**I/ Histoire**

Introduction

Notre jeu met en situation un scientifique, chercheur en psychologie génétique, notamment l’étude comportementale d’individus, en lien avec son ADN. Notre Scientifique travail pour le gouvernement (l’armée).

Elément déclencheur : Le héros est « menacé » d’avancer dans ses recherches, notamment de faire les premiers tests sur des sujets humains. En effet, il aurait mis au point un sérum capable d’altérer l’ADN, afin de mettre en évidence le lien entre psychologie et génétique. Cependant, sa formule est instable, et il refuse. Face à tant d’insistance, il se méfie. En faisant des recherches, sur les réseaux internes de l’armée, il découvre un projet, ayant pour but de créer une nouvelle forme de super soldat. Basé sur ses recherches, ces soldats modifiés pourraient obéir sans conditions, être insensible à la peur etc … Mais aussi, par modification ADN, ajouté une dimension physique, c’est-à-dire une modification du corps en lui-même, pour le rendre plus résistants, endurants etc …

Cependant, son intrusion dans le système ne passe pas inaperçu. Découvert, la base passe en alerte, et il sait alors qu’il est traqué. Il doit fuir, mais avant tout détruire son travail. Il décide donc d’aller dans son laboratoire afin de détruire ses recherches (Tutoriel Phase 1).

Une fois arrivé à son labo, Il s’y enferme car il est poursuivi. Il est donc coincé. Après avoir détruit ses données, et l’ensemble de ses recherches, il ne reste plus qu’a détruire ses échantillons. Pour ce faire, il ne peut pas simplement les jeter, ou les bruler. Face à l’urgence, il ne trouve qu’un seul moyen, se l’injecter lui-même et le rendre ainsi inaccessible. Mais sa formule était instable, et en effet, elle eut un effet imprévu. Il se transforme en monstre incontrôlable et violent. Ce monstre va alors se battre contre les militaires, et va chercher à s’enfuir. (Tutoriel Phase 2)

Une fois sorti, le scientifique revient à lui.

Suite Partie 1

Durant toute la première partie, le Scientifique va chercher à comprendre la nature de la chose qui était sorti. La première partie va donc être de la recherche d’informations. Pour cela, il va utiliser des contacts, essayer de retrouver des gens, des amis scientifique etc .. il va également faire des recherches sur l’organisation secrète caché derrière les recherches qu’il faisait.

Au niveau de sa perception de ce qu’il est. Il apprend notamment que sa transformation est contrôlé par son psychisme, notamment ses émotions. La peur fait partie des éléments déclencheurs. Il apprends aussi que sa transformation est un peu similaire a un homme primaire. La bête répond à des instincts primaires, l’instinct de survie notamment. Elle est violente mais ne cherche pas forcément à tuer. Elle est aussi privée de conscience, et fait difficilement la différence entre amis et ennemis. Le scientifique ne se souvient jamais bien de ses actes lors de ces phases de transformation. Elle lui revienne parfois sous forme de flash. (Dans ses rêves notamment). Une des quêtes du personnage va donc être de chercher un moyen pour contrôler, ou supprimer sa transformation. Cependant, dans la nouvelle lutte contre cette organisation, il se rend compte que sa forme bestiale serait une belle arme. Cependant, il ne veut pas tomber dans les travers de ceux qui voulaient en faire une arme. Il cherche dont, prudemment, à se contrôler.

Deuxièmement, il cherche aussi des informations concernant l’organisation, tout en cherchant sa destruction. Il découvre qu’il n’était pas le seul scientifique à travailler pour eux, ni qu’il y avait qu’un seul labo. Il y’a donc un nouveau combat, qui est de démanteler le réseau, et de chercher des informations dessus.

Suite Partie 2

Au bout d’un certain moment, le scientifique arrive à mettre en place le contrôle de sa transformation. La lutte et la collecte d’informations continues, ainsi que le démantèlement du réseau. A partir de ce moment, le contrôle de la transformation devient progressif. En effet, il y a une faille, qui peut la rendre dangereuse. Ce serait que la bestialité prenne le dessus sur l’humanité. Cela a un impact sur la psychologie et la personnalité du personnage, qui va donc évolué en fonction des choix du joueur.

