

# Document de concept



## Fiche technique

<b><u>Titre du jeu</u></b>	Ольга
<b><u>Thème</u></b>	Cauchemardesque, Malédiction
<b><u>Promoteurs</u></b>	Luke Abougit, Clément Bourlet, Clémence Clavel, Hugo Da Maia
<b><u>Date de livraison</u></b>	Décembre 2022
<b><u>Genre</u></b>	Action, Dungeon Crawler
<b><u>Contexte</u></b>	Cauchemars, enfance, Cartoon
<b><u>Mode</u></b>	Solo
<b><u>Clientèle</u></b>	Jeunes actifs habitués aux jeux vidéos
<b><u>Plateforme</u></b>	PC
<b><u>Média</u></b>	Contenu digital
<b><u>Contrôles</u></b>	Clavier/Souris, (GamePad)
<b><u>Particularités</u></b>	Deux phases de jeux qui s'influencent

# Synopsis

Olga (Ольга) est une très jeune fille qui d'apparence a l'air plutôt épanouie. Elle vient d'une famille aimante et assez classique, elle vit dans une maison chaleureuse et elle ne manque de rien. Comme tous les jeunes enfants de son âge, chaque jour Olga découvre, apprend et expérimente, elle vit des émotions fortes et développe des peurs. La nuit, Olga retrouve dans ses rêves les éléments qui l'ont marquée, pendant sa journée, et malheureusement, elle retrouve ses peurs dans ses cauchemars...

Vous pensez qu'il est normal chez les enfants d'avoir du mal à faire la différence entre leur imaginaire et le monde réel? Pourtant, Olga grandit et elle comprend bien que ses cauchemars sont de véritables menaces pour elle. Étrange malédiction héritée de ses ancêtres, Olga doit se battre pour survivre à ses cauchemars qui peuvent réellement s'en prendre à elle.

Décors sombres, horribles et distordus, créatures sanguinaires, ambiance gore et désordonnée, sentiment d'angoisse permanent, voilà ce qui attend Olga dans ses cauchemars. Elle fait bel et bien face à ses pires frayeurs pendant la nuit. Pour survivre, Olga va devoir adapter son quotidien et faire les bons choix pour se préparer au pire durant ses cauchemars. Bien sûr, il ne faudrait pas qu'elle les empire en développant de nouvelles peurs...

Les mauvais rêves d'Olga ne viendront pas la sortir brusquement de son sommeil mais menacent plutôt de s'emparer d'elle à jamais dans la terreur...

## Contexte

### Temporalité

Le jeu se déroule à notre époque, sans être clairement daté. La temporalité est organisée autour des étapes de la vie du personnage principal et son âge sert donc de point de référence. On y retrouve 3 périodes importantes : son enfance, son adolescence, sa vie d'adulte.

### Contexte

Dans la phase de jour, le décor est la maison de Ольга et la ville dans laquelle elle se situe, en tout point réaliste et non nommée. Dans le monde des cauchemars, l'ambiance est sombre et lugubre. Ce monde est peuplé de créatures à l'allure fantastique et terrifiantes car malsaines et gorges.

Notre jeu cible une population de jeunes adultes entre 18 et 25 ans qui sont déjà habitués à jouer à des FPS ou des jeux d'action. Ce jeu ne cible pas les hyper-casual gamers.

### Objets

Pour l'aider à combattre ses peurs, Ольга possède une épée qui évolue en fonction de son âge et de sa puissance. Elle sert ainsi de représentation de la progression du joueur et de la mentalité du personnage, passant d'épée en mousse à lame réelle.

### Adversaires

La progression dans le jeu se fait en triomphant de peurs dites majeures, alors que vaincre des peurs optionnelles aura des conséquences sur le déroulement de la partie et donc de la vie du personnage. En effet, les peurs non vaincues persistent chez le personnage et ont des effets négatifs sur les niveaux suivants.

## But du jeu

Le joueur doit vaincre ses peurs durant ses cauchemars, pour devenir plus fort et vaincre la malédiction qui s'abat sur sa famille.

Le joueur peut échouer face à certaines peurs, ce qui peut complexifier sa progression. Il doit cependant obligatoirement vaincre ses plus grandes peurs.

Le jeu est linéaire et parcourt différentes périodes de la vie du joueur principal. Le joueur doit vaincre chaque peur principale pour finir le jeu et ne peut perdre que face à 3 cauchemars intermédiaires.

## Règles & Mécaniques principales

### Phases de jeux

Le jeu se décompose en deux phases au gameplay différent. La phase A correspond à la phase où le joueur est éveillé et évolue dans le monde réel. C'est un cadre calme et propice aux choix.

La phase B est une phase plus énergique, énervée et propice à une action intense. Le joueur est plongé dans ses cauchemars.

Une phase intermédiaire a lieu entre chaque période de la vie de Ольга (Enfant → Ado → Adulte) qui consiste en un grand combat de boss.

### Contrôles

La phase A se joue tel un TPS. Il utilise le clavier pour se déplacer dans l'environnement et la souris pour orienter sa caméra.

La phase B, elle, se joue à la première personne. Le joueur se meut avec le clavier et utilise sa souris pour orienter son regard et ses attaques.

### Mobs et ennemis

La phase A est "peaceful", le joueur n'y rencontre aucun ennemi. Il fera face uniquement à des événements prédéfinis.

