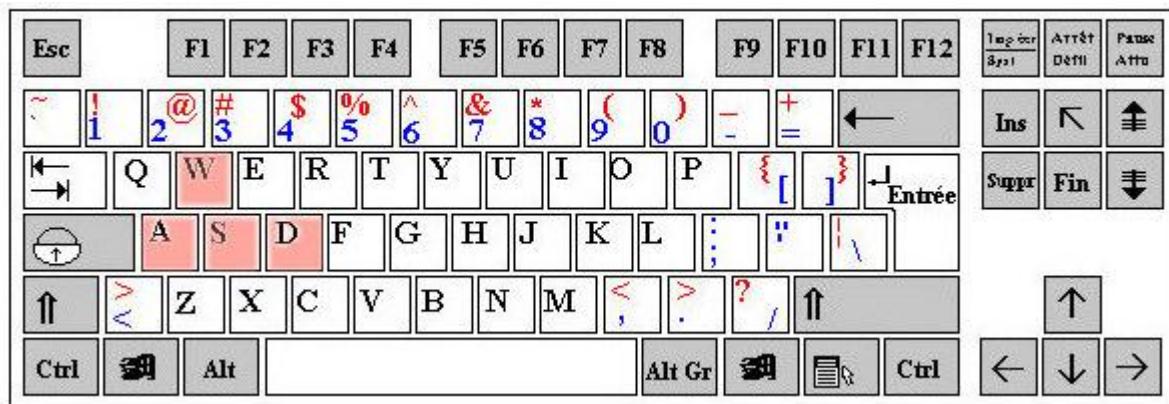
Le tableau ci-dessous présente les différents effets sonores principaux que nous prévoyons d'implémenter dans notre jeu :

<b>Situations</b>	<b>Sons</b>
Pas du héros	Son#1
Saut	Son#2
Pas d'un ennemi	Son#3
Mort d'un ennemi	Son#4
Mort du Héros	Son#5
S'accroupir	Son#6
Choix de pouvoir (son différent selon le pouvoir choisi)	Sons#7-11
Utilisation d'un pouvoir (son différent selon le pouvoir utilisé)	Sons#12-16
Détection du héros par un ennemi	Son#17
Coup de feu d'un ennemi	Son#18
Pas d'un androïde (son mécanique)	Son#19

## V. Gameplay et mécaniques

### 1) Contrôles clavier-souris

Les commandes seront basées sur le clavier d'ordinateur QWERTY.



<b>Commande</b>	<b>Action</b>
W	Avancer
S	Reculer
A	Se déplacer à gauche
D	Se déplacer à droite
Ctrl	S'accroupir
E	Interagir
Tab enfoncé	Choisir le pouvoir
Clic gauche	Sélection/action
Clic droit	Utilisation du pouvoir sélectionné

Les commandes sont réparties de manière à se calquer sur les standards de ce qui se fait dans les autres genres de jeux vidéo. Cela afin que le joueur ne perde pas ses habitudes et mécaniques. Les joueurs les plus expérimentés n'auront alors aucun souci à s'habituer à ces contrôles.

## 2) Pouvoirs du héros et mécanique

Le héros principal aura à sa disposition plusieurs pouvoirs psychiques lui permettant d'échapper à la milice :

- Devenir invisible
- Étourdir un ennemi
- Contrôler un animal
- Ressentir les ennemis proches (tel le spider-sens de spiderman)
- Créer des illusions

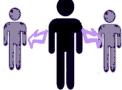
Le personnage possède différents pouvoirs qu'il va acquérir lors de son aventure. Les pouvoirs se répartissent en deux catégories: psychique (contrôle d'animaux par exemple) et sournoiserie (capacités physiques, comme donner des coups de couteau). Les compétences psychiques seront activables de nouveau après un cooldown propre à chaque capacité. Nous n'utilisons pas les points de magie. Le joueur aura la possibilité d'interagir avec quelques éléments de l'environnement qui pourraient lui donner quelques bonus.

