

---

# Game Design Document

Ольга

---



<b>Présentation du jeu</b>	<b>5</b>
Concept	5
Genre	6
Plateforme d'accueil	6
Langue	6
Audience cible	6
Game flow	6
Game feel	7
<b>Univers</b>	<b>7</b>
Début de l'Histoire et origine de la malédiction	7
Personnage principal : Olga	9
Personnages secondaires	10
Kathy : mère d'Olga	10
Jack : beau-père d'Olga	10
Max : demi-frère d'Olga	11
La père d'Olga	11
Elena : la fille d'Olga	11
Дедушка : le grand-père d'Olga	11
Лиса/Lissa : le renard guide	12
Web des personnages	12
Matérialisation des relations dans le jeu	16
Peurs majeurs	16
Niveaux et ennemis	19
La maison (phase jour)	19
Ambiance et Aspect des niveaux	20
<b>Interfaces</b>	<b>21</b>
Widgets	21
Les différents menus	22
Polices et écritures	22
<b>Gameplay &amp; Mécaniques</b>	<b>23</b>
Contrôles	23
Phase jour	23
Phase cauchemar	23

# GDD - Groupe 4 : Olga/Ольга

Mapping des touches	23
Mécanique de combat	24
Corps à corps	24
Distance	24
Magie d'amélioration & Description de la table des types	25
Capacités ultimes	26
Gameplay : Phase jour	26
Gameplay	27
Séquencement du jeu	27
Ame des ennemis : jauge de stress et stats	28
Stats du joueur	28
Amélioration du joueur	28
Objets	29
Effets des objets	30
Events/Mini-Boss	31
Mobs communs	34
<b>Direction artistique</b>	<b>40</b>
Style artistique	40
Ambiance sonore	43
<b>Organisation &amp; Planification</b>	<b>45</b>
Chaîne d'outils	45
Tableau des fonctionnalités	46
Minimum à livrer	46
Procédures	46
Planning prévisionnel	48
Participation	49
<b>Références</b>	<b>49</b>

# Présentation du jeu

## Concept

**Ольга (Olga)** est un jeu d'action solo se jouant sur PC. Il s'agit d'un jeu fantastique dans lequel le héros navigue dans un donjon en combattant divers monstres.

**Ольга** raconte l'histoire d'**Olga** à trois périodes de sa vie: enfant, jeune adulte et adulte. Le joueur joue **Olga**, touchée par une malédiction, qui doit se battre contre ses peurs pour survivre durant ses cauchemars.

Le jeu se déroule dans deux environnements bien distincts car le jeu est divisé en deux phases de gameplay où la première a des conséquences sur la deuxième.

**La première phase du jeu est une phase de jour calme sans combat.** Le joueur incarne **Olga** chez elle, il se déplace dans sa maison qui est un environnement chaleureux et familier. Dans la maison, il fait face à des choix : il a un certain nombre d'objets à ramasser qui auront une influence, positive ou négative sur la deuxième phase. Le joueur est également confronté à des événements qui, selon ses choix, feront apparaître des mini-boss différents représentant les peurs d'**Olga** durant la deuxième phase.

**Dans la deuxième phase du jeu, le joueur est plongé au sein du cauchemar d'**Olga**.** C'est un donjon où il rencontre des monstres et son objectif est d'arriver à la fin du donjon et de battre le boss qui représente une peur majeure d'**Olga**. Selon les choix du joueur dans la première phase, le joueur a des bonus ou des malus et il rencontrera des mini-boss différents. L'environnement du cauchemar est sombre, glauque et distordu.

Cette alternance de phases au sein du jeu se répète trois fois par tranche d'âge d'**Olga** c'est-à-dire neuf fois en tout. À chaque tranche d'âge, **Olga** a donc une peur majeure à battre (c'est un boss) et deux peurs mineures (c'est un mini-boss qui dépend des choix du joueur).

## Genre

Ольга est donc un jeu d'action solo en trois dimensions qui s'apparente à un Dungeon Crawler où le joueur doit faire des choix à conséquences puis survivre dans un milieu cauchemardesque. La première phase se joue en vue à la troisième personne tandis que la deuxième phase est un FPS.

## Plateforme d'accueil

Ольга sera jouable sur PC. Ainsi les joueurs devront utiliser leur clavier et leur souris afin de sauver Olga de ses cauchemars.

## Langue

Tous les audios et textes du jeu sont en français.

## Audience cible

Le jeu est destiné à un public habitué au jeu vidéo. Notre public se situe entre les catégories classique de casual gamer et de hardcore gamer. Nous ciblons alors un public qui joue régulièrement à des jeux vidéos variés sans pour autant s'investir des heures durant pour optimiser leur parcours de jeux.

Globalement, nous visons un public de jeunes ayant entre 18 et 25 ans pour qui les jeux comme Doom, The Elder Scroll V : Skyrim, Assassin's Creed sont des références.

Pour plus de détails, nous avons intégré un Persona de notre joueur type en [Annexe I](#). Ce Persona fera référence pour notre développement.

## Game flow

Les éléments qui contribuent au Game Flow de notre jeu, c'est-à-dire au maintien de l'immersion du joueur sont les suivants :

- Le tutoriel au début du jeu va permettre au joueur de découvrir l'univers dans lequel il se plonge, il découvre le début de l'histoire et il apprend également comment se diriger et se

battre. Cela permet au joueur une immersion progressive au sein du jeu.

- Selon les choix du joueurs, la suite du jeu sera plus ou moins difficile, puisque les choix du joueur ont une conséquence sur la suite du jeu. Cela maintient donc le joueur concentré sur le jeu, et l'incite à vouloir faire les meilleur choix, il va par exemple se remettre en question à chaque phase de choix et il aura certainement envie de chercher dans le jeu toutes les options qui s'offrent à lui afin de faire son choix.
- Le joueur alternera entre des phases de jour plutôt calmes et des phases de cauchemars intenses et difficiles. Dans les phases de jour le joueur ne sera pas coupé dans son élan dynamique et dans son immersion car il devra faire des choix à conséquences qui maintiendront la pression.
- L'évolution de la difficulté est linéaire avec l'avancement aux travers des époques.

## Game feel

Afin d'entretenir un bon Game Feel tout au long de notre jeu, nous mettons l'accent sur les points suivant :

- Le contrôle du personnage sera simple et intuitif. Que ce soit pour la partie FPS ou la partie en vue à la troisième personne, nous reprenons les contrôles classiques liés à ces deux façons de jouer puisque notre jeu vise des joueurs habitués aux jeux vidéo.
- Les ambiances visuelles et sonores sont adaptées à chacune des phases de jeu. Nous insistons sur une ambiance gore et distordue pour la phase cauchemar, accompagnée de sons plutôt angoissants.

Tandis que la phase de jour montre, grâce au visuel et au son, un retour au calme. Cela crée chez le joueur une ambiance chaleureuse. Ce fort contraste entre les deux phases renforce le dynamisme et l'angoisse de la phase cauchemar.

- Les retours visuels liés aux interactions du joueur avec le jeu sont essentiels. Notamment, les objets récupérables par le joueur seront mis en évidence. Il verra également en permanence sa barre de vie et sa barre de points de magie.

Toutes les interfaces utilisateurs lui permettront de comprendre l'histoire, mais également de connaître les améliorations qu'il peut prendre et les bonus ou malus qu'il a pu récolter.

- Les retours sonores sont également essentiels. Ils servent notamment au joueur à repérer les monstres qu'il rencontre et à savoir s'il a été touché ou s'il a touché un monstre.
- Les combats étant au cœur du jeu, ils sont dynamiques, intuitifs et surtout stratégiques. Le joueur devra établir une stratégie pour les réussir notamment en utilisant certains types de magies ou en faisant le choix d'un combat à distance ou au corps à corps par exemple. Les feedbacks visuels et sonores aident également le joueur à comprendre quelle approche il doit prendre face aux différents ennemis.

## **Univers**

### **Début de l'Histoire et origine de la malédiction**

L'histoire du jeu raconte l'histoire d'Olga, touchée par une mystérieuse malédiction héritée de ses ancêtres.

Olga est une petite fille d'origine russe, très proche de son grand-père, qui vit avec sa mère. Elle ne connaît rien de son père, et sa mère refuse de lui en parler. Une nuit, elle voit dans un rêve son grand-père se battre et mourir dans un milieu cauchemardesque. C'est là que la malédiction lui est transmise. Comme son grand-père avant de mourir, Olga commence à retrouver ses peurs dans ses cauchemars. Olga doit alors se battre contre ses peurs profondes pour survivre dans ses cauchemars ou bien elle risquerait d'y laisser sa vie comme son grand-père...

Olga comprend plus tard que cette malédiction se transmet à un enfant de génération en génération dans sa famille. Son grand-père l'a transmise à son père qui la lui a transmise. Son père a lui-même péri dans un cauchemar avant qu'elle ait l'âge d'en savoir plus.

## Personnage principal : Olga

Le personnage principal qui est celui joué par le joueur est Olga. Au cours du jeu, Olga grandit. Le joueur joue Olga à trois tranches d'âge : enfant, jeune adulte et adulte.

### Apparence

Olga est une fille d'origine russe. Elle a les cheveux bruns, raides et mi-longs donc quelques mèches lui couvrent le visage. Son teint est clair, presque pâle et ses yeux foncés. Elle a le visage assez fermé, presque inquiète en permanence. Elle a un physique plutôt maigre.

### Famille

Elle est née dans une famille occidentale de classe moyenne. A sa naissance elle vit avec sa mère Kathy et son grand-père, mais elle ne connaît pas son père.

Elle perd son grand-père très jeune (après la phase de tutoriel) ce qui l'affecte beaucoup car elle est proche de lui. Elle n'est cependant pas proche de sa mère.

Après son adolescence, la mère d'Olga se remarie avec Jack et ils ont ensemble Max le demi-frère d'Olga. Olga cherche beaucoup sa place au sein de cette famille.

A l'âge adulte, Olga a une fille Elena qu'elle fera tout pour protéger.

### Caractère

Olga est une personne très solitaire et réservée. En général, les gens la trouvent étrange.

### Particularité

Olga est touchée par la même malédiction que son grand-père : elle doit se battre contre ses peurs pour survivre dans ses cauchemars sinon elle peut véritablement perdre la vie dans ceux-ci. Cette malédiction commence après la mort de son grand-père, qui a succombé à son propre cauchemar.

## Objectifs

L'objectif d'Olga est de vaincre ses peurs afin de survivre dans ses cauchemars. Ses peurs changent à mesure qu'elle grandit.

Lorsqu'elle est adulte, l'objectif d'Olga est de vaincre sa malédiction et de protéger son enfant.