TODO :

* Préciser les backgrounds :
  + Du perso principal
  + De l’organisation secrète de recherche
* Déterminez les alliés du héros, ainsi que la contre-organisation de démantèlement et son background (avait déjà commencé, commence avec le scientifique, etc. )
* Déterminez la trame générale
* Déterminez un suivi plus précis de l’histoire, en précisant l’histoire niveau par niveau.

**II/ Game Design**

1. Concept  
   L’intérêt de ce jeu va résider dans deux aspects  
   * La dualités des GamePLay : C’est-à-dire la nouvelle façon d’aménager le game play, en imbriquant de façon nouvelle le type infiltration/réflexion et le type beat’em all/plateforme. En effet le personnage du scientifique aura un gamePlay spécifique, basé sur de l’infiltration, et également de la réflexion, résolution de puzzle etc … A contrario, le monstre lui disposera d’un système de combat, et ses mouvements seront adaptés à un jeu de type agilité/plateforme.
   * L’alignement : Le jeu disposera d’un système d’alignement. Ce système permettra d’établir si le joueur se situe plus dans l’aspect scientifique ou l’aspect monstre. Ce qui permettra notamment :
     + D’Impacter le background du jeu. La personnalité du héros va évoluer en fonction des choix du joueur, et la fin sera différente
     + D’Impacter le gamePlay, les compétences accessibles par le joueur, et leurs évolutions seront directement en lien avec son alignement.
     + Le joueur va être impliqué, car il sera amené à faire des choix, dont il aura conscience de l’impact que cela aura sur le jeu.
2. Organisation  
   Le jeu va donc s’axer en différentes phases, qui auront des possibilités différentes
   * Phase 1 🡺 Tutoriel : La phase de tutoriel, est la phase la plus courte du Jeu. Elle n’est constituée que d’un seul niveau, qui permet de mettre le joueur en phase de ses différentes possibilités. La particularité de ce niveau et de découper très nettement la partie scientifique de la partie monstre. En effet, toute la première partie se fera en scientifique, avec des passages adaptés aux particularités gameplay spécifique du scientifique. De même pour la seconde partie, mais pour le monstre.
   * Phase 2 🡺 Transformation incontrôlé : Durant cette phase de jeu, le joueur sera en face d’un personnage instable. En effet, il pourra se transformer régulièrement, de façon incontrôlée. La transformation sera normalement guidée par la peur, et pourra rattraper les erreurs d’infiltrations. Cette partie peut apporter des éléments intéressants, et constitue comme 10% du jeu complet. TODO : équilibrer cette phase de jeu
   * Phase 3 🡺 Transformation contrôlé : Durant cette phase de jeu, le joueur aura la possibilité de se transformer à volonté. Le Game Play va donc être réorienté en prenant en paramètre ce nouvel aspect. Cependant, durant cette phase, on peut forcer l’utilisation de tel ou tel personnage, afin de préciser certaines zones dites « obligatoire » pour orienter le joueur.
3. Système d’alignement

L’alignement du joueur fait partie de ce qui rend ce jeu intéressant. L’alignement va se calculer différemment en fonction des phases.

* + Phase 1 : Lors du tutoriel, l’alignement ne sera bien évidemment pas appliqué.
  + Phase 2 : Lors de la phase « incontrôlé », l’alignement ne prend pas encore tout son sens. Ce sera l’occasion de mettre le joueur en phase avec le système de compétences. Les Points seront alors calculés en fonction de certains choix du joueur, et objectifs secondaires uniquement ! TODO : ajuster l’alignement pour qu’il soit utile en phase 2 !
  + Phase 3 : L’alignement prend tout son sens est devient le nerf du jeu. En effet, Les points de compétences sont distribués, par niveau, en fonction de l’alignement du joueur.

Durant chaque niveau, une barre d’alignement sera affiché. Cette barre va évoluer durant le niveau en fonction des critères suivants :

* + Alignements Monstre ++
    - Temps passé en mouvement
    - Ennemis tués
    - Passages dans certaines zones accessibles uniquement en monstre
    - Lors de certains choix spécifiques au monstre
  + Alignement Scientifique ++
    - Temps passé en mouvement
    - Infiltration réussi
    - Enigmes résolus
    - Lors de certains choix spécifiques au scientifique

1. Les points de compétences

Les points de compétences sont sous un système numérique. Il y aura deux types de points de compétences :

* + Les points de compétences Scientifique
  + Les points de compétences Monstre

Les points de compétences servent, comme leurs noms l’indiquent, à acheter des compétences. Il y aura différentes façons de récupérer des points de compétences.