C'est dans la phase B (la phase cauchemardesque) que le joueur est confronté à divers ennemis :

- Des objets de la vie quotidienne qui deviennent effrayants ;
- Des mini-boss qui matérialise des peurs (clown et autres peurs issues d'événements de la phase A)
- Des grands boss qui matérialisent les grandes peurs de la vie (mort, solitude, ...)

### Interactivités

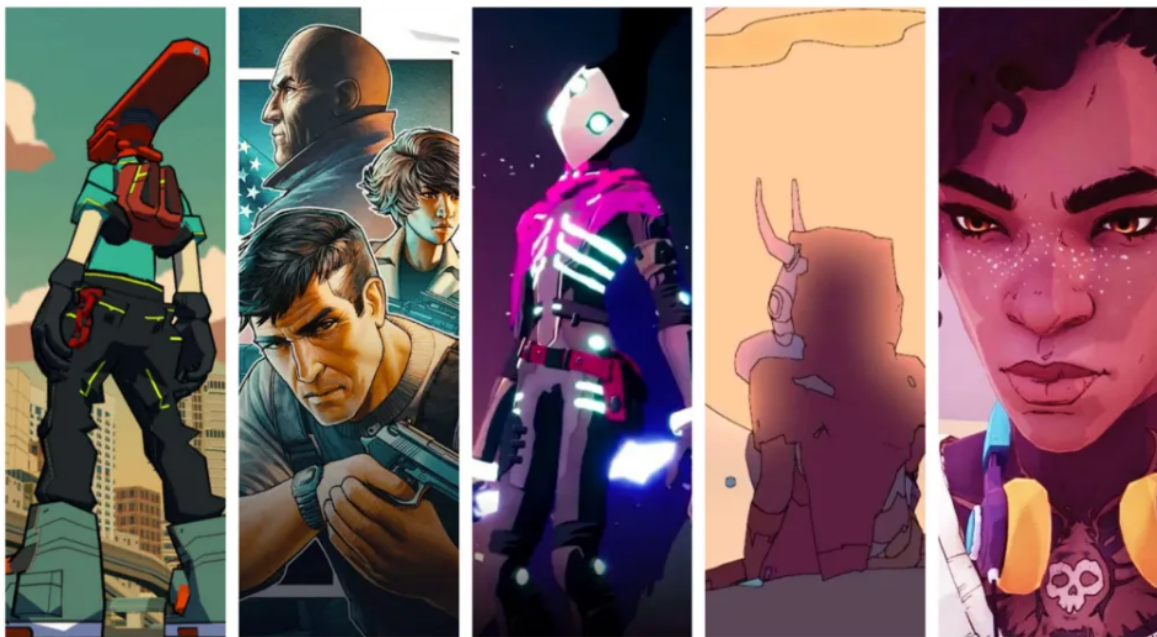
La phase A est le lieu où le joueur peut récupérer des objets qui permettent d'influencer la phase B.

La combinaison d'objets récupérés lors de cette phase peut fournir des bonus ou des malus lors de la phase B. Ils peuvent aussi modifier le type d'ennemi rencontré pendant les cauchemars. En outre, le joueur fera face à un événement durant sa phase d'exploration (selon où il va) qui définit le mini-boss qu'il affrontera dans la phase de cauchemars.

# Direction artistique & Concept Art

## Ambiance graphique

Le style général du jeu se veut *Cartoon* à l'image des techniques de "Cel shading". Nous souhaitons un style graphique où les nuances de couleurs et les ombres projetées sont simplifiées. Nous nous inspirons fortement des jeux tels que : Borderlands, The Wolf Among Us ou encore Zelda. Cette technique graphique apporte une identité visuelle forte à notre jeu mettant l'accent sur l'ambiance et les jeux de couleur plutôt que sur un rendu photoréaliste.



*Exemple de jeux d'inspiration*

## Ambiance sonore

Lors des différentes situations de jeu proposées aux joueurs, nous alternons la musique de fond. Lors de la *phase de jours*, nous mettrons une musique calme et discrète. Tandis que pendant la phase de *cauchemar* une musique plus rythmée sera mise. On notera que durant la phase B (cauchemar) nous chercherons à installer une ambiance un peu plus explosive.

## Concept de l'environnement 'jour' (Phase A)

La *phase de jour* se déroule dans une maison dans un espace clos, en vue TPS. Cet environnement est chaleureux et apaisant contrairement à la phase précédente. L'environnement de la phase de jour est réaliste et cohérent.



*Phase de jour - Situation d'exploration  
(concept Art par Luke Abougit)*

## Concept de l'environnement 'cauchemar' (Phase B)

L'environnement est semi-ouvert et dégagé. On y apercevra l'horizon avec des montagnes au loin, donnant l'impression d'être dans un espace ouvert pour le joueur en vue FPS. Le décor est rougeâtre, lugubre et brumeux.

L'environnement *cauchemar* est fantastique et incohérent (certains objets seront en lévitation).



*Cauchemar - Situation de jeux (concept  
Art par Luke Abougit)*

## Participation

ABOUGIT Luke [ABOL05069903]	25%	CLAVEL Clémence [CLAC30540107]	25%
BOURLET Clément [BOUC19030106]	25%	DA MAÏA Hugo [DAMH03119908]	25%