## Trame de l'histoire

Âge d'Olga	Entourage	Caractéristique	Peur (= Boss)	Issue
Enfant	Olga vit seulement avec sa mère, elle a perdu son grand-père il y a peu. Elle n'est pas très proche de sa mère.	Olga se pose beaucoup de questions sur qui est son père, sur pourquoi il est absent et pourquoi elle ne l'a jamais connu. Elle se demande s'il a disparu ou s'il est parti à cause d'elle, elle se rejette la faute dessus.	Olga a très peur de <b>l'abandon</b> qui va se traduire dans ses cauchemars par une silhouette d'homme, dont elle ne distingue pas le visage, qui la fait culpabiliser sur sa disparition.	A l'issue du combat contre ce boss, Olga vainc sa peur de l'abandon. Elle comprend que son père a été touché par la même malédiction et qu'il est mort dans un cauchemar.
Jeune Adulte	Olga vit avec sa mère, son beau-père Jack et son demi-frère Max. Elle n'est pas en conflit avec eux mais elle ne s'entend pas très bien avec eux pour autant.	Olga cherche sa place en permanence que ce soit dans la société car elle est rejetée et harcelée par les personnes de son âge mais aussi au sein de sa propre famille. Elle se sent différente.	Olga a peur du <b>rejet</b> . Cette peur se traduit dans ses cauchemars par une brume sombre laissant apparaître des écrans de téléphone et des visages moqueurs.	A l'issue du combat contre ce boss, Olga vainc sa peur du rejet et accepte sa nouvelle famille. Olga se lève le lendemain matin et elle accepte de faire une activité avec sa famille. Elle appelle même Jack "papa".
Adulte	Olga vit avec sa fille de 6 ans. Elle veut tout faire pour la protéger.	Les cauchemars d'Olga se mêlent à la réalité. Elle voit des éléments de ses cauchemars dans	Olga a peur <b>d'elle-même</b> à cause de sa malédiction. Elle ne veut pas que ses	A l'issue du combat contre ce boss, Olga fait face à un choix. Selon le choix du

		<p>la vraie vie. Elle a l'impression de tomber dans la folie.</p>	<p>cauchemars l'emportent sur son quotidien et mettent en danger son enfant. Olga veut battre cette malédiction.</p>	<p>joueur, soit Olga réussit à battre la malédiction pour toujours et pours toutes les générations à venir soit son dernier cauchemar l'emporte sur elle et la malédiction se transmet à sa fille.</p>
--	--	---	--	--

## Personnages secondaires

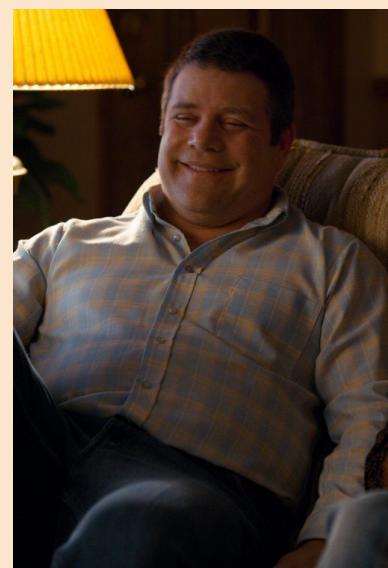
### Kathy : mère d'Olga

Kathy était très heureuse avec le père d'Olga jusqu'à ce qu'il disparaîsse du jour au lendemain peu de temps après la naissance d'Olga. Elle ne sait pas ce qui lui est arrivé et ne connaît rien à la malédiction qui touche la famille, mais elle est persuadée qu'il les a abandonnées. Dévastée par cet évènement, Kathy se referme sur elle-même et refuse catégoriquement de parler de lui à Olga. Kathy devient une personne froide et fermée et ne ressemble pas à une mère aimante, elle est même plutôt sévère avec Olga.

Physiquement, elle ressemble en tout point à Olga : cheveux brun, teint pâle et visage fermé.

### Jack : beau-père d'Olga

Jack n'apparaît dans l'histoire qu'après l'adolescence d'Olga, à sa période de jeune adulte. Kathy s'est remarié avec Jack et ils vivent désormais ensemble. Jack est un beau-père gentil et un peu blagueur mais très maladroit. Même s'il essaie de bien s'entendre



## GDD - Groupe 4 : Olga/Ольга

avec Olga, celle-ci reste froide avec lui et le courant ne passe pas vraiment. Jack ressemble physiquement au personnage de Bob dans la série Stranger Things.

### Max : demi-frère d'Olga

Max est le fils de Kathy et Jack, il a 10 ans d'écart avec Olga. Max n'est pas un petit frère méchant mais il est très farceur et capricieux. Olga a du mal à passer du temps avec lui car il l'agace.

### La père d'Olga

Peu de temps après la naissance d'Olga et touché par la même malédiction, son père meurt dans un cauchemar. Olga n'a aucun souvenir de lui et ne peut pas en parler avec sa mère qui refuse de lui dire ne serait-ce que son nom.

Olga apprend à la fin de sa période enfant ce qui lui est vraiment arrivé.

### Elena : la fille d'Olga

A partir de sa période adulte, Olga est mère d'une petite fille Elena, dont elle est très proche. Elle veut tout faire pour la protéger et elle ne veut pas que la malédiction s'abatte sur elle également. Elena ne connaît rien de la malédiction. Physiquement, Elena ressemble beaucoup à Olga mais son visage est bien moins fermé, elle a plutôt le visage rieur, expressif et rassurant.

### Дедушка : le grand-père d'Olga

Il a réussi à porter la malédiction pendant des années et des années durant. C'est un grand guerrier des cauchemars, vaillant. Malheureusement, il n'a pas réussi à sauver son fils des griffes de Stratchniik, l'entité qui hante les cauchemars ... Depuis, il ne fait que survivre dans les cauchemars, sans jamais vraiment réussir à progresser. Seule la vision de sa petite-fille le pousse à agir, pour la protéger, sachant que dans tous les cas ... Elle est condamnée à survivre dans ce monde horrifique, pour le reste de sa vie.

C'est un homme en relative bonne forme pour son âge, le visage ornée d'une grande moustache bien fournie. Il est habituellement vêtu de vêtements chauds.

### Лиса/Lissa : le renard guide

Lissa est un petit renard espiègle qui vit dans le royaume des cauchemars. Il observe Olga parcourir le monde des cauchemars dans son enfance. Il vient l'aider lors de son combat contre sa première peur majeure : L'Abandon.

C'est un totem lumineux qui aide Olga dans son voyage dans le royaume des cauchemars. Il lui fait garder espoir et n'hésite pas à l'aider au fur et à mesure.

### Web des personnages

	Olga	Grand-Père	Kathy	Père d'Olga	Jack	Max	Elena
Olga	Olga est quelqu'un de très solitaire qui a tendance à n'apprécier que sa propre compagnie. Elle a très peu confiance en elle. Enfant, elle est persuadée d'être la cause du départ de son père et se remet beaucoup en question. Jeune adulte, elle est	Olga était très proche de son grand-père avant qu'il ne décède, bien qu'elle était très petite. Elle est très admirative de lui et penser à lui lui redonne parfois du courage.	Olga ressent une distance avec sa mère qu'elle n'arrive pas à dépasser. Elle a l'impression qu'elle lui rejette la faute du départ de son père. Olga sent que cette histoire l'a beaucoup touchée et n'arrivera jamais à se rapprocher véritablement de sa mère.	Olga n'a aucun souvenir de son père car il a disparu lorsqu'elle était très petite. Pendant longtemps elle pense qu'il l'a abandonnée mais elle apprend plus tard que touché par la même malédiction, il est mort dans un cauchemar.	Bien qu'il soit bienveillant avec elle, Olga n'arrive pas à vraiment apprécier Jack. Elle le trouve de mauvais goût et maladroit.	Olga ne déteste pas Max mais il l'agace en permanence. Elle déteste qu'il lui fasse des farces et elle préfère ne pas avoir à s'occuper de lui ou jouer avec lui. Elle est aussi plutôt jalouse de sa proximité avec leur mère.	Olga adore sa fille mais elle la considère comme un trésor à protéger. Elle a tendance à être surprotectrice avec elle.

## GDD - Groupe 4 : Olga/Ольга

	<p>rejetée socialement par les autres et n'arrive à trouver sa place nulle part, même pas au sein de sa famille.</p> <p>Adulte, elle a terriblement peur d'elle-même à cause des ses cauchemars qui prennent le pas sur la réalité. Elle veut à tout prix protéger sa fille.</p>						
Grand-Père	<p>Le grand-père d'Olga adore sa petite-fille. Il n'a malheureusement pas pu la prévenir de la malédiction avant de mourir car elle était trop jeune. Même depuis l'au-delà, il s'est juré de l'aider dans ses cauchemars et dans le combat contre cette malédiction.</p>	<p>Le grand-père d'Olga s'en veut chaque jour d'avoir transmis la malédiction à son fils puis à sa petite-fille. Il n'a qu'un seul objectif : aider Olga à survivre et vaincre cette malédiction.</p>	<p>Avant la mort du père d'Olga, le grand-père d'Olga et Kathy s'entendaient bien. Malheureusement, il n'a jamais pu lui parler de ce qui est arrivé au père d'Olga car il sait qu'elle n'aurait jamais cru à cette histoire de malédiction. Il a décidé de lui laisser de l'espace et ils se sont beaucoup éloignés.</p>	<p>Le grand-père d'Olga était très proche de son fils, mais il s'en veut chaque jour de lui avoir transmis cette maudite malédiction. A sa mort, il était dévasté et s'en voulait terriblement, il ne veut qu'une chose : stopper cette malédiction.</p>	<p>Le grand-père d'Olga ne rencontre jamais Jack.</p>	<p>Le grand-père d'Olga ne rencontre jamais Max.</p>	<p>Le grand-père d'Olga ne rencontre jamais Elena.</p>

## GDD - Groupe 4 : Olga/Ольга

Kathy	<p>Kathy aime sa fille mais elle ne peut s'empêcher de penser, malgré elle, qu'elle est la cause du départ de son père. La voir lui rappelle chaque jour cette douleur de savoir le père d'Olga parti sans laisser de trace. Elle n'arrive donc pas à être la mère aimante qu'elle aurait aimé être et reste froide avec sa propre fille.</p>	<p>Kathy était assez proche du grand-père d'Olga avant la disparition du père d'Olga. Elle est persuadée qu'il en sait plus et qu'il lui cache quelque chose. Elle lui en veut beaucoup et s'est éloignée de lui.</p>	<p>Kathy est constamment tiraillée entre sa douleur qu'elle ressent depuis le départ du père d'Olga et sa culpabilité de rejeter la faute sur sa fille. Bien que c'est ce qu'elle aimeraient au fond d'elle, elle n'arrive pas à être proche de sa fille. Elle voit l'arrivée de Jack dans sa vie comme une chance pour elle de recommencer à zéro et d'être la mère aimante qu'elle a toujours rêvé d'être.</p>	<p>Kathy était folle amoureuse du père d'Olga jusqu'à sa disparition. Elle est persuadée qu'il regrettait d'être père et qu'il est parti pour cette raison. Elle lui en voudra toute sa vie.</p>	<p>Bien que Kathy ne se soit jamais véritablement remise de la disparition du père d'Olga, elle se sent bien avec Jack. Elle est heureuse d'avoir pu bâtir un nouveau foyer avec lui, elle le vit comme un nouveau départ.</p>	<p>Kathy adore son fils et elle sent avec lui qu'elle est enfin devenue la mère aimante qu'elle a toujours rêver d'être.</p>	<p>Kathy ne voit que très rarement Elena mais elle aime sa petite-fille et essaye d'être une grand-mère aimante avec elle malgré son passif avec Olga.</p>
Père d'Olga	<p>Le père d'Olga n'a pas eu la chance de rester auprès de sa fille très longtemps. Il est mort lorsqu'elle était très petite et n'a pas pu lui parler de la malédiction. C'était un</p>	<p>Le père d'Olga et son grand-père étaient très proches. Vivant la même malédiction, ils se sentaient très connectés.</p>	<p>Le père d'Olga était très amoureux de Kathy et très heureux avec elle, il était encore plus heureux d'avoir un enfant avec elle. Il ne lui a jamais parlé de sa malédiction de peur</p>	<p>Le père d'Olga n'avait pas peur de sa malédiction, il pensait à tort être plus fort jusqu'à ce que ses cauchemars s'emparent de lui.</p>	<p>Le père d'Olga ne rencontrera jamais Jack.</p>	<p>Le père d'Olga ne rencontrera jamais Max.</p>	<p>Le père d'Olga ne rencontrera jamais Elena.</p>

