**📜 GAME DESIGN DOCUMENT (GDD) - HOTLINE SALE (2012)**

**📖 L’Histoire Complète de Hotline SALE (2012)**

Hotline Sale est un jeu qui raconte son histoire de manière **non linéaire et cryptique**, avec des visions étranges, des hallucinations et des personnages mystérieux. Voici un **résumé complet** de son intrigue, en la reconstituant dans l'ordre chronologique.

**🔴 CONTEXTE & ORIGINE DU CONFLIT**

L’histoire de Hotline Sale se déroule en **1989**, dans une version alternative de **Sale**. Une guerre secrète oppose deux factions :

* **Les Russes** : Une organisation mafieuse contrôlant le crime organisé en ville.
* **50 Blessings** : Un groupe terroriste ultranationaliste américain voulant éradiquer la mafia russe.

**50 Blessings** est dirigé par un groupe anonyme qui envoie des assassins tuer des membres de la mafia. Ils utilisent une méthode simple : des **appels téléphoniques anonymes** qui ordonnent aux tueurs d’exécuter des missions sous couvert de livraisons ou de services.

**🦸‍♂️ L’HISTOIRE DE JACKET (LE PERSONNAGE PRINCIPAL)**

Tu joues un homme dont le vrai nom est inconnu, surnommé par la communauté **"Jacket"** (à cause de sa veste iconique). Il est **ancien militaire**, traumatisé par son passé, et est **manipulé par 50 Blessings**.

**1️⃣ Avril 1989 – Le premier appel**

Jacket reçoit un **message téléphonique cryptique** lui demandant d’effectuer une "livraison spéciale" dans un hôtel. En y allant, il découvre que c’est un **bâtiment rempli de mafieux russes**. Il les massacre tous.

Après cela, il continue à recevoir des **appels téléphoniques anonymes** lui donnant des missions similaires. Il ne remet jamais en question ces ordres et tue **sans hésitation**.

**2️⃣ La descente aux enfers**

🔸 Plus Jacket tue, plus il devient **instable**. Il commence à voir des **hallucinations** de trois hommes masqués :

* **Richard (masque de coq)** : Le plus "lucide", lui pose des questions sur ses actes.
* **Rasmus (masque de hibou)** : Froid et cynique, il critique Jacket.
* **Don Juan (masque de cheval)** : Mystérieuse, elle semble plus bienveillante.

Ces visions lui font comprendre qu’il est **manipulé**. Mais il continue ses meurtres.

**3️⃣ La rencontre avec la "Fille"**

🔸 Lors d’une mission, Jacket découvre une **jeune femme droguée et retenue captive** par la mafia. Il décide de la **sauver et l’emmène chez lui**.  
🔸 Ils développent une relation ambiguë, mais elle ne sait rien de ce qu’il fait réellement.

**4️⃣ L’attaque qui change tout**

🔸 Jacket est finalement **piégé par la mafia**. Après une mission, il est attaqué et laissé **dans le coma** à l’hôpital.  
🔸 Il commence à avoir des **visions encore plus étranges**, lui révélant que **50 Blessings l’a utilisé** et qu’il n’est qu’un pion.

**5️⃣ La vengeance de Jacket**

🔸 Après plusieurs semaines, Jacket se **réveille du coma**.  
🔸 En rentrant chez lui, il découvre que **sa copine a été tuée** par la mafia.  
🔸 Il décide alors de **se venger**, sans mission ni appel.  
🔸 Il attaque le **quartier général de la mafia**, tuant tous les Russes, y compris leur chef, **le patriarche**.

**1️⃣ GAME OVERVIEW**

* **Nom du Jeu :** Hotline Sale
* **Genre :** Action / Shooter top-down
* **Game Elements :**  
  ✔ Combat ultra-rapide et brutal  
  ✔ Système **one-hit kill** (le joueur et les ennemis meurent en un coup)  
  ✔ Masques donnant des capacités spéciales  
  ✔ Scénario cryptique et ambiance néon rétro  
  ✔ Musique électronique immersive
* **Nombre de joueurs :** Solo

**2️⃣ TECHNICAL SPECS**

* **Moteur** : Unity
* **Graphisme** : 2D pixel-art / style rétro
* **Vue** : Top-down
* **Plateformes** : PC (Windows/macOS)

# Mécaniques de Jeu & Contrôles

* + - **↑↓←→** : Déplacement
    - **E** : Se cacher
    - **R** : Recommencer
    - **1/2** : Changer d’arme
  + **Souris** :
    - **Clic gauche** : Tirer
    - **Mouvement** : Viser

**3️⃣ GAMEPLAY**

# Gameplay Core Mechanics

## 1 Combat

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

## 2 Mécanique furtive

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

## 3 Capacités du joueur

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

# Level Design

## 1 Structure des niveaux

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

## 2 Éléments d'environnement

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

# Niveaux, Progression de Difficulté et Développement de Tactiques

# 🔸 Niveau 1 : Introduction (Tutoriel)

- Présence d’un cercle lumineux autour du joueur qui signale l’approche d’un ennemi.

