Psychologie a la Hulk

Phases de jeux :

* Tutoriel = Gameplay scinde pour apprendre les bases du jeu.
* Phase 1 = Le joueur ne contrôle pas encore sa transformation
* Phase 2 = Le joueur peut changer de forme a la volee et ce jusqu’à la fin du jeu
* Phase 3 = Les scientifiques travaillent sur le serum et ont decouvert le moyen d’annihiler la bete; certaines phases sont obligatoires dans la peau d’un personnage.

Différents choix pour le joueur :

* Choix moraux : A la fin de certains (tous?) les niveaux, le joueur peut choisir d’epargner ou de tuer le scientifique. Selon son choix, il a un bonus dans sa jauge d’Equilibre.
* Choix gameplay : Certains zones seront associées obligatoirement a un gameplay; le joueur a le choix de passer dans ces zones ou de les eviter. Système de bonus de la jauge d’Equilibre (choisir cette zone accorde un bonus au meme titre que les choix moraux)

Différentes fin :

* Fin jekyll : preuves, témoignages recueillis sur les scientifiques dont il a laissé la vie sauve. Fin avec la presse. Jekyll devient inconnue. Il apprend à vivre avec la bête.
* Fin Hide : Il succombe à ses instincts animaux. Il détruit tout avec la bête, les recherches et tout.
  + Soit il veut tout détruire, et se détruire lui-même, car elle fait partie des choses à détruire
  + Soit elle s’exile, devient un mythe (yéti etc…)

Y seront adaptés des objectifs secondaires afin de permettre d’anticiper les fins possibles. ()

Alignement :

* Permet d’acheter un pool de compétences :
  + Gain d’expérience Jekyll/hyde :
    - Alignement specifique du niveau
    - Pool d’xp objectifs secondaires
    - Pool d’xp choix (tuer/ne pas tuer)
    - Pool d’xp choix de passage (quand le joueur a deux chemins, et en choisit un).
  + L’alignement spécifique du niveau détermine son alignement général du niveau. Il est visible par le joueur dans le niveau. Basé sur le temps et le mouvement du perso.
  + Pool de point d’xp par niveau, avec ratio qui change en fonction de l’alignement.
* Les compétences seraient passives (améliorés le saut, la puissance, la vitesse, durée de dissimulation, la résistance). Les compétences ont des niveaux, on achete des niveaux supérieur pour les ups.
* Pas de compétences actives, mais des compétences passives activables. (ex œil de la bête)
* Jekyll a un inventaire pour ses gadgets

Game Mode :

* Mode histoire
* Mode Arcade débloqué à la fin du monde histoire

Gameplay :

* Opposition des genres (genre primaire/genre secondaire) :
  + Jekyll (Infiltration/Reflexion)
  + Hyde (Action/Plate-Forme)
* Touches Jekyll:
  + Up – Left stick : Regarder vers le haut
  + Left/Right – Left Stick : Se deplacer vers la Gauche/Droite
  + Down : Se baisser
  + A button : Interagir (ordinateur, caisses, … )
  + B button : Se dissimuler / Reapparaitre
  + X Button : Objet de diversion
  + Y Button : Gadget (Tazer, …)
  + Right Stick whan X button is pressed: Controler trajectoire de l’objet de diversion
* Touches Hyde :
  + Up – Left stick : Regarder vers le haut
  + Left/Right – Left Stick : Se deplacer vers la Gauche/Droite
  + Down when running: Glisser
  + A button : Sauter (differents types de sauts)
  + B button : Attraper/Lancer
  + X Button : Attaque faible mais rapide
  + Y Button : Attaque puissante mais lente
  + Left/ Right - Right Stick : Esquiver vers la Gauche/Droite
  + Right stick when grabbing : Lancer dans la direction

Jetons et evolution de l’histoire: A certains moments cles de l’histoire, celle-ci evolue selon que l’on ait plus de jetons Jekyll, Hyde, ou que l’on est neuter. Plusieurs fins sont alors possibles.

Transferts d’un niveau a l’autre

La mort reset tout ce qui a été fait jusqu’au dernier checkpoint

Easter egg