## GDD - Groupe 4 : Olga/Ольга

	père très aimant.		qu'elle ne le prenne pour un fou.				
Jack	Jack apprécie beaucoup Olga et il essaie en permanence de se rapprocher d'elle en faisant des blagues. Il sent qu'elle reste froide avec lui mais il aimerait lui montrer qu'elle peut le considérer comme un père. Lui la considère malgré tout comme sa fille.	Jack n'a jamais pu rencontrer le grand-père d'Olga.	Jack est très amoureux de Kathy et il veut lui montrer qu'à l'instar du père d'Olga, il est un bon mari et un bon père.	Bien que Jack n'ait jamais rencontré le père d'Olga, il le voit, d'après ce qu'il sait de l'histoire de Kathy, comme un père fuyard qui n'assume pas ses responsabilités.	Jack manque parfois de confiance en lui. Il veut être le meilleur mari et père aux yeux de Kathy. Il compense son manque de confiance par l'humour, c'est pour cela qu'il est très blagueur.	Jack s'entend très bien avec son fils, tous deux sont blagueurs et ils aiment bien taquiner Olga sans être méchants.	Jack ne voit que très rarement Elena mais il prend son rôle de grand-père à cœur.
Max	Max aime beaucoup sa grande-soeur mais surtout il aime beaucoup l'embêter. Il aimerait qu'elle lui accorde plus d'attention.	Max n'a jamais entendu parler du grand-père d'Olga.	Max s'entend très bien avec sa mère même s'il aimerait qu'elle soit un peu moins sur son dos.	Max n'a jamais entendu parler du père d'Olga.	Max s'entend très bien avec son père, tous deux sont blagueurs et ils aiment bien taquiner Olga sans être méchants.	Max est un petit garçon épanoui et très farceur. Il se sent bien au sein de sa famille même s'il aimerait être plus proche de sa sœur.	Max ne voit que très rarement Elena mais il aime taquiner gentiment sa nièce.
Elena	Elena est très proche de sa mère même si elle sent que quelque chose l'inquiète au quotidien. Elle trouve qu'Olga est	Elena a entendu parler de son arrière-grand-père par Olga, qui l'a décrit comme quelqu'un de très aimant et	Elena ne voit que très rarement sa grand-mère mais elle l'apprécie.	Elena a entendu parler de son grand-père par Olga, qui l'a décrit comme quelqu'un de courageux ayant malheureuse	Elena ne voit que très rarement Jack mais elle l'apprécie et elle le trouve amusant.	Elena ne voit que très rarement Max mais elle l'apprécie et elle le trouve amusant.	Elena est une enfant qui ne manque de rien. Elle est très heureuse avec sa maman même si elle ressent une

	une personne forte et l'admine beaucoup. Elle se sent protégée à ses côtés.	extrêmement loyal, qui est toujours prêt à donner tout ce qu'il peut pour aider les autres.		ment eu une fin injuste.			inquiétude chez elle en permanence. Elle l'admine beaucoup et voudrait devenir aussi forte qu'elle.
--	---	---	--	--------------------------	--	--	---

## Matérialisation des relations dans le jeu

Les relations entre les personnages sont montrées au cours du jeu grâce aux différentes cinématiques ainsi qu'aux dialogues.

### Peurs majeurs

Au fur et à mesure de sa progression, Olga doit affronter ses plus grandes peurs. C'est une étape nécessaire qui lui permet de grandir et de passer à l'étape suivante de sa vie. Mais le secret est qu'en réalité, ces grandes peurs ne sont que les formes d'un seul et même ennemi : Stratchniik, la peur originelle.

C'est cette entité qui est à l'origine du monde cauchemardesque et de la malédiction qui s'abat sur la famille d'Olga depuis des décennies.

Nous allons alors décrire les différentes formes de Stratchniik qu'Olga doit affronter.

Cependant, cette information reste cachée pour le joueur. En effet, le joueur pense affronter des ennemis différents jusqu'à la révélation finale et l'affrontement du boss final.

Première peur majeure d'Olga : L'Abandon (Stratchniik forme Trus / Nom de code : TrusKto)

Olga ne connaît rien de son père et surtout elle ne connaît pas la raison de son absence. Elle se rejette en permanence la faute dessus et a développé une grande peur de l'abandon. Olga est persuadée que son père est parti à cause d'elle et que toute personne qui l'entoure finira par l'abandonner. Cette peur de l'abandon se traduit dans ses cauchemars par une silhouette d'homme dont elle ne distingue pas le visage et qui la fait culpabiliser sur sa disparition.

Nous avons fait le choix de cette peur en fonction de l'histoire d'Olga d'après certaines ressources que nous avons pu étudier. Notamment d'après une étude sur l'impact de l'absence d'un père dans l'évolution d'un enfant, menée par The Fatherhood Project, un programme de paternité visant à améliorer la santé et le bien-être des enfants et des familles [1]. On peut noter un extrait de leur étude :

*“De nombreuses personnes peuvent attester du fait que l'impact durable d'un père dans la vie d'un enfant ne peut être nié. Nombreux sont ceux qui admettent avoir lutté contre des sentiments d'abandon et de manque d'estime de soi, en raison de l'absence de l'amour d'un père dans leur vie.”*

L'un des impacts de l'absence d'un père dans la vie de l'enfant serait : *“La diminution de l'image que les enfants ont d'eux-mêmes et l'atteinte à leur sécurité physique et émotionnelle (les enfants déclarent systématiquement se sentir abandonnés lorsque leur père ne participe pas à leur vie, avoir du mal à gérer leurs émotions et souffrir d'épisodes épisodiques de dégoût de soi).”*

## 2ème peur majeure : Le rejet social (Stratchniik forme Nepriyosot / Nom de code : NeprisotKto)

A cause de la malédiction et ses conséquences, Olga s'est refermée sur elle-même en grandissant. Se sentant à part, elle a désormais comme plus grande peur d'être rejetée, que ce soit par ceux de son âge dans ses études ou dans sa propre famille. L'arrivée de son beau-père et de son demi-frère accentue cette peur que sa mère se débarrasse d'elle pour commencer une nouvelle vie. Elle craint d'être isolée de tout contact humain à cause de ses particularités. Dans ses cauchemars cette peur se manifeste par la présence d'une masse sans identité précise qui cherche à l'écraser et à la repousser tout en insistant sur ses différences liées à ses pouvoirs et ses origines.

Nous avons également fait le choix de cette peur en fonction de l'histoire d'Olga d'après certaines ressources que nous avons pu étudier qui indiquent qu'il est parfois difficile pour un enfant d'accepter le remariage d'un parent. Notamment d'après un rapport tiré sur le site du gouvernement Canadien “Les programmes de participation et de soutien à l'intention des enfants dont les parents se séparent ou divorcent” [2]. On peut noter un extrait de leur étude :

*“Des études révèlent également que l'enfant d'un premier mariage peut vivre très difficilement le remariage de ses parents, de même que la naissance d'autres enfants à ce parent remarié (cela aurait un impact persistant sur son adaptation à long terme). Le remariage du père ou de la mère d'un adolescent notamment, tend à entraîner des problèmes qui durent plus longtemps en ce qui concerne les rapports entre les membres de la famille et l'adaptation de l'adolescent (p. ex. : Hetherington 1991, cité dans Bray et Hetherington 1993)”*

3ème peur majeure d'Olga : *Stratchniik* forme Olga & originelle

Origine du nom : (*Страх + Источник = Страчникъ*)

Nom de code : Olga

*Stratchniik* est LA peur originelle. C'est elle le démon de la malédiction qui condamne la famille d'Olga depuis toujours. C'est une masse d'âme des peurs, informe. *Stratchnik* est discret et pervers. Il peut changer de forme et se modeler en la peur la plus sombre de son adversaire. Chaque ennemi du royaume des cauchemars est issu de lui. Dans ce combat final, Olga devra de nouveau affronter l'essence pure de *Stratchniik*, le même ennemi qui a vaincu son grand-père. Cette fois-ci, elle prend la forme d'Olga elle-même, représentant la plus forte peur d'Olga.

En effet, Olga a peur d'elle, ou plutôt, elle a peur d'échouer, de ne pas être à la hauteur. Elle craint d'être une source de problèmes pour ses enfants en leur donnant sa malédiction à sa mort.

Pour le vaincre, Olga devra s'appuyer sur la faiblesse de *Stratchniik*, son orgueil. Réussir à le déjouer et vaincre ses peurs l'énerve et le force à s'imposer dans sa forme originelle ... Malheureusement, personne avant Olga n'a encore réussi à le déjouer ...

C'est dans ce combat que *Stratchniik* sera le plus atteint dans son orgueil.

## Niveaux et ennemis

Le but principale pour Ольга (Olga) est d'échapper à ses peurs quelles soient mineures ou majeures. Pour ce faire, notre héroïne alternera différentes époques de sa vie comprenant des phases de jours et des phases de cauchemar.

Pour vaincre une peur mineure Ольга doit terminer une phase cauchemar résultant d'une victoire contre un boss mineure. Après avoir vaincu une peur majeure, Olga peut passer à l'époque suivante.