* + Points Monstre
    - En accomplissant des objectifs secondaires monstres
    - En terminant un niveau
    - Lorsque le joueur fait un choix orienté monstre
  + Points Scientifique
    - En accomplissant des objectifs secondaires scientifiques
    - En terminant un niveau
    - Lorsque le joueur fait un choix orienté scientifique.

Le calcul des points de compétences par niveau se fera comme suit :

* + Chaque niveau dispose d’un pool de points total
  + Ces points sont récupérés à la fin du niveau, et sont répartis :
    - On calcule le pourcentage d’alignement pour chaque forme
    - On distribue les points en fonction du pourcentage de l’alignement, respectivement pour le monstre et pour le scientifique

L’apport principal reste la finition d’un niveau. Mais il faut bien équilibrer la chose. Cela implique donc que le joueur va évoluer en fonction de ses choix uniquement, par un système dérivé.

1. Les compétences

Les compétences seront l’atout principal, qui différenciera de manière concrète le deux personnages, et mettra en application les choix du joueur.

Elles sont accessibles depuis le menu. On peut, toujours depuis le menu, ou les activer, ou les désactiver. A tout moment !

Elles sont surtout passives, et sont uniquement activables. Ce sont, pour la plupart, des améliorations, comme la puissance, la vitesse, la hauteur du saut, la résistance etc... Pour le monstre, et pour le scientifique, un ensemble de gadget pour le scientifique, ou bien des capacités (crochetage, piratage etc … ).

*Les compétences sont achetables dans certaines zones spécifiques. Des sortes de boites pour le scientifique, et des caissons pour la bête.*

Ces compétences ont pour but de simplifier la vie du Joueur, de lui offrir de nouvelle possibilité également. Elle s’upgrade, avec un système de niveaux a la Final Fantasy (I, II, III, IV etc…).   
Il est à noter que les compétences achetables par le joueur sont légèrement dirigées. Il est théoriquement possible de finir le jeu sans acheter aucunes compétences, bien que beaucoup plus compliqués, voire impossible.

Enfin, il y’a certaine compétences particulières, comme la Vision :

* + Vision de la Bête
  + Vision du Scientifique

Ces compétences appliquent un filtre sur l’écran, et permettre de voir différemment l’environnement.

* + Pour la bête, ce sera comme un filtre basé sur l’odeur et sur la chaleur
  + Pour le Scientifique, ce sera comme un filtre basé sur l’électricité.

Ce sont des compétences particulières qui seront donnée au joueur à un certains moments du jeu. Elles ajoutent un aspect très intéressant au Gameplay.

TODO : appliquer une touche pour son activation/désactivation.

Il est virtuellement impossible d’acheter toutes les compétences, de l’un comme de l’autre, le joueur devra adapter ses compétences avec ses choix de gameplay.

1. Les choix du Joueur Objectifs secondaires

Le joueur est amené à faire plusieurs choix durant le jeu, choix qui vont définir le jeu. Ces choix sont:

* + Le choix d’une zone. Le joueur peut choisir, quand il a le choix, de passer par un accès plus scientifique, ou de passer par un accès plus Monstre. Cela influence son alignement.
  + Choix moraux : A certains moments, le joueur aura un choix à faire sur telle ou tel personne. Après que le pnj lui ais donnée toutes les informations qu’il voulait, ou bien simplement quelque chose d’utile, viendra le moment où il pourra choisir d’agir en tant que bête, ou bien d’agir en tant que monstre, sur le pnj (pour le délivrer, le tuer etc ….) Il y aura toujours deux aspects que le joueur devra étudier pour comprendre son choix, et ses conséquences. Exemple :  
    - Le joueur se retrouve en face d’un scientifique capturé. Il devrait donc le délivrer. Or pour le délivrer, il doit se transformer en bête. Cependant, s’il se transforme, il compromet son identité. Du coup, le choix vers le monstre serait de le délivrer. Le choix Scientifique serait de le laisser, et d’envoyer des secours.
    - Le joueur se retrouve en face du général qui organise une partie de la société secrète. Il peut choisir de le tuer, ou bien de lui laisser la vie sauve. Il le tue avec la bête, et le laisse aux autorités avec le scientifique.
    - Le joueur voit un autre des généraux, tombés aux mains des monstres qu’il a lui-même créent. Il peut le sauver en se transformant en bête, ou bien le laisser, car il ne récolte que ce qu’il mérite.

