**GDD Imagine Cup 0.2**

**I/ Détails important**

* Deadline : Le projet doit être rendu le 23 Mars à minuit.
* Réalisations :
  + Un Game Trailer de 30 secondes (promotion du jeu)
  + Une démo jouable (3 niveaux)
  + Un document Gameplay conforme au template fournis
* Présentations Live : Une présentation devant un jury, **entre le 24 Mars et le 4 Avril en ANGLAIS**
* Si éligible :
  + Sont éligibles les finalistes canadiens choisis par le jury.
  + TODO : Une vidéo de 10 minutes qui explique le jeu, en anglais (ou français sous-titrés), ainsi que les autres prérequis.
  + Les 3 vainqueurs recevront des récompenses, mais seulement **UNE** partira en Russie à l’issue de la compétition. La Vidéo sera à remettre pour le **15 avril** !!
  + 30 avril, déclaration du Vainqueur Canadiens !

**II/ Man and Beast : Le jeu !**

1. Le Héros
   1. Histoire

Notre Héros est un scientifique passionné. Il a voué sa vie à son travail et n’a pas de famille, peu d’amis. Il vit à une époque contemporaine à la nôtre, et est chercheur en génétique et psychologie du développement (aussi appelé psychologie génétique). On pourrait nommer ses recherches par « Etudes des relations entre comportements humains et ADN». Ses travaux sont gouvernementaux, et il travaille pour l’armée au sein d’une base de haute sécurité. Il s’appelle <nom du héros> et il a <âge du héros>.

* 1. Personnalité

Il est de Nature fragile, peu sociable. Le profil type du « premier de la classe », il en a beaucoup souffert durant sa jeunesse. Il a hérité d’un caractère lâche et peureux, même parfois simple et niais. Il a pourtant une très grande intelligence, ainsi qu’un esprit scientifique très affuté. Il n’est jamais sûr de lui, sauf quand il discute de son travail. Son cloisonnement dans la base militaire n’a pas amélioré l’état de ses relations sociales, et il était bien trop content d’échapper au monde, qui l’effraie. Cependant c’est un être bon, aux valeurs humaines. Il ne rejette pas l’humanité, mais préfère s’en éloigner par peur.

1. Les premières minutes du jeu
   1. Cinématiques d’intro, élément déclencheur

Le héros travaille sur un nouveau sérum, permettant de mettre en relation des changements de comportement via une altération génétique. S’apprêtant à mettre au point sa formule, le gouvernement lui soumet de débuter ses tests sur des sujets humains. Il s’y oppose formellement, justifiant que son sérum n’est pas sure, et que les tests sur sujets humains ne faisait pas partie de leurs accords. Face à l’insistance menaçante des généraux, il découvre que le gouvernement veut en faire une arme afin d’améliorer (voir déshumaniser) leurs soldats, et même tenter de contrôler certains comportements humains. Cependant, sont intrusions ne passent pas inaperçu, et il reçoit un message d’un des scientifiques, « ils viennent te chercher !». Il décide alors d’effacer l’ensemble de ses recherches, et d’aller chercher son sérum (niveau tutoriel, phase I).

Une fois qu’il a récupéré le sérum, il s’aperçoit que les gardes sont justes derrière lui. Il bloque prestement les portes. Le voilà coincé dans son labo, avec une tripotée de gardes qui ne vont pas tarder à faire irruption. Sachant sa fin proche, et pour protéger ses recherches, il décide finalement de s’injecter lui-même le sérum, le rendant ainsi inaccessible. Cependant, Ce dernier a un effet inattendu, qui fait apparaitre la bête qui dort en lui. Il se transforme concrètement en monstre, haineux et violent. Les gardes font alors irruption et font face à la bête. (niveau tutoriel phase II).   
Après une rapide élimination, la bête sort de la base. Une fois revenu au calme, notre héros refait surface et essaye de comprendre la situation. Il est profondément effrayé par la haine, la colère et la violence dont a été capable cette bête, qui était lui-même. Il explique qu’il ne l’aime pas, mais est déconcerter par la puissance de cette dernière. Que s’était-il fait ? En parallèle, on voit le grand méchant passer un coup de fil, expliquant que les résultats sont inespérés. Il doit retrouver ce scientifique. Notre héros est désormais un fugitif ! (A suivre … )

1. Concept développé

Notre jeu relate l’aventure de ce scientifique. Le concept innovant va être d’amener le joueur à faire des choix, qui influeront à la fois l’histoire, mais aussi le gameplay du jeu. Le jeu est entièrement en 2D !

Le jeu va se dérouler en Univers (didacticiel a part), qui seront découpé en Niveaux. Chaque Univers se clôturera par un boss. Ce concept de progression est similaire aux jeux angry birds, ou encore au jeu super meat boy. L’univers permettra d’identifier l’environnement extérieur de ses différents niveaux. Le Boss sera également en lien avec cet Univers.

Les niveaux eux même seront découpés en zones (qui seront traités ci-après).

Notre but est donc d’offrir au joueur un jeu dynamique, qui évolue en fonction de ses choix, et de sa façon de jouer. L’avantage de proposer ainsi deux gameplay (un pour le monstre, un pour le scientifique) et de donner le sentiment de liberté au joueur. Le jeu vient s’adapter et non l’inverse, mais aussi et surtout un dynamisme conséquent et renouveler tout au long du jeu. De plus, ce jeu mêle de manière nouvelle les jeux de stratégies, de réflexion et d’arcades.