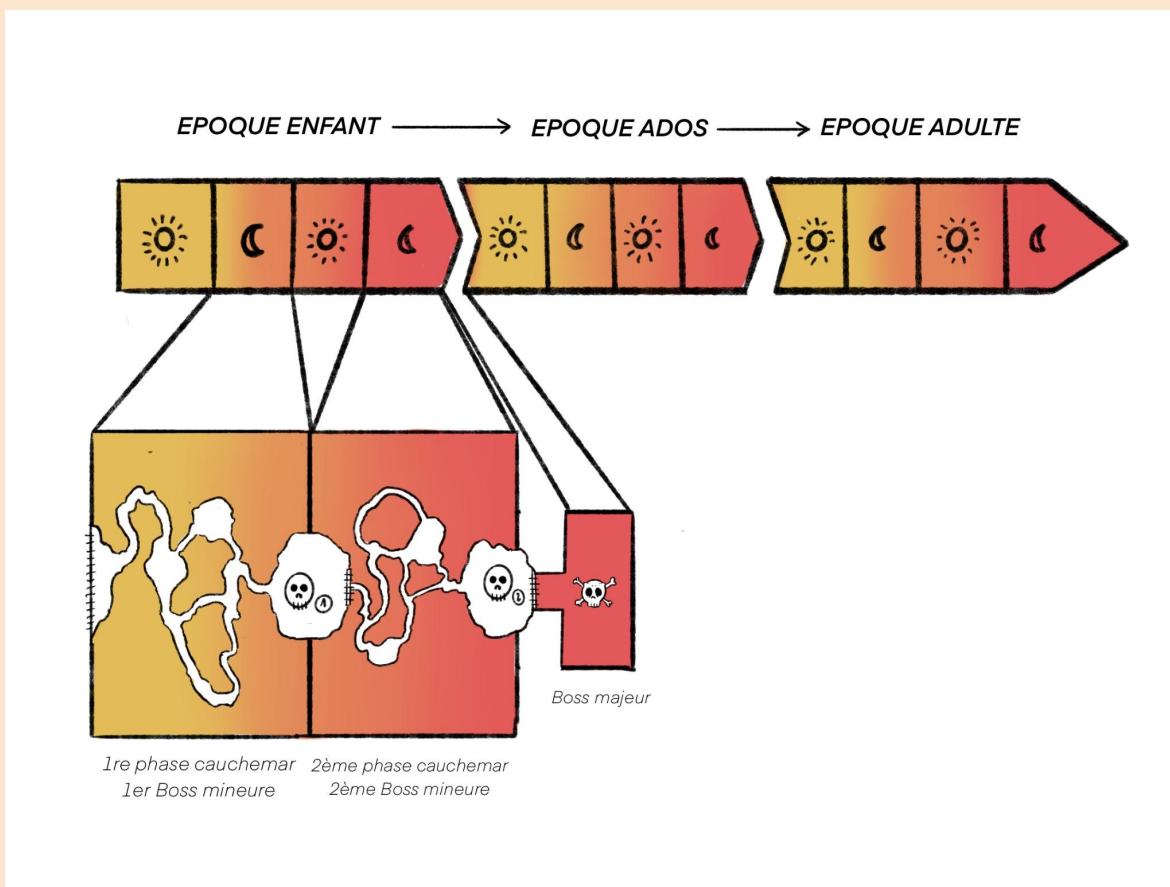


Schéma explicatif des systèmes de niveau

### La maison (phase jour)

La phase de jour est une maison au mur chaleureux. Cet environnement de la phase de jour est statique tout au long des époques et changera légèrement. Des objets apparents y sont placés à chaque nouvelle itération de manière à interagir avec ceux-là.

## Ambiance et Aspect des niveaux

De manière générale l'environnement se divise en 2 sous-parties, comprenant chacune de l'exploration, un combat avec des mobs et boss mineurs. A chaque victoire d'un boss mineur, la map associée à l'époque en question s'étend laissant le joueur découvrir de nouveaux territoires lors de sa prochaine phase de cauchemar. Les trois environnements : enfant/ jeune adulte/ adulte sont composé de montagne lugubre, d'un ciel rougeâtre, d'une nature abondante qui s'étend de manière anarchique.

- Pour le cauchemar de l'enfant, sa particularité est son décor composé de forêt et de roche. Le joueur s'enfonce dans une nature épaisse où il est difficile d'y distinguer l'horizon, à l'image d'un enfant qui ne connaît pas la totalité du monde.
- Pour le cauchemar du jeune adulte, sa particularité est son décor marécageux. Le joueur navigue dans un environnement boueux ou visuellement tout semble anarchique. Ce décor illustre la pensée que peut avoir un jeune adulte, ou des questionnements d'existence et de choix sont constamment remis en question.
- Pour le cauchemar d'un adulte, on distingue un environnement plutôt désertique accompagné de maisons en ruine. Les maisons en ruine illustrent les erreurs et échecs qu'un adulte endure tout au long de sa vie. L'environnement désertique laisse place à un horizon distinct illustrant correctement l'omniscience d'un adulte sur le monde.

# Interfaces

## Widgets

Voilà les différents widgets que nous allons utiliser pour les interfaces de notre jeu : (Logo, barre de vie, barre de stress)



Cristaux de mana (rempli et vide)



Tooltip pour attraper  
un objet

Placeholder pour les  
objets



Icônes pour les améliorations entre les itérations.

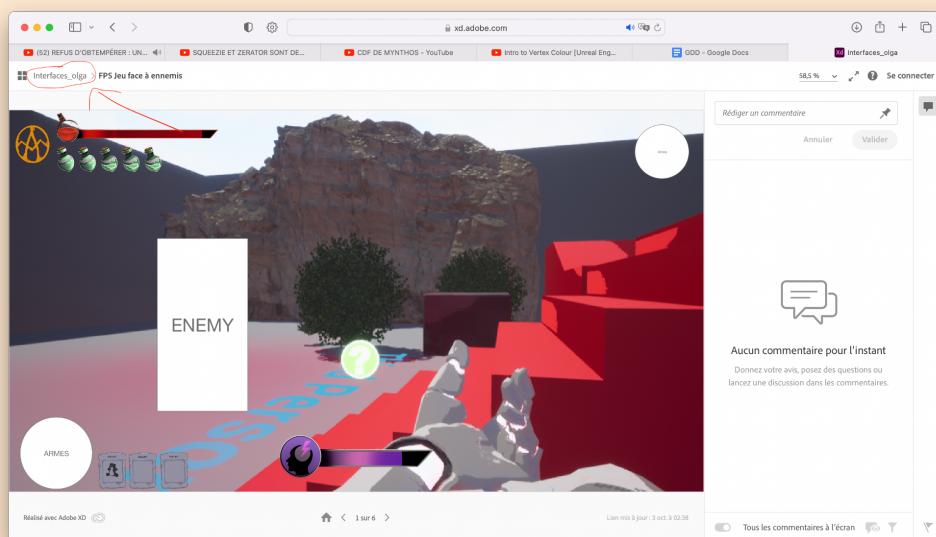


## Les différents menus

Les interfaces sont sur le lien suivant :

<https://xd.adobe.com/view/ec6e3a4d-1371-4b28-96d4-c56f310195b8-b93d/>

(Cliquer sur Interfaces olga pour voir toutes les interfaces, cf la capture d'écran ci-dessous)



## Police et écritures

Sorte d'écriture runique (mais plus lisible pour que ce soit agréable à lire, différent de mes prototypes)

# Gameplay & Mécaniques

## Contrôles

### Phase jour

La phase de jour se déroule en vue à la troisième personne. Elle est plutôt passive et lente, les contrôles y sont simples, ainsi le joueur peut uniquement se déplacer à une vitesse constante, regarder autour de lui, sélectionner des éléments du décor et interagir avec eux. Il dispose de plus des contrôles de menus, disponibles dans les deux phases.

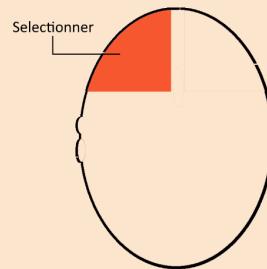
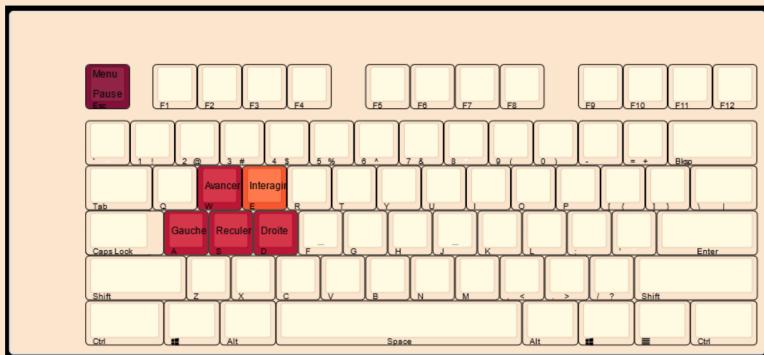
### Phase cauchemar

Pendant la phase de cauchemar, le joueur passe en vue à la première personne. Le mouvement devient plus libre grâce à l'ajout de contrôles dédiés au dash et à une plus grande vitesse de déplacement. De plus, les capacités d'interactions sont remplacées et étendues par des contrôles de combat correspondant à chacune des capacités d'Olga.

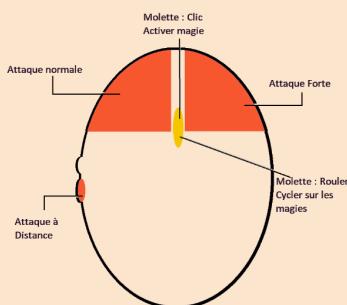
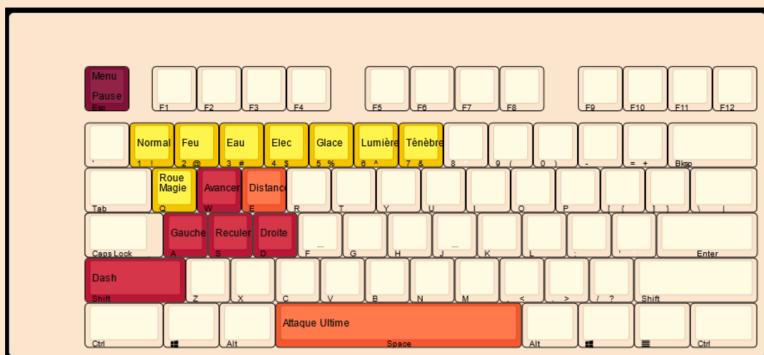
### Mapping des touches

Le schéma des contrôles s'inspire du schéma classique des titres FPS sur PC au clavier et à la souris. Les touches rouges correspondent ici aux mouvements, les oranges aux actions et les jaunes à la gestion de la magie.

On a donc pour la phase de jour:



Et pour celle de nuit:



## Mécanique de combat

### Corps à corps

Le joueur a pour arme au corps à corps une épée évoluant à chaque époque de son âge. Il commencera par une épée médiévale en mousse incarnant l'âge de jeunesse. Ensuite elle évoluera en une épée aiguisée et plus stylisée toujours avec la même structure pendant les âges de jeune adulte et adulte. L'épée étant du domaine du rêve, aura un style fantomatique illustrant une arme non réelle.

Le joueur possède un coup basique et un coup plus fort projetant l'ennemi (distinction avec deux touches). Concernant le style de combat, les attaques devront être fluides et souple.

## Distance

D'un geste horizontal bref de l'épée, Olga crée un onde de choc partant de sa lame en voyageant dans la direction de la caméra sur une distance moyenne, s'arrêtant lorsqu'un ennemi est rencontré en lui causant des dégâts.

## Magie d'amélioration & Description de la table des types

Le système de combat du jeu repose sur des éléments qui définissent les forces et les résistances des monstres et du joueur. On se retrouve avec un système inspiré de celui qu'on retrouve dans ©Pokémon.