Chaque choix disposera toujours de conditions ou le joueur devra peser le pour et le contre. Mais il est important de préciser que la bête n’est pas le choix du mal, ni du bien et inversement pour le scientifique. Chaque choix est différent.  
TODO : prévoir des choix ou le joueur ne tire pas de sentiment de puissance, ni un sentiment de pouvoir sur la vie est la mort d’un pnj. Ce ne serait pas adapté aux « tous publics »,  et serait un terrain glissant lors de l’oral.  
  
Ils influencent la barre d’alignement, mais aussi attribue un bonus de points de compétences en fonction des choix

* + Les objectifs secondaires. Dans certains niveaux, il sera possible de faire certains objectifs secondaires. Il est possible que certains objectifs soit indépendants, et que le joueur est juste à choisir si il veut le faire ou pas, mais sinon, dans la plupart des cas, il y aurait deux objectifs secondaires proposés, et seulement un seul réalisable par le joueur. Un pool de points de compétences serait attribué, en fonction de la difficulté de réalisation de l’objectif.

1. Organisation des niveaux

Chaque niveau commencera avec la forme que le joueur aura dans le niveau précédent (sauf contraire explicitement dirigé par l’histoire). Il aura également un alignement neutre, avec une avance calculé sur l’alignement du précédent niveau (comme 10% de plus de l’alignement majoritaire du niveau précédent) dans la catégorie correspondante. Dans chaque niveau, il y aura aussi certaines zones qui seront des checkpoints, et qui serviront de points de sauvegardes. Toutes morts annulera tout ce qui a été fait dans le dernier jusqu’au checkpoint le plus proche.

1. Plusieurs fin possibles

Les choix du joueur, fait notamment sur les objectifs secondaires, et sur les choix moraux, auront un impact sur l’ensemble du jeu, et tendront vers trois vois possibles :

* + Une majorité (+66%) de choix Scientifique : Le joueur aura alors la fin Scientifique, dans laquelle il réussira à démanteler le réseau. Il utilisera toutes les informations qu’il a réussi a collecté pour faire éclater le scandale, comme par la presse par exemple. Une fois l’opinion publique sensibilisé sur les actes de la société secrète, et la modification génétique inhumaine qu’elle prônait, il deviendra un anonyme, parmi la foule. Il cherchera toujours à contenir la bête qu’il contient en lui, en sachant qu’elle faisait et fait partie intégrante de chacun, son sérum n’a fait que le faire sortir. Le démantèlement est fait sous forme ingénieuse, et pacifique.
  + Une majorité (+66%) de choix Bête : Le joueur aura alors une fin orienté vers la bête. Il aura également réussi t à démanteler le réseau, mais se rendra incapable de retourner a une vie civilisé. Ne pouvant plus se montrer au goût du jour, étant donnée sa transformation, il choisira finalement de rester transformer, et se dirigera vers un exil choisit, dans une région déserte, ou il deviendra une rumeur, puis une légende, puis un mythe. Le démantèlement se fait de façon brutale. La bête choisit de tout détruire.
  + Aucune majorité : le joueur aura alors une fin neutre.   
    TODO : faire la fin neutre.

Les objectifs secondaires de tel ou tel personnages sont directement en rapport avec les fins qui leurs sont respectives. Les choix du joueur auront aussi un impact sur l’évolution de la personnalité du héros. Le joueur le verra tendre vers une personnalité qui sera lié aux choix que lui-même aura fait.

1. Easter Eggs

Plusieurs mode de jeux sont prévus :

* + Mode Histoire : Ou l’intégralité de l’histoire se déroule
  + Une fois le mode histoire terminer, se débloque le mode Arcade. Il est possible de refaire les niveaux voulus, en réorganisant également les points de compétences comme on le souhaite. Pour cela, on importe la sauvegarde du joueur prise lors de la réalisation du dernier niveau.