Nous souhaitons développer une stratégie dominante basée sur l'utilisation des pouvoirs, favorisant fortement l'utilisation de ceux-ci pour passer les niveaux, sans lesquels le joueur ne pourra pas aisément les compléter.

Les pouvoirs doivent pouvoir aider le joueur à se sortir de situations difficiles mais ne permettent pas à eux-seuls de finir un niveau (aucun pouvoir offensif à disposition). Nous

choisissons de faire un jeu assez difficile car conçu comme étant infaisable sans une bonne utilisation des pouvoirs à disposition. Au vu des cooldowns, les capacités devront être utilisées avec parcimonie et au bon moment, au risque de ne pas pouvoir les utiliser pendant un moment. La représentation des pouvoirs dépendra de celui choisi.

Les images suivantes sont les design à partir desquels nous baserons les logos de ceux-ci. Le joueur aura le feedback lors de la sélection du pouvoir à utiliser ou en cours d'utilisation à l'aide d'un petit son et de l'icône en question :

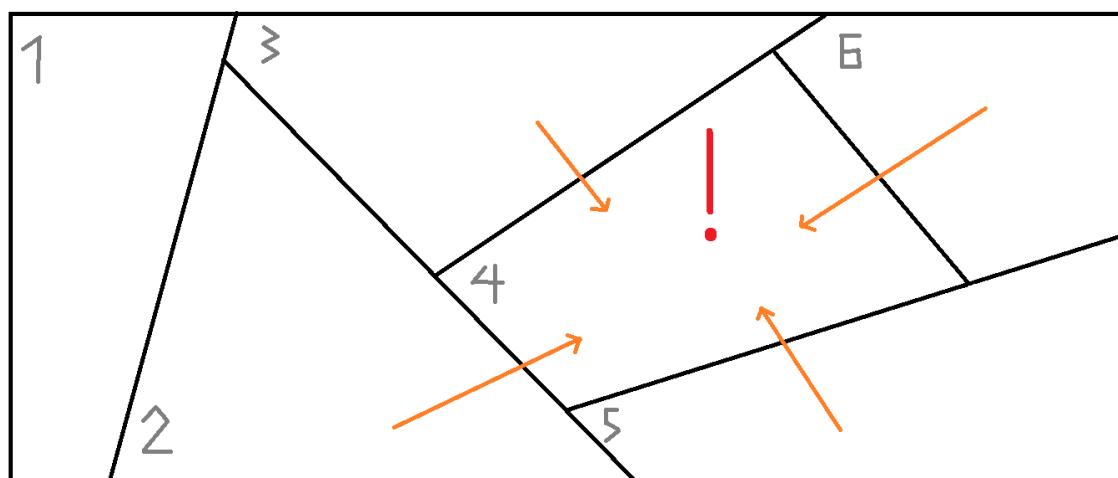
Icône du pouvoir	Description du pouvoir
	Logo signifiant l'invisibilité. Les ennemis ne peuvent pas vous voir.
	Logo pour étourdir un ennemi. L'ennemi est confus, il ne peut pas attaquer, appeler des renforts ou interagir avec ses collègues.
	Logo pour activer l'illusion. Le joueur crée une copie de lui-même, qui disparaît au bout d'un petit moment ou si elle reçoit n'importe quel dégât.
	Logo du pouvoir "ressentir des ennemis proches". C'est un pouvoir passif qui détecte les ennemis proches. Une flèche est tracée dans la direction de l'ennemi sans pour autant lui indiquer son emplacement précis.
	Logo du contrôle d'un animal. Essentiellement pour pouvoir avoir un autre point de vue des alentours du héros. Les animaux ne peuvent pas attaquer les ennemis.

Le héros possède une dague permettant de tuer un ennemi proche. Celle-ci sera efficace uniquement si l'ennemi est sonné ou pris par surprise. Dans le cas contraire, l'attaque ne permettra pas de tuer les ennemis et ces derniers pourront contre-attaquer. Nous voulons limiter au maximum l'utilisation de cette attaque, en effet, tuer un ennemi alertera ceux aux alentours, les chances de se faire repérer seront augmentées et celles de finir le niveau diminuées.