On décrit dans le tableau ci-dessous les différents types existants dans le jeu et les relations entre eux :

Attaque/ Defend	Normal	Feu	Eau	Électriqu e	Glace	Lumière	Ténèbre
Normal	1	1	1	0.25	0.25	0	0
Feu	1	1	0.5	1	2	0	1.5
Eau	1	2	1	0.5	1	1.5	0
Électriqu e	1	1	2	1	0.5	0	1.5
Glace	1	0.5	1	2	1	1.5	0
Lumière	1	2	0.75	2	0.75	1	2
Ténèbre	1	0.75	2	0.75	2	2	1

En plus de son épée, le joueur peut utiliser une magie ancienne qui lui permet d'améliorer ses armes. Pour l'invoquer, Olga prononce un mot en russe associé au type, le type de son arme et son propre type est alors modifié pour infliger ce type de dégât.

Le changement de type nécessite l'utilisation de cristaux de magie, le joueur doit donc faire attention car il ne peut pas changer de type à volonté.

À tout moment, le joueur peut revenir à un type neutre sans coût de magie.

*La mécanique est sujette à évolution (en terme de coefficient et de coût de la magie) au fur et à mesure de tests avec des utilisateurs.*

## Capacités ultimes

Lors des victoires des bosses majeurs et passage à niveaux des époques distinctes, le joueur débloque une capacité ultime rattachée à son arme principale qu'est l'épée.

*1er capacité :*

Une nouvelle option apparaîtra permettant de générer une onde de choc autour du joueur. Celle-ci aura pour effet d'attaquer de manière circulaire les ennemis autour de lui. Cette capacité pourra être réactivée toutes les 3 minutes.

*2ème capacité :*

Une deuxième option apparaît, offrant la possibilité au joueur d'être invisible pendant un court instant en infligeant de gros dégâts critiques aux ennemis. Cette invisibilité ne dure que 30 secondes jusqu'à son extinction totale, et sa réactivation après 3 minutes.

## Gameplay : Phase jour

Les phases de jour dans le jeu permettent de raconter l'histoire au joueur et de la faire progresser, notamment grâce aux dialogues entre les personnages, aux cinématiques et aux évènements que connaît Olga.

Il y a trois phases de jour par tranche d'âge, c'est-à-dire neuf phases de jour au total.

Pendant la phase de jour, le joueur doit obligatoirement choisir exactement deux objets, et être confronté à une évènement afin de pouvoir passer à la phase cauchemar qui suit.

Pour ce qui est du gameplay, en phase de jour, le joueur se déplace dans la maison d'Olga. Il rencontre plusieurs objets dans la maison et il choisit de ramasser les deux qu'il veut. Selon ce avec quoi il interagit et où il se déplace, le joueur est confronté à un événement différent.

Un événement est une expérience vécue par Olga. Par exemple, si le joueur décide de déplacer un meuble et que des araignées cachées derrière se mettent à courir un peu partout, faisant peur à Olga, il s'agit d'un évènement. Chaque évènement détermine le mini-boss que rencontre Olga dans son cauchemar. Il s'agit donc dans cet exemple, d'un mini-boss araignée. Pour ce qui est des objets, ceux-ci apportent un malus ou un bonus chacun au joueur lors de la phase cauchemar. Le joueur ne connaît pas l'effet de l'objet avant de le choisir. Un bonus peut par exemple être un gain en attaque, et un malus peut par exemple être une perte de points de vie.

Chaque phase jour :

- permet donc au joueur d'acquérir bonus ou malus en ramassant deux objets
- détermine le mini-boss du niveau en créant une peur chez Olga
- fait progresser l'histoire grâce aux dialogues et cinématiques, ce qui donne un indice sur la peur majeure (et donc le boss) de la tranche d'âge dans laquelle se situe Olga

## Gameplay

Séquencement du jeu

A grande échelle, le joueur a pour objectif de vaincre les peurs majeures d'Olga afin de progresser dans l'histoire et comprendre les pouvoirs du personnage en passant à l'âge suivant.

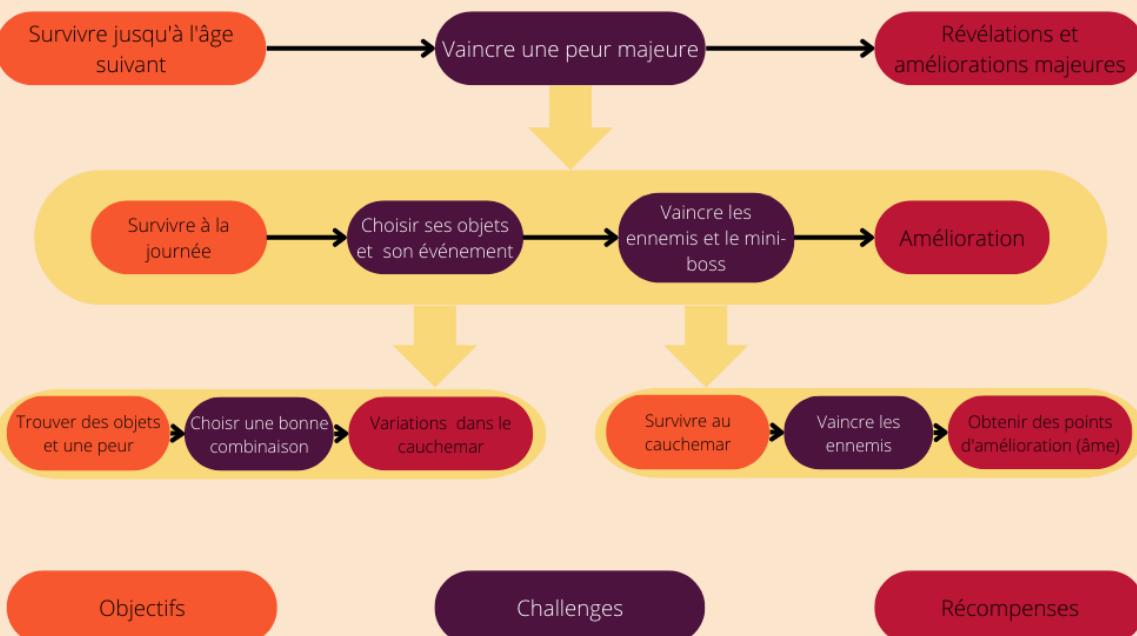
Au sein d'une itération, l'objectif du joueur est de passer au jour suivant en vainquant les ennemis et le mini boss du cauchemar. Sa récompense sera de débloquer des améliorations pour le personnage principal à la fin de chaque journée.

Pour ce qui est de la phase de jour spécifiquement, l'objectif est de choisir les meilleurs objets pour la suite du jeu et la l'événement qu'il y subit en interprétant leur signification. Le joueur peut ainsi débloquer différentes manières d'affronter la phase de cauchemar.

Dans cette seconde phase, l'objectif est simplement d'arriver au boss et de le battre afin de pouvoir s'améliorer et passer à la suite du jeu. Il doit pour cela se battre contre les ennemis en optimisant ses gains de ressources et sa perte de vie.

La manière de se battre dans cette phase est relativement inspirée de ce qu'on peut retrouver dans des jeux tels que The Elder Scrolls V : Skyrim (pour la vue à la première personne et le combat d'épée) et dans Dishonored (dans l'idée des capacités).

Le diagramme ci dessous résume le séquencement:



### Ame des ennemis : jauge de stress et stats

Lorsque le joueur bat un ennemi, ce dernier lui donne des “âmes”. Cette grandeur est une monnaie qu'il peut utiliser entre chaque époque (Enfant → Jeune adulte, Jeune Adulte → Adulte) pour améliorer ses statistiques (Cf. section Amélioration du joueur)

### Stats du joueur

- vie
- attaque
- défense
- vitesse de déplacement

- vitesse d'attaque
- chance de coup critique

## Amélioration du joueur

Le joueur a la possibilité d'améliorer entre les époques. Cette flexibilité d'évolution du personnage est relativement faible car le jeu n'est pas centré là-dessus. Cette mécanique encourage le joueur à tuer le maximum d'ennemis puisqu'il doit dépenser des âmes pour acheter ces améliorations. Le joueur peut améliorer :

- Sa quantité de vie (HP)
- Son nombre de cristaux de magies
- Le coût de la régénération de ses cristaux (- d'âmes)
- Son stress (éventuellement pour une approche plus speedrun ?) à voir comment équilibrer

En outre, le joueur débloque une nouvelle capacité entre chaque époque et il est informé dans l'écran d'amélioration.

## Objets

Durant la journée, le joueur peut ramasser des objets, qui peuvent avoir lors de la phase de cauchemar des conséquences positives ou négatives. Ces conséquences sont des variations dans les statistiques (plus de vie, moins de défense) ou dans les capacités (plus de dash enchaînés, capacité ultime plus longue à charger) du personnage principal. Les objets négatifs augmenteront également le nombre d'âme récoltées par ennemi.

+	-
ours peluche	boite clown
béret (дедушка-GP)	bouteille alcool
attrapes rêve	photo
balle	oiseau mort
collier de chien	livre
marteau	miroir

harmonica	mort aux rats
gameboy	bonbons
statuette divine	fer à cheval brisé

*Objets cumulables entre les périodes mais changent éventuellement d'effet puisqu'ils n'ont plus la même signification.*

## Effets des objets

### Bonus

- Gain dans une statistique du joueur
- Ajoute une faiblesse (de type) aux ennemis simples
- Ajoute un compagnon qui soigne le joueur
- Le joueur est rejoint par un compagnon qui l'aide en combat
- Objet utilisable qui permet de se soigner dans le niveau (possède un nombre d'utilisations limité dans le niveau)
- Baisse d'une statistique des mobs sur le niveau
- ajoute un sort/une faculté (ex : voir dans le noir)
- Donne une info sur les faiblesses du boss

### Malus

- Une des statistique du joueur est diminué
- Ajoute une résistance (de type) aux ennemis simples
- Introduit de nouveaux ennemis dans le niveau
- Poison : on commence le niveau avec moins de HP
- Hausse d'une statistiques des mobs sur le niveau
- Augmente la range de détection des ennemis
- Augmente les dégâts subis par un type (pour soi et pour les ennemis)

## Events/Mini-Boss

Pour conclure une phase de jour, le joueur doit rencontrer un événement qui fait peur ou qui rappelle ses peurs au personnage principal. Le choix de cet événement correspond au choix du mini-boss associé à l'événement pour la phase de cauchemar. On aura au minimum 4 événements par âge afin que le joueur puisse en choisir 2.