Il existe plusieurs types d’objectifs cachés, de bonus amusant à réaliser :

* + Niveaux Bonus : Certains niveaux Bonus qui ne seront accessibles que si le joueur dispose de certaines compétences, achetés au préalable. Ces niveaux seront des clins d’œil aux vieux jeux de plateforme, ou simplement en 2D, parmi les plus connus (tetris, mario, sonic etc …) . Ils permettront de débloquer des Artworks, des musiques, etc …
  + Défis : les défis sont des réalisations très particulières liés à certains niveaux, comme par exemple
    - Tués tous les ennemis
    - Faire toute la map en scientifique
    - Désactiver toutes les caméras de surveillance de telle niveau
    - Etc …

Ces défis permettront de débloquer des bonus amusant, le plus souvent visuel, comme par exemple de changer son apparence, de transformer certains bruitages, d’inverser l’écran, d’y ajouter des filtres, d’augmenter la difficulté etc ... Le meilleur exemples sont les bonus présents dans Rachet & Clank, la taille ça compte. 🡺 <http://www.ratchet-galaxy.com/racsm-pc.php>

TODO : égaliser le Mode Aracade pour qu’il soit bien régler, et jouable !

**III/ GamePlay**

1. Généralité

Comme il a été rapidement mentionné plus haut, le Game Play est double dans ce projet de jeu. En effet, il y a une dualité des héros jouables, qui apporte chacun leur Game Play respectifs.   
Pour le scientifique, nous avons un Game Play Actif basé sur l’infiltration et un Game Play Passif basé sur la réflexion, et la résolution de puzzle.  
 Pour le monstre, nous avons un Game Play actif basé sur le combat, et un GamePlay passif basé sur la plateforme.

Il est effectivement intéressant de mixer ses différents GamePlay, qui sont bien connus, en leur apportant une dimension de cohabitation, sous deux entités différentes, et donc deux façons de jouer. De plus, comme nous l’avons vu, les choix du joueur impact directement sur sa jouabilité, et donc sur le GamePlay, sur le Background de l’histoire, etc … C’est une véritable réaction en chaîne.

Ce sont les mêmes touches qui seront utilisés par le joueur pour le scientifique et le monstre, mais les actions possibles seront différentes. Les touches définit ci-dessous sont des touches de manette de Xbox standard

Le bouton START ouvre le menu du jeu, le bouton SELECT permet de changer de personnage.

1. Le scientifique

Le scientifique dispose de mouvements propres.

* + Left stick
    - UP  - regarde vers le haut
    - Left/Right - se déplace à gauche/droite
    - Down - se baisse
  + Right Button
    - A (green) - interaction (ordinateur, bouton, interfaces)
    - B (red) - Dissimulation (si la zone le permet)
    - X (blue) - Diversion avec un objet
    - Y (Yellow) - Use Gadget en main
  + Right stick
    - Just Pressed - Ouvre l’inventaire des gadgets
    - If X pressed - Contrôle la trajectoire de l’objet de diversion
  + Gachette
    - Pressed - changement de la vision

Le scientifique ne peut pas sauter. Seulement se déplacer, se baisser, grimper (échelles, objets suffisamment petit). Il peut interagir avec certains systèmes, comme les consoles, les ordinateurs, les interrupteurs etc … Il peut envoyer certains objets pour distraire un garde, et détourner son attention. De par ses compétences, il obtiendra des gadgets qu’il pourra utiliser par la suite. Ses objets seront disponibles en inventaire. Il a une vitesse lente, et sa vitesse de course est assez basse. Il n’a pas de résistance.

1. Le monstre

Le monstre dispose de mouvements propres.

* + Left stick
    - UP  - regarde vers le haut
    - Left/Right - se déplace à gauche/droite
    - Down - si il court, il glisse !
  + Right Button
    - A (green) - sauts
    - B (red) - attraper/lancer
    - X (blue) - attaque faible et rapide
    - Y (Yellow) - attaque puissante et lente
  + Right stick
    - Left/Right - esquive/block
    - If grabbing - Contrôle la trajectoire de l’objet a lancer
  + Gachette
    - Pressed - changement de la vision

Le monstre ne peut pas se baisser. Mais il lui est possible de sauter, et même d’effectuer des sauts muraux. Le Monstre a une barre de vie qui représente sa résistance. Il peut aussi combattre.

1. L’infiltration, la dissimulation  
   Notre scientifique peut se dissimiler, en se plaçant derrière des éléments du décor, qui seront visiblement représentés. Chaque cachette dispose d’un coefficient d’efficacité fixe, sur lequel est calculé le pourcentage de chance de se faire repérer. Ce pourcentage va augmenter progressivement en fonction du temps, de manière plus conséquente si un ennemis susceptible de vous repérer se trouve proche. Il y a différent chemin proposé.