Game Design Document - Hotline Sale

# 1. Vue d'ensemble

Titre : Hotline Sale  
Genre : Top-down Action/Stealth  
Public cible : 18+  
Plateforme : PC

# 2. Histoire & Univers

- Style rétro-moderne  
- Ambiance urbaine et sombre  
- Environnement : Bâtiments, entrepôts, clubs

# 3. Gameplay Core Mechanics

## 3.1 Combat

- Combat rapproché  
- Tir à distance  
- Système de visée top-down  
- Éliminations instantanées

## 3.2 Stealth Mechanics

- Système de dissimulation derrière les objets  
- Mécanique de cache (touche E)  
- Ennemis avec patterns de patrouille  
- Éliminations furtives

## 3.3 Player Abilities

- Mouvement rapide  
- Interaction avec l'environnement  
- Changement d'armes  
- Mode furtif/combat

# 4. Level Design

## 4.1 Structure des niveaux

- Niveaux compacts  
- Multiples chemins  
- Points de couverture stratégiques  
- Zones de cache

## 4.2 Éléments d'environnement

- Boîtes pour se cacher  
- Murs destructibles  
- Points de couverture  
- Objets interactifs

# 5. Ennemis

## 5.1 Types d'ennemis

- Patrouilleurs  
- Tireurs  
- Gardes statiques  
- Unités d'élite

## 5.2 IA Ennemie

- Système de détection visuelle  
- Patterns de patrouille  
- États : Patrouille, Alerte, Combat  
- Communication entre ennemis

# 6. Progression

## 6.1 Système de niveaux

- Niveaux débloquables  
- Objectifs principaux  
- Objectifs secondaires  
- Scoring system

## 6.2 Déblocages

- Nouvelles armes  
- Capacités spéciales  
- Zones de jeu  
- Modes de difficulté

# 7. Interface Utilisateur

## 7.1 HUD

- Santé du joueur  
- Munitions  
- État de furtivité  
- Objectifs actuels

## 7.2 Menus

- Menu principal  
- Sélection de niveau  
- Options  
- Statistiques

# 8. Audio

## 8.1 Musique

- Ambiance synthwave  
- Musique dynamique selon l'action  
- Thèmes par niveau

## 8.2 Effets sonores

- Bruits de pas  
- Sons d'armes  
- Alertes ennemies  
- Ambiance environnementale

# 11. Mécaniques de Jeu & Contrôles

## 11.1 Mouvements du Joueur

- Déplacement (ZQSD / Joystick)  
- Sprint (Shift / Bouton)  
- Glissade (Ctrl / Bouton)  
- S'accroupir / mode furtif (C / Stick vers le bas)

## 11.2 Contrôles

- ZQSD : Déplacement (avant, arrière, gauche, droite)  
- Souris : Viser dans la direction du curseur  
- Clic gauche : Attaquer / tirer  
- Clic droit : Viser précisément / focus  
- E : Se cacher / interagir  
- 1 et 2 : Changer d’arme  
- Maj : Sprint  
- CTRL : Mode furtif  
- Échap : Pause

-R : Restart

# 12. Boucle de Gameplay

## 12.1 Boucle principale

1. Planification  
2. Infiltration ou Assaut  
3. Exécution  
4. Évaluation  
5. Déblocage / Recommencer

## 12.2 Risque/Récompense

- Aller vite augmente le score mais le danger aussi  
- Approche furtive = score moindre mais plus sûr

# 13. Feedbacks & Indications Visuelles

## 13.1 Feedbacks Visuels

- Flash rouge : dégâts  
- Zoom/effet glitch : kill  
- Icône au-dessus des ennemis alertés

## 13.2 Feedbacks Audio

- Gong pour chaque kill  
- Alertes radio ennemies  
- Musique qui accélère en alerte

# 14. Objectifs de Jeu

Objectifs principaux :  
- Éliminer tous les ennemis  
- Atteindre l'extraction  
  
Objectifs secondaires :  
- Non-détection  
- Kills créatifs  
- Trouver objets cachés

# 15. Systèmes Additionnels

Masques :  
  
- Lion : Dégâts +  
- Caméléon : Silence +  
- Singe : Vitesse +  
  
Difficulté Dynamique :  
- IA s'adapte au joueur  
- Checkpoints si difficulté élevée

# 16. Test & Debug (interne)

Mode Dev :  
- Hitboxes visibles  
- IA toggle  
- Navigation libre