Enfant

Nom	Event	Description du mini-boss
Rat (Krysa)	Le joueur va dans la cave, Olga prend peur dans le noir et elle entend des rats	Rat avec capacité de plonger dans le noir. Il attaque dans une direction aléatoire. Le joueur doit se fier au son.
Baba Yaga	 Le joueur ouvre un livre à une page qui décrit un monstre effrayant.	On a un boss avec de grande jambe et un corps cubique (similaire à l'image).  Il attaque proche du joueur avec un long bras qui peut sortir de n'importe quelle fenêtre. Le joueur ne peut qu'esquiver cette attaque (en allant dans la bonne direction) Sinon, il réalise aussi des attaques simples avec ses pieds et une attaque puissante où il se rue vers le joueur.
Orage (Groza)	Le joueur s'approche d'un appareil	Un nuage humanoïde qui se téléporte avec

	électrique au moment où les plombs sautent à la suite d'un violent tonnerre.	des éclairs. Il a aussi de nombreuses attaques de zones et paralyse temporairement Olga lorsqu'il la touche.
--	--	--

### Ado/Jeune adulte

Nom	Event	Description
Guêpe (Osa)	Le joueur interagit avec un nid de guêpes et Olga se fait piquer.	Guêpe géante qui attaque avec son dard et peut empoisonner pendant un certain laps de temps.
Araignée (Pauk)	Le joueur écrase une araignée qui libère une multitude de bébés araignées.	Une araignée géante. Elle a 3 attaques : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Un saut vers le joueur. Il se charge pour agripper le joueur à distance</li> <li>- un jet de toile qui immobile le joueur pour quelques secondes</li> <li>- Un attaque de morsure à courte portée</li> </ul> À certaines périodes du combat, l'araignée tisse une toile et s'envole. Le joueur doit alors vaincre quelques petites araignées.
Toilettes (Tualet)	Le joueur interagit	Toilette géante au

	<p>avec le petit frère d'Olga qui lui fait croire qu'il a plongé sa brosse à dent dans les toilettes. Cela dégoûte Olga et elle prend peur des germes.</p>	<p>grand sourire machiavélique, qui lance de puissants jets acides.</p>
El Professor	<p>Le joueur interagit avec le sac à dos d'université d'Olga et cela lui rappelle ses mauvais résultats. Olga a peur de l'échec scolaire.</p>	<p>Un enseignant qui se sert d'une grande règle comme épée et qui jette des craies à distance.</p>

### Adulte

Nom	Event	Description
Esprit de feu (dukh ognya) дух огня	<p>Le joueur interagit avec une allumette et Olga croit voir sa maison prendre feu et entendre sa fille crier (vision de cauchemar qui intervient dans la réalité mais qui n'est pas réelle).</p>	<p>Une sorte de feu follet. Il est très faible à l'eau. Globalement, il envoie des boules de feu à distance. Il crée une traînée de feu derrière qui subsiste. Il peut se charger pour rouler dans plusieurs directions (en rebondissant sur les murs). Cela peut faire des dégâts au joueur s'il se fait percuter et laisse de nombreuses traînées enflammées sur le terrain.</p>
Foetus (Plod) плод	Le joueur interagit	Un boss ressemblant

	<p>avec le frigo et Olga croit y voir un foetus ensanglanté (vision de cauchemar qui intervient dans la réalité mais qui n'est pas réelle). Le joueur apprend qu'Olga a déjà fait une fausse couche.</p>	<p>à un foetus de jeu d'horreur inspiré de celui de Resident Evil VIII. Il attaque au corps à corps en se ruant sur Olga.</p> 
Voiture hantée (AuftoMob)	<p>Le joueur interagit avec une fenêtre et Olga croit voir sa fille se faire renverser (vision de cauchemar qui intervient dans la réalité mais qui n'est pas réelle) par une voiture et elle prend très peur.</p>	<p>Une voiture qui fait beaucoup d'attaques chargées que le joueur ne peut pas parer. Le joueur doit affaiblir l'ennemi pour lui faire des dégâts via l'activation de balises.</p>

## Mobs communs

### **Crabe assassin - Krabkiller**

Gros crabe d'une quarantaine de centimètres de hauteur se déplace latéralement et rapidement. Il tient dans une de ses pinces un poignard aiguisé et ensanglanté. Son regard est menaçant.

On peut l'entendre arriver de loin au son que font ses quatres pattes sur le sol.

- Mécaniques -

Attaque	Description	Puissance
Assaut	Krabkiller se jette sur le joueur pour tenter de le poignarder.	Moyenne

Pincement	Krabkiller pince le joueur avec sa pince libre ce qui l'immobilise quelques dixièmes de seconde.	Faible
-----------	--	--------

### Mort-vivant - Nezhit

Créature en décomposition, il semblerait qu'elle soit déjà morte et qu'elle aimeraient entraîner avec elle tout ce qu'elle croise de vivant.

- Mécaniques -

Attaque	Description	Puissance
Morsure	Le mort-vivant mord le joueur.	Forte
Baiser de la Mort	Le mort-vivant envoie à distance une brume violine sombre sur le joueur lui infligeant des dégâts.	Moyenne
Descente aux enfers	Le mort-vivant lance un sort pour obliger le joueur à s'approcher de lui.	Faible



**Ours sanglant:**

Un ours en peluche avec des dents et des griffes pointues est recouvert de taches de sang. Il fait pouic-pouic en se déplaçant.

Il est sensible aux attaques lourdes mais résiste aux légères.

- Mécaniques -

Attaque	Description	Puissance
Coup de griffe	L'ours griffe le joueur. L'attaque fait un arc de cercle.	Moyenne
Gros Calin	L'ours attrape Olga	Forte

**Clown Démoniaque:**

Un clown miniature façon clown de film d'horreur. Il rit de manière sinistre. Il résiste aux attaques à distance mais est très faible au corps-à-corps.

Attaque	Description	Puissance
Ballon explosif	Le clown lance un ballon explosif sur le joueur.	Moyenne
Couteau de lancer	Le clown lance un couteau sur Olga.	Faible

### Les Autres:

Une silhouette de jeune adulte de l'âge d'Olga, elle rit du personnage et agit avec dédain. Il a des statistiques équilibrées. L'ennemi n'a pas de faiblesses particulières.

#### - Mécaniques -

Attaque	Description	Puissance
Texto	L'ennemi fait un geste de son téléphone qui envoie un message.	Faible
Charge au poing	L'ennemi se rue sur Olga et lui donne un coup de poing.	Forte



### Plante des bois

#### - Type - Eau

Monstre des bois à l'image d'une plante carnivore qui peut se mouvoir. Elle se camoufle correctement dans l'espace boisé cauchemardesque lors de la phase enfant. Elle est rapide et murmure des bruits aigus. Lors de ces déplacements, ce monstre laisse une traînée de boue.

#### - Mécaniques -

Attaque	Description	Puissance
Jet d'eau	L'ennemi crie juste avec l'attaque puis crache un jet d'eau sous pression sur le joueur.	Moyen
Coup de griffe au corps à corps.	L'ennemi possède des griffes sur ses mains et tente d'infliger un coup de griffe vertical.	Forte

Il esquive les attaques lourdes et possède un point faible sur la tête.



### Loup Garou

- Type - Ténèbre

Animal maléfique et démoniaque qui apparaît plus lors de la phase adolescente. Ce monstre est lourd et a de puissants coups projetant l'adversaire. Il laisse derrière l'empreinte de ses pattes.

#### - Mécaniques -

Attaque	Description	Puissance
Coup de griffe	Le loup tente de griffer Olga.	Moyenne
Charge	L'ennemi se rue sur Olga et la repousse. Ses yeux deviennent rouges avant l'attaque.	Forte

Il est vulnérable aux attaques à distance et sur ses pattes arrières.

#### Ennemis itérables en changeant leur type

#### Magicien noir/ Engeance sombre (de feu, de glace, ...)

Petit mage avec une robe noir pure et encapuchonnée. Tel des jawa on ne voit que le reflet rougeâtre de leurs yeux sous la pénombre de leur capuche. (*You can only distinguish the red glaze of your opponent hidden behind his mysterious hood ...*)

En termes de design sonore, ils murmurent des mots dans une langue mystérieuse pour faire leurs attaques.

Ils laissent des traces de pas noir (masse noir) derrière eux.

- Mécaniques -

Attaque	Description	Puissance
Sort élémentaire	L'ennemi projette sur Olga une boule de magie élémentaire de son type.	Moyenne
Sort chargés	L'ennemi charge pendant un certain temps puis lance le sort précédent 10 fois d'affilée.	(Faible * 10)

Il est capable d'esquiver les attaques à distance ou de les parer.

**Troll des montagnes gelées**

Une espèce de gros Orc (bien plus grand que le joueur) dont le corps est composé de chair et de bloc de roche glacés.

Il est globalement relativement lent, mais possède beaucoup de pv et fait de gros dégâts. En termes de design sonore, il hurle en attaquant. Pour son arme, il traîne un lourd pilier.

- Mécaniques -

Attaque	Description	Puissance
Coup de pilier	L'ennemi frappe verticalement le sol avec son pilier.	Forte
Attaque chargée	Fait une attaque en arc de cercle devant le joueur avec le pilier. Cette attaque étourdit le joueur.	Forte
Lancer de rocher	Si le joueur s'éloigne trop, le troll lance un rocher rapide sur Olga.	Très forte

Il possède un point faible dans le dos.

# Direction artistique

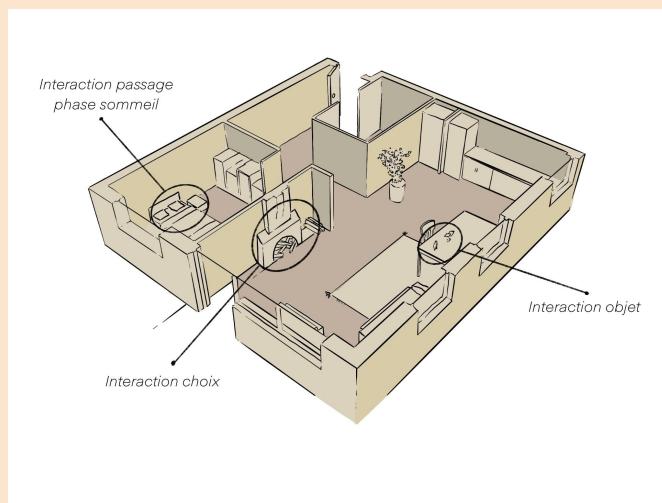
## Style artistique

Global : Cel-Shading

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 [3]. 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.

Phase jour

L'environnement graphique de la Phase de jour est une combinaison d'asset illustrant une maison chaleureuse et apaisante aux aspects réalistes. Voici un exemple de la structure de la phase de jour.



Exemple - Concept de la phase jour

L'environnement s'imprègne d'un style cartoon avec des jeux de couleurs distinct à l'image de ses artworks dans la modélisation de l'environnement.



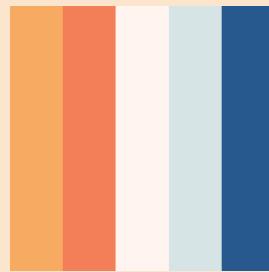
Concept Art - Song Zhaoqiang



Concept Art - Deni Chan

## Thème de couleur

Le thème principal de la maison doit avoir une palette de couleur douce et non agressif. C'est pourquoi des couleurs variant du chaud au froid de manière complète apportent un équilibre à l'ambiance.



## Ambiance

L'ambiance de la maison est à la fois calme et suspicieuse. L'environnement se doit d'être mystérieux c'est pourquoi on insistera sur des jeux de lumières et de contraste.