Le LevelDesign permettra au joueur d’être sans cesse surpris, et demandera au joueur de la réflexion, de la patience, de la technique, de la précision … bref beaucoup de fil à retordre.

Le jeu mêle également une dimension psychologique, de dualité de l’être dans sa partie bonne et dans sa partie mauvais

**III/ Le gameplay**

1. Le scientifique
   1. Le concept

Notre scientifique, en forme normale, est restreint à des déplacements basiques (voir déplacements). Son gameplay s’oriente sur de l’infiltration, des énigmes à résoudre, des notes à prendre, des déguisements, etc … Cela demande de la stratégie, de l’observation, de la patience, principalement.

* 1. Les déplacement et actions

Le scientifique à la possibilité d’interagir avec l’environnement. Il peut grimper, ramper, pousser, tirer, avancer, reculer, se dissimuler. Il ne saute pas.  
touches :

* + - → Déplacement à droite
    - ← Déplacement à gauche
    - ↑ regarde vers le haut
    - ↓ Se baisse
    - Bouton A : grimpe sur une plateforme / interagit avec l’environnement
    - Bouton B : se dissimule / réapparait
    - Bouton X : objets de diversion

1. La bête   
   1. Le concept

La bête se déplace à une vitesse supérieure à celle du scientifique. Elle peut également sauter, et attaquer les ennemis, mais seulement au corps à corps. Son gameplay sera donc basé sur de la technique, de la précision, des jumps, et de la destruction. Mais on peut ajouter de la réflexion, certaine zone pourrait être de vrai casse-tête mêlant adresse et réflexion.

* 1. Les déplacements et actions

La bête n’interagit pas avec l’environnement, si ce n’est pour tout casser. Il peut également faire des wall jump, des doubles sauts (skill alternatifs).

* + - → Déplacement à droite
    - ← Déplacement à gauche
    - ↑ regarde vers le haut
    - ↓ Se baisse
    - Bouton A : saut / double saut
    - Bouton B : attrape / lance
    - Bouton X : tape

**IV/ Game Design**

1. Organisation générale

Le jeu sera organisé comme suit :

* + Un Mode histoire, dans lequel on doit enchainer les niveaux, et les réussir pour débloquer les suivants.
  + Un mode arcade, dans lequel le joueur pourra recommencer les niveaux débloqués, dans le but de réaliser des défis
  + Un menu de défis, avec la liste des défis réalisés, et à faire

1. L’alignement

Dans chaque niveau, le joueur possédera une barre d’alignement, qui s’orientera plus ou moins d’un côté ou de l’autre, en fonction de ses choix et des gameplays choisis (soit la bête, soit le monstre). Ses alignements seront par la suite stockés, et des stats seront faites pour la suite du jeu. De plus, terminer un niveau avec un fort pourcentage d’alignement avec l’un ou l’autre personnage vous permettra de débloquer des jetons spécifiques au personnage.

<Réfléchir au système juste de gestion d’alignement en cours de niveau>

Ces jetons permettront de débloquer :

* + Soit des goodies, des effets amusants, pour la plupart visuel ou sonore, ou encore des tips, des clins d’œil à d’autres jeux etc … (voir Rachet et Clank, la taille ça compte 🡺 les défis )
  + Soit des compétences améliorant le gameplay des joueurs, mais n’ayant aucune considération obligatoire pour terminer le jeu. Peut permettre d’accéder a des niveaux bonus sinon ..

1. Les zones

Chaque niveau est constitué de Zones ! Ces zones seront tout d’abord une aire de départ, ainsi qu’une aire d’arrivée, entrecoupé des plusieurs zones intermédiaires. Il est important de préciser que le Héros commence le niveau avec la forme qu’il avait précédemment.

Le jeu est donc un jeu de plateforme en 2D. Ces différentes zones intermédiaires auront pour but de donner une forme de liberté au joueur, quant à sa façon de vouloir jouer. Mais il sera également parfois obligé d’utiliser l’une ou l’autre forme, ceci pour forcer le joueur à utiliser, et découvrir toutes les formes de gameplay proposés.

Les zones intermédiaires sont constitués comme suit :

* + Zones Mixtes :   
    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 à 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 …
  + 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. Elles pourront être justifiées.

* + Zone Hyde 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.

* + Zones 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.

* + Zones de transfert

Ces zones sont des zones ou le joueur à la possibilité de repasser de hide en jekyll. Des zones de paix. Elles pourront permettre 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.

* + Zones Mixtes Changeantes

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.

* + Zones 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 à un niveau, ou bien clôturer un univers.

1. Evolution et avancement

Cette section est en cours de rédaction

* + Ajout de compétences passives actives
  + Systèmes corrélés au choix du Joueur
  + Amélioration obligatoire
  + Amélioration acheté
  + Amélioration Donnée
  + Evolution de la capacité de contrôle de la bête, ou inversement.
  + Volonté propre de la bête, qui veut sortir. Défis de volonté (Spam ta touche comme un guedin pour maintenir la bête à l’intérieur).
  + Le jeu lui-même évolue, Les Univers sont différents, et ont un impact sur la représentation des Niveaux qui le constituent, ainsi que du boss. Les ennemis sont évolutifs en fonction des zones (si possible, il faut que ça colle avec le Bg)
  + Evolution de la personnalité du Héros, en fonction de ses choix. Est-ce qu’il tend vers la bête, ou vers l’homme.
  + Peut-être ajouté la possibilité de la transformation contrôlé, avec un nombre de fois possibles qui augmente, ou diminue.