- Ennemis lents, peu nombreux, armés uniquement de couteaux.

- Apprentissage des contrôles : déplacement, attaque, se cacher.

- Ambiance d’apprentissage, peu de stress.

**🔸 Niveau 2 : Progression (Stratégie & Discrétion)**

- Suppression du cercle d’alerte, plus de surprise.

- Ajout de boîtes (obstacles) derrière lesquelles le joueur peut se cacher.

- Ennemis plus rapides et agressifs, porteurs de fusils et shotguns.

- Nécessité d’utiliser le décor et les armes avec stratégie.

**🔸 Niveau 3 : Chaos Total**

- Augmentation du nombre d’ennemis.

- Aucune aide visuelle (plus de cercle, plus de cachettes).

- Ennemis extrêmement rapides, tous armés de shotguns.

- Ambiance intense, pression maximale. Nécessite réflexes et maîtrise parfaite.

# Personnages et Ennemis

👤 Joueur :

* Peut marcher, courir, tirer, se cacher, changer d’arme.
* Dispose d’un système de santé 1-coup (meurt instantanément).
* Peut utiliser l’environnement pour se cacher ou attaquer.

• **Mécanique de déplacement** basée sur le système d’entrée Unity (Input System),

couplée à une gestion des états **(Idle, Run, Shoot, Di**e) via une machine à états (FSM).  
• **Animations** fluides synchronisées avec les états du joueur, utilisant l’Animator Controller

et des transitions conditionnelles.  
• **Déplacement dans un environnement 2D** structuré avec un système de collisions

(BoxCollider2D / Rigidbody2D) et navigation intelligente (évitement d'obstacles,   
 interaction avec les cachettes).  
• **Architecture modulaire** avec composants dédiés (ex: HitTestPivot, GunPivot, Aura) pour une meilleure maintenabilité.

👾 Ennemis :

- Intelligence artificielle simple mais efficace (patrouille, détection visuelle, attaque).

- Vitesse, comportement et arme varient selon les niveaux.

- Types d’armes : couteau (lvl1), fusil (lvl2), shotgun (lvl3).  
 - Chaque ennemi possède une FSM avec différents états : Patrouille, Chasse, Attaque, Mort.  
 - Utilisation de composants réutilisables (EnemySight, EnemyAttack, EnemyHealth)   
 pour faciliter la création de nouveaux types d’ennemis.  
 - Les animations (idle, walk, attack, death) sont liées aux transitions d’état et   
 dépendent de l’arme utilisée.

#### **📊 Progression des Niveaux**

| **Niveau** | **Difficulté** | **Mécaniques** | **Ennemis/Arsenal** |
| --- | --- | --- | --- |
| **1** | Facile | Cercle d'alerte, NPCs lents | 1 couteau |
| **2** | Moyenne | Pas de cercle, NPCs + rapides, cachettes | Rifles + shotgun |
| **3** | Difficile | Pas de cachettes, NPCs très rapides | Shotgun uniquement, nombre d'ennemis ×2 |

**5️⃣ KEY FEATURES**

✔ **Gameplay ultra-rapide et nerveux**  
✔ **Mécanique "One-hit Kill" qui rend chaque action critique**  
✔ **Grande variété d’armes et de styles de jeu**  
✔ **Histoire cryptique et ambiance psychédélique**  
✔ **Musique électronique immersive qui renforce la tension**

**6️⃣ DESIGN DOCUMENT**

**🎮 Player Definition**

* **Nom :** Jacket (nom donné par la communauté)
* **Santé :** 1 coup = mort
* **Capacités :**  
  ✅ Peut ramasser et lancer des armes  
  ✅ Peut utiliser des objets de l’environnement  
  ✅ Peut tuer instantanément des ennemis au sol

**🔫 Arsenal du joueur**

| **Arme** | **Description** |
| --- | --- |
| Couteau | Mortel en mêlée |
| Pistolet | Bruyant mais efficace |
| Fusil à pompe | Dégâts massifs, bruyant |

**7️⃣ USER INTERFACE (UI)**

📌 **Éléments de l’écran** :

* **Minimalisme total** : Aucun HUD inutile
* **Indicateur de score basé sur la rapidité et la brutalité**
* **Feedback visuel fort (sang, ralentis, bruitages intenses)**

**📌 CONCLUSION**

Hotline Sale est un **jeu d’action frénétique qui mélange tactique et brutalité**. Son **gameplay nerveux et son esthétique unique** le rendent intéressant pour un **reverse engineering**.