## Phase nuit

L'environnement de cauchemar est également une combinaison d'asset, au décor rougeâtre, lugubre et brumeux. La structure de la phase cauchemar doit susciter chez le joueur de l'inquiétude et un sentiment de détresse. Des objets en élévation, des terrains amovibles feront partie du décor tout au long de cette phase.



Exemple phase B adulte - Concept d'une 1er sous partie

Toujours dans un style cartoon, l'environnement de cauchemar met l'accent sur des couleurs très contrastées à la limite d'un monde imaginaire.



Concept Art - hongqi zhang



Concept Art - claws

## Thème de couleur

Le thème principal du terrain cauchemar doit avoir une palette de couleur agressif. C'est pourquoi des couleurs chaudes apportent une ambiance stressante.



## Ambiance

L'ambiance du terrain suscite chez le joueur une tension. L'environnement se doit d'être horrifiant c'est pourquoi on insiste sur les exagérations des objets de l'environnement.

## Ambiance sonore

### Musique

Pendant la phase de jour on entend durant la première époque de la musique écouteée par la mère du personnage principal donc assez calme et détendue. L'ambiance du foyer se veut rassurante pour une enfant pour le début du jeu. A la deuxième époque on a de la musique du beau-père ou du beau frère étouffé car elle ne plaît pas à Olga. Cela contribue à renforcer son sentiment d'être mise à l'écart dans sa propre famille. Enfin, pour la dernière époque on n'a pas de musique et l'ambiance sonore se concentrera sur des effets sonores perçus comme oppressants.

Durant la phase de cauchemar, la musique est rythmée et dynamique, incitant à l'action afin de renforcer la violence de la lutte entre Olga et ses cauchemars.

### Effets audio

Les effets sonores de la phase de jour évoluent également selon les époques et les événements. On distinguera ainsi les effets d'ambiance présents durant l'exploration, et ceux liés aux événements, afin de bien montrer une bascule vers une ambiance inquiétante lors de ces derniers. Durant la première, on aura avoir le chant des oiseaux à

## GDD - Groupe 4 : Olga/Ольга

l'extérieur pour renforcer l'ambiance rassurante de la musique, qui s'arrêtera net lors d'un événement pour faire place à des bruits adaptés à ce dernier comme le son du tonnerre ou des sons métalliques. On suivra le même principe durant les époques deux avec des sonneries de téléphones et de gens rigolant dans la rue et trois avec le bruit de la pluie et des voitures.

Durant la phase de cauchemar on reprendra les sons inquiétants liés au événements de la phase de jour en tant que son d'ambiance cette fois.

# **Organisation & Planification**

Pour notre organisation, nous allons suivre un processus Agile courant dans le domaine du jeux vidéo. Nous allons cependant légèrement dévier du processus Scrum.

En effet, nous allons enchaîner 3 périodes de sprint de 3 à 4 semaines. Mais nous ne respecterons pas les règles de courtes réunions puisque nous avons pu voir son inefficacité dans notre travail de groupe jusqu'à présent.

En outre, nous avons dans le groupe une personne qui est chargée de l'organisation globale et de la vérification des objectifs. On sort alors légèrement de la structure relativement horizontale de l'agilité en y intégrant un peu de hiérarchie (très faiblement) afin d'améliorer la rigueur de notre travail de groupe.

## **Chaîne d'outils**

Concernant nos outils, nous allons utiliser les outils suivantes

- Discord : Communication interne, chat, planification de réunion et visioconférence ;
- Notion : Gestion de projet. Il recueille nos backlogs ainsi que divers liens utiles. Il permet au chef d'équipe de répartir les tâches facilement à chacun et de regrouper les informations au même endroit ;
- Perforce : Pour la collaboration de code ;
- Unreal Engine 4 : C'est le moteur de jeu que nous avons choisi ;
- Suite Google : Pour la création et le partage de document dans le projet ;
- Suite adobe : Pour tout ce qui est finition et travail artistique à inscrire dans le jeu (notamment photoshop, adobe audition et adobe premiere pro) ;
- Blender : Pour la modélisation 3D.

On trouvera en annexe des captures d'écran de notre logiciel de gestion de projet.

## Tableau des fonctionnalités

Nous faisons ici l'état des différentes fonctionnalités nécessaires pour le développement du projet.

Pour la répartition entre les divers sprints, nous allons utiliser le code couleur suivant :

Sprint 1 ; Sprint 2 ; Sprint 3 ; Post-Production

Nom de la fonctionnalité	Priorité (1 -> 5 plus prioritaire)	Commentaire	Type
Implémenter les objets (modèle 3D, données qu'ils renferment etc)	4	Créer les objets en 3d, avoir une structure 3d en fonction de nos souhaits d'implémentation et interaction. Implémenter les fonctions affilié à l'objet	Gameplay & Art
Système de sauvegarde des objets	3	Implémenter un système de sauvegarde d'item. Genre un inventaire.	Gameplay
modèle 3D des éléments non interactifs de la maison	5	Création des objets 3d qui ne sont que du décors.	Art
Déplacements	5	Gérer les déplacements du joueur en tps et fps.	Gameplay

## GDD - Groupe 4 : Olga/Ольга

Système de dégâts avec les types	3	Implémenter une matrice de type auquel on ajoutera les pourcentage lors des dégâts selon l'attaque et le type d'ennemi.	Gameplay
UI Affichage des dégâts	5	Ajout d'un affichage dynamique lors des dégâts impactant un ennemi.	UI
Travail sur les feedback de dégâts	2		Art
Animations des attaques + VFX	1	Réaliser les différentes animations de combat à l'épée, avec la magie. Selon le type d'attaque, y appliquer l'animation affilié.	Art
Réaliser la scène de chaque niveau (une fonctionnalité par niveau)	3	Réaliser la structure de la scène selon les prérequis voulus par l'équipe. Création des chemins, passage etc.. Ensuite, dans un deuxième temps, y appliquer la charte graphique et le décors selon l'époque.	Level Design
réglage des lumières	5	Régler l'intensité lumineuse, les points d'éclairage pour donner un aspect réaliste au jeu.	Art

## GDD - Groupe 4 : Olga/Ольга

Schématiser chaque niveau (complet)	1	Réalisé un schéma complet des époques selon l'emplacement des chemins, mob, object.. pour se caler dessus pour l'étape de construction de la scène.	Game Design
Image de chaque widget	5	Image en png d'un widget (affichage)	Art
Blueprint UI par menu	3	Implémenter le système UI du menu. Sa structure avec le système de bouton ect..	Gameplay & UI
Blueprint HUD	2	Construire les panneaux lors des vus TPS et FPS (objet, mana, hp...) qui se modifie en continu lors des actions entreprises par le joueur, gain de mana ect..	Gameplay & UI
Interaction de l'UI avec le système	3	Interaction de l'UI après action du joueur sur son environnement. perte de pv ...	Gameplay
Vidéo promotionnelle	1	Enregistrer une vidéo teaser du jeu qui donne envie au joueur de jouer au jeu	Diver
Écrire les dialogue	2	Inventer les dialogues écrits exacts entre les personnages	Scénario

## GDD - Groupe 4 : Olga/Ольга

Trouver ou faire les modèles des personnages secondaires (MetaHumans)	2	Chercher et choisir ou bien réaliser les modèles 3D qui correspondent aux personnages secondaires de l'histoire	Art/Animation
Animation personnages secondaires	2	Animer les personnages secondaires selon le scénario : événements et dialogues	Art/Animation
Modèle 3D Olga (import MetaHumans)	4	Chercher et choisir ou bien réaliser le modèle 3D d'Olga le personnage principal incarné par le joueur	Art/Animation
Animation Olga	4	Animer le personnage d'Olga selon le scénario et selon les interactions du joueur	Art/Animation
Système de sauvegarde des événements (com entre phase jour et nuit)	5	Créer le système qui sert à enregistrer les événements vécus par le joueur et les objets choisis durant la phase jour pour la phase cauchemar	Gameplay
Système de dialogue	3	Réaliser le système qui fera apparaître les bons dialogues lors de l'animation du bon personnage, dans le bon ordre et de façon interactive avec le joueur	Gameplay

## GDD - Groupe 4 : Olga/Ольга

Database texte pour les dialogues	2	Créer la base de données qui contient tous les textes correspondant aux différents dialogues	Scénario
Cinématiques (événement, histoire, transition entre les phases)	1	Réaliser les différentes cinématiques du jeu : animation des personnages et de leur environnement afin de faire comprendre l'histoire au joueur	Scénario
Design sonore de la maison (musique, bruit des interactions)	3	Choisir et poser les sons du jeu au bon moment (musique de fond, son de feedback après interaction du joueur)	Level Design
UI d'interaction	5	Implémenter les UI nécessaires à l'interaction du joueur avec son environnement (prendre un objet, etc)	Gameplay
Système de combat primaire (épée cac seul)	5	Implémenter le système de combat : lancer une animation du joueur et attribuer une réaction (statistique et/ou visuelle) à l'ennemi selon l'interaction du joueur avec les commandes	Gameplay
Interactions des objets	5	Mettre en place le système permettant d'interagir avec les objets durants la journée	Gameplay

## GDD - Groupe 4 : Olga/Ольга

Système combat à distance	3	Implémenter l'attaque à distance du personnage principal, sa boîte de collision et ses dégâts.	Gameplay
Gestion de la modifications de stats par les objets récup en phase jour	5	Programmer les modifications des statistiques et capacités du personnage causées par les objets.	Gameplay
Magie d'amélioration : changement de type de dégâts et d'armure, consommation magie	4	Programmer les modificateurs de dégâts en fonction des types élémentaires, ainsi que les interactions permettant des changements de type.	Gameplay
Système basique (vie, magie, statistiques)	5	Programmer les statistiques du personnages ainsi que la capacité à les modifier.	Gameplay
Système récolte âmes	4	Mettre en place le gain d'âme à la mort d'ennemis ainsi que la sauvegarde du nombre déjà collecté	Gameplay
Implémenter les dash	2	Mettre en place le système de dash, incluant leur déclenchement par un	Gameplay

## GDD - Groupe 4 : Olga/Ольга

		bouton et une limite d'utilisations successives.	
Implémentation de la première capacité ultime	2	Implémenter le déclenchement, la boîte de dégâts et les dégâts de la capacité d'onde de choc d'Olga. Mettre en place les limites d'utilisation.	Gameplay
Implémentation de la seconde capacité ultime	1	Implémenter l'invisibilité et le boost de dégât de la seconde capacité ultime d'Olga. Mettre en place les limites d'utilisation.	Gameplay
Système d'amélioration des statistiques.	4	Implémenter l'UI d'amélioration des statistiques et la rendre fonctionnelle.	Gameplay & Art
Faire le shader de cel-shading	5	Mettre en place le shader donnant son identité visuelle cel-shadé au jeu	Art
Faire le shader outline	4	Ajouter le shader renforçant l'effet cel-shadé avec un outline.	Art
Enregistrer des voix pour les personnages	3	Attribuer les personnages aux acteurs disponible et enregistrer les dialogues du jeu	Art

