**GDD Benbow 0.1**

**I/ Concept du Héros**

Le héros reprend un peu l’idée du Dr Jekyll et Mr Hide. En somme, c’est un héros a personnalité double, et donc à gameplay double.

1. Histoire
2. Personnalité

Le héros possède donc une double personnalité. Il n’est absolument pas en mesure de controler sa transformation, qui se produit lorsqu’il est confronté à un grand danger. La peur est donc motrice de sa transformation. Il y a également des facteurs externes, produits chimiques, qui peuvent forcer le héros a passer en Hide. D’autres, au contraire, peuvent le calmer, et l’obliger à reprendre forme humaine.

Il est donc important de préciser que le héros tend au maximum vers sa forme humaine. Mais il apprend à se contrôler, et va être amené à faire des choix qui vont tendre vers l’une ou l’autre de ses personnalités

**II/ Gameplay**

1. **Dr Jekyll**

Dr jekyll est un scientifique. C’est donc un homme frêle et fragile, a la tête bien-pensante. Sa stratégie, au cours des successions de niveaux, va être de se faufiler a travers ses ennemis (en grande partie de l’analyse, de l’infiltration, du sens du détail), ou bien s’en débarrasser par la ruse (reprogrammer des pièges, des portes, etc..). Ce gameplay est donc basé sur des énigmes qui reviendront, récursivement, et que le joueur devra résoudre pour pouvoir effectuer les actions escomptées.

De manière générale, échoué à certaines énigmes, se faire repérer (et donc tirer dessus automatiquement) et autres entrainent la mort du Sujet. Dans quelques rares occasions, prévus, le personnage pourra se transformer en hide avant de succomber, et tenter de poursuivre le niveau sous sa nouvelle forme.

Dr jekyll dispose d’un panel de compétences, cumulables au cours du jeu. Celle-ci sont orienté infiltration, mais aussi énigmes. (on peut imaginer une vision extraordinaire permettant de visualiser des plateformes, du psychisme permettant de déplacer des objets, activer a distance, resoudre des puzzle, etc..).

1. **Mr Hide**

Mr Hide est donc « un monstre ». il a des capacités bestiales surhumaines. Contrairement au Dr Jekyll, il peut se battre, et donc aller vers l’affrontement. Son mode de jeu est aussi basé sur une certaine verticalité. En effet, pour avancer dans le niveau, il devra faire des jumps particuliers et précis, se débarrasser de ses ennemis, déjouer les pièges. C’est donc un gameplay plus bourrin, mais également plus techniques, ou la précision du geste prime sur la réflexion.

Mr hide dispose d’un panel de compétence lié a l’attaque et au déplacement (rushs, force, double saut, s’accrocher sur certains murs, attaques corps à corps etc …) Il dispose également d’une barre de santé classique.

1. **Transformation**

La transformation du Dr est liée à sa peur, ou à des substances chimiques. La peur à être représenté par une jauge, servant d’indicateur au joueur. Dans les quelques occasion possibles, le joueur sera confronté a des évènements qui le pousseront a se transformer. Certains de ces évènements seront évitables, d’autre non.

Les substances seront représentées par des gazs de couleurs différentes. Elle pourront être jutifiés par la présence de baril, de fuite dans un tuyaux, d’un distributeur, etc…

**I/ Concept des zones**

1. **Plateformes et avancement**

Le joueur va évoluer dans différents Univers, constitués de différents Niveaux (SuperMeatBoy). Les niveaux proposeront toujours plusieurs schémas possibles pour les réussir. Ils sont divisés en zones. Chaque niveau commence par une zone de début et se termine par une zone de fin. La zone du début reproduit la forme que l’on avait dans le précédent niveau. Ce seront généralement des zones mixtes.

Les différentes zones ont pour but d’offrir plusieurs possibilités aux joueurs de finir le niveaux, tout en l’obligeant à expérimenter toutes les facettes du jeu.

1. **Zones Mixte**

Les zones mixtes sont les zones accessibles, jouables par Dr Jekyll et Mr Hide. Elles prennent en compte les gameplay spécifiques de ces deux personnages. En d’autres termes, elle autorisent les deux entités a passer, en utilisant leur caractère propre. Par exemple, un ajout de verticalité, des ennemis sur les murs, un boitier électrique pour ouvrir la porte en hauteur. Pour Dr Jekyll, une infiltration, avec des zones pour se cacher, etc …

Ces zones mixtes font de parfait point de départ et/ou d’arrivée, mais ce n’est pas un standard.

1. **Zones Jekyll Obligatoire**

Certaines zones demanderont de se transformer en jekyll afin de les réussir. Le but sera donc de traverser la zone en fonction des compétences jekyll. Elle pourront être justifiés.

1. **Zones Hide Obligatoire**

De même aux zones jekyll, certains passages requièrent la transformation en Hide. Ces zones obligatoires ont pour mission d’obliger le joueur à exploiter les deux facettes du gameplay.

1. **Zone de Choix**

Certaines zones proposeront un choix. C’est-à-dire la possibilité, soit de réussir l’énigme et de continuer jusqu’à la prochaine zone en Jekyll, soit de se transformer en hide, par des moyens externes, et de poursuivre la mission en Hide. Ces zones de choix sont toujours accompagnées d’une zone de transfert.

1. **Zone de transfert**

Ces zones sont des zones ou le joueur a la possibilité de repasser de hide en jekyll. Des zones de paix. Elles pourront permettres des sauvegardes, et précèderont des zones de choix notamment, ou des zones d’obligation jekyll. Certaines zones de transfert permettront l’effet inverse, c’est-à-dire le passage de jekyll en hide. Celles-ci précèderont forcément les zones de hide obligatoire.

1. **Zone Mixte Changeante**

Ce sont les zones mixtes particulières, qui conduiront le Dr Jekyll à se transformer si il est repérer (ou autre facteur externe du a une faute de jeu de la part du joueur). Parce que le joueur aura fait une erreur, le niveau se transforme, pour coller au personnage hide. Un timer pourrait être mis en place, une jauge de recherche. Il faut juste penser à une façon logique de différencier (pour le joueur) les zones mixtes des zones mixtes changeantes.

1. **Zone de boss**

On pourrait penser à des zones de boss, zones particulières, et stratégiques, ou il faudrait même utiliser les deux facettes du personnage pour arriver au bout. Cela peut être intégré a un niveau, ou bien cloturer un univers.

**III /Evolution et avancement**

Il est aisé de penser a un système d’avancement du personnage. Des ajouts de compétences obligatoires (a un certain moment du jeu, on te rajoute ça, etc..) et facultative (a la fin d’un univers, choix d’un bonus soit hide, soit jekyll, ou un truc du genre). On peut aussi penser a un calcul du temps passer en jekyll/hide, et rendre le jeu dynamique en fonction de ces paramètres.

On peut penser a la possibilité de refaire les niveaux (mode arcades/mode histoire) pour utiliser les nouvelles compétences acquises.

Ajouter des rewards, des stats de jeu.

Prévoir que les univers soit changeant, le background, les items rencontrés, seront différemment implémenté, mais auront les mêmes effets (changement jekyll/hide par exemple), mais les ennemis serait évolutifs, nouveaux, etc ..

La personallité du héros évolue, et sa capacité a se controler également.. On peut ajouter avec le temps, un nombre de changements possibles, réglables, ajoutant de nouvelle stratégie au jeu, et a la réalisation de certains niveaux.