



Gustave le chasseur d'humain

Liste des mécaniques

Yoann Sabatier
Lisa Weisbecker
Hubert Boucher
Mathéo Joseph

I. Mécaniques physiques

a. Dash (impulsion spectrale) (1)

Le joueur a la capacité de réaliser une impulsion horizontale dans la direction dans laquelle il regarde. Cette mécanique, appelée "Dash", ne peut être utilisée que toutes les 1 seconde. Lors d'un Dash, si un ennemi se trouve dans la trajectoire du joueur, ce dernier le traverse, mais il ne peut pas passer à travers les murs ou les obstacles.

b. Tir (2)

Le personnage peut effectuer un tir en ligne droite avec une arme. La taille de la hitbox de la balle dépend de sa taille. La balle se déplace en ligne droite dans la direction indiquée par le curseur de la souris et est soumise à la gravité. La balle est détruite si elle entre en contact avec un objet ou un personnage.

c. Bloquer un tir avec un bouclier (3)

Certains ennemis sont équipés d'un bouclier qu'ils lèvent en permanence pour bloquer un tir. Lorsque qu'un tir est bloqué, l'ennemi subit un recul dans la direction opposée au bouclier. Ce recul peut potentiellement provoquer la chute de l'ennemi de la plateforme sur laquelle il se trouve. Le joueur peut attaquer et se déplacer normalement.

II. Economie interne

1. Système de points de vie (4)

Le joueur perd de la vie lorsqu'il est touché par une attaque ennemie. Si la barre de vie tombe à zéro, le joueur meurt, la partie est terminée. La vie du joueur est visible sur une barre de vie au-dessus de sa tête.

2. Unités spectrales (5)

Les unités spectrales sont gagnées lors de l'accomplissement de certaines actions, comme tuer un ennemi (1 unité) ou compléter un niveau (10 unités). Ces unités peuvent ensuite être utilisées pour acheter de nouvelles compétences. Le nombre d'unités disponibles est affiché sur le HUD. Les unités spectrales peuvent être dépensées pour l'achat de compétences débloquées au niveau suivant.

III. Mécaniques de progression

1. Déblocage des compétences (6)

Le joueur peut consulter son arbre de compétences et dépenser des unités spectrales pour débloquer de nouvelles compétences. Certaines compétences ne

peuvent être débloquentes qu'après avoir obtenu des compétences préalables. Les compétences incluent, entre autres, le double saut, le triple jump et le dash.

2. Contrôler un personnage (7)

La mécanique centrale du jeu consiste à contrôler un personnage. Lorsque l'âme du joueur entre en contact avec un ennemi, elle en prend possession et peut contrôler ses mouvements et ses armes pour combattre d'autres ennemis. La caméra suit le personnage contrôlé, qui est entouré d'une aura blanche.

3. Lancer d'âme avec rebond (8)

Le lancer d'âme est une mécanique essentielle qui permet au joueur de progresser dans le jeu en explorant différentes méthodes de combat. Le joueur peut projeter son âme depuis le personnage qu'il contrôle, transformant son âme en projectile. La direction et la puissance du lancer sont contrôlées par la souris, avec un indicateur visuel pour la jauge de chargement. L'âme a la capacité de rebondir sur les surfaces, avec un nombre de rebonds limité et fixé. Si le lancer de l'âme échoue, cela entraîne la fin de la partie.

IV. Manoeuvres tactiques

1. Prendre l'aggro (9)

Lorsque le joueur entre dans le champ de vision d'un ennemi, celui-ci entre en mode alerte et attaque le joueur, que ce soit à distance ou au corps à corps. Si le joueur sort du champ de vision de l'ennemi pendant 5 secondes, celui-ci retourne en mode patrouille. Trois éclairs sont affichés au-dessus de la tête de l'ennemi lorsqu'il est en mode aggro.

4. Healing (10)

Le joueur peut récupérer de la vie en prenant des heals dans des boîtes. Le joueur doit d'abord casser la boîte avec une attaque puis passer sur le heal pour le récupérer. La gestion de ces heals est très importante car c'est la seule manière de se soigner.