## GDD - Groupe 4 : Olga/Ольга

Modification des contrôles dans le jeu	1	Implémenter un menu permettant au joueur de configurer les touches attribuées aux contrôles comme il le désire	UI
Blueprint ennemi	5	Réalisation du blueprint général de l'ennemi qui sert de base pour tous les monstres du jeu.	Gameplay
<b>Par peur majeur</b>			
Modèle 3D du boss	5	Réalisation ou récupération du modèle 3D du boss	Art
Animation du boss	3	Animation du boss pour s'associer à ses différentes attaques	Art
VFX des attaques & feedback	2	Effets visuels des attaques (particules etc ...) et ressenti des dégâts	Art & Gameplay
Idéation du combat détaillé	5	Établissement des différentes phases du boss de son behavior tree et des différentes attaques qu'il réalise et comment elle s'implémente	Game Design
Blueprint de l'ennemi	5	Blueprint dérivé du blueprint général de l'ennemi de type boss	Gameplay
Implémentation complète du combat	5	Implémentation concrète des différentes phases et attaques du boss	Gameplay
Cinématique intro et outro	2	Pour introduire plus le scénario au joueur avant	Divers

du combat		et après le combat	
Design sonore du combat	3		Art
<b>Par mob basique</b>			
Modèle 3D	5		Art
Animations	4	Réalisation et ajout des animations au blueprint de l'ennemi	Art
VFX des attaques & feedback	3		Art & Gameplay
Idéation des mécaniques	5	Idéation des différentes attaques dans le détail (portée, puissance, ...) et réalisation du behavior tree	Game Design
Blueprint de l'ennemi (héritage)	5	Modification du blueprint général de l'ennemi pour s'adapter au mob en réalisation	Gameplay
Implémentation des mécaniques & Test	5	Implémentation concrète et test du résultat	Gameplay
Design sonore	3		Art

## Minimum à livrer

Dans le cadre du temps qui nous est imparti, nous ne pourrons pas développer l'entièreté du projet. C'est pourquoi nous allons nous limiter à une partie du projet pour cette session.

Nous souhaitons alors au moins présenter la première partie du jeu, c'est-à-dire l'enfance d'Olga. Nous voulons donc créer le premier

niveau du jeu (phase cauchemar) et le premier niveau de la maison (phase jour).

Nous implémenterons au moins deux ennemis basiques dans la phase cauchemars et nous développerons au moins deux mini-boss pour les itérations de la phase cauchemar. (Le boss final “peur majeur 1” et le boss du tutoriel seront implémentés et ne sont pas pris en compte dans ce calcul).

## Procédures

Afin de mener à bien notre projet, nous nous sommes fixés les procédures suivantes afin de produire un logiciel stable et durable.

### **1. Validation d'une fonctionnalité & issue ticket**

Afin de valider une fonctionnalité développée par un membre X, le code et le résultat sera soumis à une vérification par au moins un autre membre de l'équipe. La vérification portera au moins sur un test de la fonctionnalité en jeu si le temps manque. Dans l'idéal, la conformité du code sera également vérifiée.

Si la fonctionnalité n'est pas acceptée, alors un ticket de problème (issue ticket) sera généré et ajouté à la liste.

La gestion de ces tickets sera faite au moins une fois par semaine lors de la réunion hebdomadaire. On parlera alors en équipe du problème et de la manière dont on peut le régler.

Lorsqu'un tel ticket est généré, le développeur X peut continuer de travailler sur cette fonctionnalité mais sa validation devra être résolue lors d'une réunion d'équipe.

### **2. Valider l'intégration dans le jeu**

Pour valider l'intégration de la fonctionnalité dans le jeu, cette dernière sera transférée de la branche fonctionnalité vers la branche intégration. Dans l'idéal, deux membres de l'équipe teste la fonctionnalité dans le jeu et essaie de voir si cela crée des problèmes. Si tel est le cas, il essaie de le corriger rapidement. Si ce n'est pas possible un *integration ticket* est créé et ajouté à la liste. Ces tickets peuvent être résolus par les membres de l'équipe à n'importe quelle moment et ne sont attribués à personne en particulier. Par contre, il

constitue un nouvel élément du backlog (inattendu) et devra être traité avant la fin du sprint en cours.

### 3. Gestion des branches Perforce

Notre projet est divisé en 3 branches principales :

- La branche production : c'est dans cette branche que se trouve le code d'un jeu fonctionnel. À chaque fin de sprint, cette branche doit contenir un jeu fonctionnel dans un stade plus avancé que le sprint précédent.
- La branche d'intégration : Dans cette branche, on intègre les éléments de fonctionnalités qui ont été développés indépendamment. Cette branche est temporaire et permet d'ajouter une sécurité entre la branche de développement et la branche de production.
- La branche de développement (ou de fonctionnalité) : Cette branche est la préférée des développeurs puisque c'est dans cette dernière que la plupart du code sera développé en premier lieu. Chacun y développe ses fonctionnalités et attend leur validation avant de pouvoir les ajouter dans la branche d'intégration.

### 4. Validation de document

Pour la production d'un document nous suivons un processus relativement simple :

- Écriture du squelette en équipe lors d'une réunion ;
- Développement des différentes parties par chaque membre de façon indépendante ;
- Processus de révision et de commentaires sur le travail des autres en utilisant les commentaires de Google Doc (préalable à la réunion de mise en commun)
- Réunion pour répondre aux différents commentaires et se mettre d'accord

On reproduit alors ce schéma jusqu'à l'obtention du produit final.

## Planning prévisionnel

Jalons :

- Base de gameplay de la phase jour (déplacement et interactions)
- Base de gameplay de la phase nuit (déplacement et combat basique)

## GDD - Groupe 4 : Olga/Ольга

- Système d'objet fonctionnel et relié entre les deux phases
- Tutoriel complet
- Combat du boss du tutoriel
- Combat du boss final
- Mécaniques de combat de tous les mobs basiques
- Réalisation des shaders (post-process)

Nous prévoyons 5 sprints pour la réalisation de ce projet :

1. Pré-production(3.5 semaines) : Lundi 19 Septembre → Vendredi 14 Octobre
2. Sprint 1 (3 semaines) : Lundi 17 Octobre → Vendredi 4 Novembre
3. Sprint 2 (2 semaines): Lundi 7 Novembre → Vendredi 18 Novembre
4. Sprint 3 (3 semaines) : Lundi 21 Novembre → Vendredi 9 Décembre
5. Postproduction (1 semaine) : Lundi 12 Décembre → Lundi 19 Décembre

## Participation

Luke Abougit [ABOL05061903]	25%	Clémence Clavel [CLAC30540107]	25%
Clément Bourlet [BOUC19030106]	25%	Hugo Da Maïa [DAMH03119909]	25%

# Références

[1] The Fatherhood Project, “A father’s impact on child development”, all4kids.org

[2] Ministère de la Justice du Gouvernement du Canada, “Les programmes de participation et de soutien à l'intention des enfants dont les parents se séparent ou divorcent”, justice.gc.ca

[3] Electrical Engineering and Computer Science at the University of Michigan.

<http://www.eecs.umich.edu/courses/eecs487/f06/sa/chungw.pdf>

## Inspirations vidéos ludiques

Pour l'idéation du jeu, nous nous sommes principalement inspirés des jeux suivants :

- *The Elder Scrolls V – Skyrim* : pour son mode à la première personne et la manière dont il gère les combats à l'épée ;
- *Dishonored* : pour le feeling qu'on recherche dans la phase cauchemar ;
- *Life is Strange* : Notamment pour la phase jour où l'on cherche à reproduire un feeling proche de ce jeu ;
- *Pokémon* (*n'importe lequel de la série principale, par exemple Pokémon Rouge*) : pour le système de type (forces et faiblesses) et leur influence sur les statistiques de dégâts ;
- *Doom (2016)* : pour le dynamisme que l'on recherche dans les combats de la phase cauchemar ;
- *Les jeux From Software (Dark Souls, Elden Ring, ...)* : notamment pour notre approche des combats de boss.

# Annexes

Ici, nous avons quelques captures d'écran de notre notion, siège de notre gestion de projet. Voici le lien du [Notion](#) pour inspecter notre système (*c'est accessible depuis un navigateur web*).

**Informations générales**

**Ressources importantes**

Conventions

Name	Date	Type	Lieu
Mise en route GDD (Réu 1)	20/09/2022 10:00-12:00	Classic	NA
Mise au point GDD 1 (Réu 2)	27/09/2022 10:45-12:15	Classic	P2-8112 (Bibliothèque)
Organisation GDD (Réu 3)	28/09/2022 21:30-22:30	Classic	Discord
Tableaux de fonctionnalités	03/10/2022 15:00-17:30	Classic	P3-8120 (Bibliothèque)

Timeline

Project Progression

September 2022      October

14

PreProd

Sprint 1

Il faut changer sur le sprint en cours (@Hugo Da Maia s'en occupe)

# GDD - Groupe 4 : Olga/Ольга

The screenshot shows a digital meeting interface with the following sections:

- Meetings List:** A table listing four meetings:
 

Name	Date	Type
Mise en route GDD (Réu 1)	20/09/2022 10:00-12:00	Classic
Mise au point GDD 1 (Réu 2)	27/09/2022 10:45-12:15	Classic
Organisation GDD (Réu 3)	28/09/2022 21:30-22:30	Classic
Tableaux de fonctionnalités	03/10/2022 15:00-17:30	Classic
- Tableaux de fonctionnalités:** A document view showing a table with columns: Date (03/10/2022 15:00-17:30), Lieu (P3-8120 (Bibliothèque)), and Type (Classic). It includes sections for 'Objectif de la réunion' (Establish the functional requirements table and redistribute tasks for final validation) and 'Ordre du jour' (Agenda items).
- Timeline:** A calendar view for September 2022 showing a red dot on the 14th labeled 'PreProd'.
- Project Progression:** A section indicating a task to change the current sprint.

The screenshot shows a digital backlog management interface with the following structure:

- Header:** Shows a note: "Il faut changer sur le sprint en cours (@Hugo Da Maia s'en occupe)".
- Instructions:** "Pour modifier une tache du backlog d'un sprint à l'autre, on utilise la vue All sprints et on déplace le log correspondant. Un backlog archivé est un backlog validé par toute l'équipe".
- Filtering:** Options for Priority, Sprint (PreProd), Affectation (Hugo Da Maia), and Archived status.
- Columns:** The backlog is organized into three columns representing different stages:
  - Not started:** 5 tasks, including "Écrire les fonctionnalités attribuées" (5), "Lecture de la partie Univers (avec annotation) (au complet)" (5), "Objets & Events" (4), "Source biblio" (4), and "Description détaillé du combat (type des attaques, gestion des collisions, storyboard, etc ...)" (3).
  - In progress:** 2 tasks, including "Audience cible" (5) and "Organisation" (4).
  - Done:** 8 tasks, including "Interface (sauf design widget)" (5), "Âme des ennemis & stress" (5), "Mob communs" (5), "Magie amélioration & tables des types" (5), "amélioration du joueur" (4), and "Peur maïeur 3" (3).

# GDD - Groupe 4 : Olga/Ольга

On retrouvera dans la page ci-après notre Persona.