## VI. Types d'ennemis et Intelligence Artificielle

### 1) Intelligence artificielle

La milice est composée de militaires bien équipés. Ils sont à la recherche du protagoniste en marchant dans les rues, sur les toits, etc... Chaque garde aura une routine bien définie, ainsi qu'une trajectoire particulière lors de son tour de garde. Cela est très cohérent (IRL, les gardes sont aussi tâchés de suivre un tour de garde bien précis), et d'un point de vue gameplay, cela permettra au joueur de prévoir ses futures actions en conséquence. Une fois le héros dans leur champ de vision, ils le mettent en joue, puis lui tirent une balle immédiatement. S'ils n'arrivent pas à l'atteindre (lorsque notre personnage se cache), ils donnent l'alerte. Les autres gardes se déploient dans la zone immédiatement quand ils reçoivent un signal d'un congénère. On pourra alors subdiviser nos niveaux en différentes zones par exemple :



*Représentation d'une subdivision d'un niveau en plusieurs zones de repérage des ennemis*

Nous pouvons voir ci-dessus un exemple de division d'un niveau en plusieurs sections. Imaginons que le personnage principal se fait repérer dans la zone 4, nous pouvons imaginer que les gardes des zones 2, 3, 5 et 6 (zones adjacentes) entendraient leur collègue hurler lorsque celui-ci repère notre héros. En conséquence, certains gardes

pourraient se diriger vers la zone 4, laissant leur zone moins surveillée. Un joueur aguerri pourra utiliser cela à son avantage en profitant de la négligence des gardes dans ces zones s'il arrive à s'extirper de la zone 4. Après un laps de temps de quelques minutes, les gardes retourneront dans leur zone respective. Les gardes de la zone 1 quant à eux, ne changeront pas leur routine, laissant leurs coéquipiers plus proches s'occuper du héros principal.

Les ennemis se rendront au dernier endroit où le joueur a été visible et patrouilleront dans la zone un petit moment avant d'abandonner.

Si le héros effectue une attaque mentale sur un ennemi proche d'un deuxième ennemi, ce dernier montera la garde auprès du premier jusqu'à ce que l'attaque psychique ne cesse, ce qui réduit les possibilités du joueur lorsque trop d'ennemis sont présents au même endroit.

Le mentor de notre héros donnera des indications utiles au joueur si celui-ci a du mal à passer un niveau, en donnant notamment une idée de stratégie ou prévenant le joueur lorsque ce dernier sera proche d'un ennemi.

## 2) Types d'ennemis

Pour ajouter de la variété au jeu, nous ferons le design de plusieurs types d'ennemis, tous donnant une variété dans le gameplay, ce qui obligera le joueur à se creuser les méninges pour trouver la stratégie adéquate à mettre en place en fonction de l'ennemi en face. Les différentes types d'ennemis sont :

### a) Les patrouilleurs

- Les patrouilleurs de la milice sont les ennemis de base de notre jeu. Ils ont une portée de détection moyenne et réagissent au joueur normalement, tel que défini plus haut. En fonction des actions des joueurs, ces ennemis seront ceux dont les déplacements seront les plus faciles à manipuler. Le joueur pourra les tuer s'ils se retrouvent sonnés par un objet ou par une attaque mentale du joueur, n'ayant pas de technologies de protection mentale.

<b>Portée de détection</b>	Normale (~5m)
<b>type de mouvement</b>	Mobile
<b>Détection d'invisibilité</b>	Non
<b>Possibilité de tuer</b>	Oui
<b>Faible contre les pouvoirs psychiques</b>	Oui



Design idéal d'un Patrouilleur à gauche (image tirée de Final Fantasy XIII), asset Unity (à personnaliser) qui sera utilisé à droite

### b) Les sentinelles

- Les Sentinelles de la milice sont des militaires positionnés dans des endroits spécifiques. Ils sont immobiles et leur champ de vision est plus large grâce à des technologies d'extra-sensibilité. Ils peuvent repérer un ennemi invisible, ce qui fait d'eux des adversaires coriaces dès lors que le héros aura son pouvoir d'invisibilité. Une fois le personnage principal dans leur champ de vision, ils donnent l'alerte et mettent en joue le héros.

<b>Portée de détection</b>	étendue(~10m)
<b>type de mouvement</b>	Immobile
<b>Détection d'invisibilité</b>	Oui
<b>Possibilité de tuer</b>	Oui
<b>Faible contre les pouvoirs psychiques</b>	Oui



Design idéal d'une Sentinelle à gauche (image tirée de Final Fantasy XIII), asset Unity (à personnaliser) qui sera utilisé à droite

### c) Les psychiques

- Les Psychiques de la milice sont des ennemis auxquels on a implanté une puce dans leur cerveau, les protégeant de toute attaque psychique. Le joueur devra les éviter à tout prix en utilisant d'autres pouvoirs. Selon les endroits où l'on peut les croiser, ils adopteront le comportement de patrouilleurs ou de sentinelles. Le seul moyen de les neutraliser est de se faufiler derrière lui avant de le tuer d'un coup de couteau.

<b>Portée de détection</b>	Normale (~5m)
<b>type de mouvement</b>	Mobile et Immobile
<b>Détection d'invisibilité</b>	Non
<b>Possibilité de tuer</b>	Oui
<b>Faible contre les pouvoirs psychiques</b>	Non



Design idéal d'un Psychique à gauche (image tirée de Final Fantasy XIII), asset Unity (à personnaliser) qui sera utilisé à droite

#### d) Les androïdes

- Les androïdes de la milice sont des ennemis rencontrés vers la fin du jeu qui résistent aux attaques mentales du héros et sont capables de repérer un ennemi invisible, réunissant deux atouts empruntés des Sentinelles et des Psychiques. Comme les Patrouilleurs ou les Psychiques, ils se déplaceront normalement selon un itinéraire bien précis.

<b>Portée de détection</b>	Normale (~5m)
<b>type de mouvement</b>	Mobile
<b>Détection d'invisibilité</b>	Oui
<b>Possibilité de tuer</b>	Non
<b>Faible contre les pouvoirs psychiques</b>	Non



Asset Unity qui sera utilisé dans la modélisation des androides

## VII. Plan d'introduction des pouvoirs/ennemis

Au tout début du jeu les seuls ennemis seront les patrouilleurs. Le premier pouvoir se manifestant sera la détection type “spider-sense”, son utilisation pouvant être très intuitive, cela fera du sens en terme d'intégration dans l'histoire.

Très rapidement on intégrera le contrôle des animaux, introduisant les mécaniques de repérages centrales à notre gameplay, notamment par le contrôle d'animaux en hauteur permettant la vue stratégique permettant de repérer l'ensemble des ennemis.

Aussi très rapidement, on introduira l'invisibilité dans le jeu. On pourra alors présenter de nouveaux ennemis : les sentinelles qui forceront à alterner les pouvoirs pour pouvoir se faufiler.

Ensuite on donnera l'étourdissement, qui sera très utile pour étourdir et tuer les Patrouilleurs et Sentinelles ayant la malchance de se retrouver seuls. Une fois ce pouvoir introduit on commencera à utiliser des Psychiques comme ennemis, remplaçant petit à petit les Patrouilleurs. L'étourdissement deviendra alors essentiellement un pouvoir anti-sentinelles.

Enfin en se rapprochant de la fin du jeu, nous introduirons les androides, des ennemis particulièrement dangereux impossible à neutraliser qu'il faudra repérer et éviter à tout prix. En tant que dernier pouvoir, le héros aura la possibilité de créer des illusions pour tromper les ennemis et les attirer plus loin dans le niveau.

## VIII. Planification du projet

Numéro du bloc	Nom du bloc	Items	Priorité
1	Personnage principal	Création classe personnage Création d'un préfab Mouvement du personnage Animation du personnage	1 1 1 2
2	Ennemis	Création d'une classe ennemi Mouvement des ennemis Animations des ennemis Dégâts des ennemis Ajout de l'ennemi Patrouilleur Ajout de l'ennemi Sentinelle Ajout de l'ennemi Psychique Ajout de l'ennemi Androïd Gestion de l'IA	1 1 1 2 2 3 3 4 3
3	Pouvoirs	Création d'une classe pouvoir Ajout du pouvoir Spider-sens Ajout du pouvoir Choc Mental Ajout du pouvoir Contrôle Animalier Ajout du pouvoir Invisibilité Ajout du pouvoir Illusions Gestion des cooldowns	1 1 2 2 3 4 2
4	Infiltration	Création d'une classe de Zone de détection Détection des collisions des zones de détections Résolution des collisions des zones de détections Actions du personnage Tuer un ennemis	2 2 2 3
5	Interfaces	Création du menu principal Création du menu niveaux Création du menu option Création du menu pause Création de l'HUD	1 2 3 2 1
6	Assets sonores	Ajout de la musique de fond Ajout des effets sonores	2 3
7	Niveaux	Level Design Objets avec lesquels le joueur peut interagir	1 3

Tableau représentant les items avec leur priorité

	<b>Fonctionnalités à implémenter</b>
<b>Sprint 1</b>	création classe Personnage mouvement personnage création classe Ennemi Mouvement ennemi création classe pouvoir création zone de détection
<b>Sprint 2</b>	détection collision entre joueur et zone de détection tirs + animation de l'ennemi dégâts sur le joueur + animation du joueur ajout de l'ennemi Patrouilleur (avec le bon asset) ajout du pouvoir choc mental effet du choc mental sur l'ennemi animation du joueur qui lance un pouvoir détection des ennemis proches (spider-sens) animation de l'ennemi étourdi
<b>Sprint 3</b>	ajout de rats + oiseaux ajout du contrôle animal VISION DU DESSUSSSSSSSS gestion des cooldowns action s'accroupir à implémenter tuer un ennemi par derrière ou étourdi création de l'HUD Réflexions sur le level design
<b>Sprint 4</b>	Ajout du pouvoir invisibilité ajout de l'ennemi sentinelle ajout de l'ennemi psychique design du niveau 1 (tutoriel) création menu principal création écran game over création menu niveaux ajout musiques IA des ennemis après avoir repéré le joueur
<b>Sprint 5</b>	ajout de l'ennemi androïde tirs et dégâts de l'androïde animations de l'androïde ajout des effets sonores design des autres niveaux du jeu création menu pause création menu option
<b>Sprint 6</b>	Ajout du pouvoir d'illusions ajout d'objets avec lesquels le joueur peut interagir debuggage + polissage complétion des fonctionnalités non-terminées par manque de temps
<b>Sprint 7</b>	Débuggage + polissage

Tableau représentant notre planification de tâches à réaliser par sprints

**Voici le lien du trello que nous utiliserons pour la réalisation du projet :**

- <https://trello.com/b/Wa4xO6w7/psyhunt>

## IX. Participation de l'équipe

Alexis : Toute la partie explication de l'histoire et des personnages. Un peu touché à la partie concernant l'IA et les types d'ennemis. Présentation générale du jeu.

Issouf : IA et types d'ennemis + partie sur l'ambiance sonore

Thomas : Interfaces du jeu et Planification du projet. Recherche des icônes des pouvoirs.

Barnabé : travail sur le contexte et l'ambiance du jeu ainsi que sur le plan d'introduction des pouvoirs.

Pierre : travail sur les mécaniques du jeu et pouvoirs ainsi que sur les contrôles. Recherche du logo et des icônes de pouvoirs.