



# **Gustave le chasseur d'humain**

## Document de design de jeu vidéo (GDD)

Yoann Sabatier  
Lisa Weisbecker  
Hubert Boucher  
Mathéo Joseph

## Table des matières

Page titre.....	1
Aperçu du jeu.....	3
Personnage.....	5
Gameplay.....	6
Univers de jeu.....	7
Expérience de jeu.....	8
Mécaniques de gameplay.....	9
Ennemis.....	11
Extras.....	13

## 2 - Aperçu du jeu

### 2.1 - Résumé de l'histoire du jeu

Le joueur incarne un fantôme du nom de Gustave. Gustave est l'âme de l'ancien résident d'un château. Après avoir vécu de longues années dans ces pièces, il a perdu la vie entre ses murs. Sans famille, Gustave n'avait d'affection que pour son château. En l'absence de descendance, celui-ci se retrouve à l'abandon.

Des années plus tard, une entreprise du nom de EraErase Renovation tente de détruire la propriété pour la transformer en hôtel de luxe. Gustave, qui hante toujours les murs du château, fera tout pour protéger sa résidence et éliminer tout ennemi présent dans les pièces. Lorsque l'ensemble des employés de EraErase Renovation ainsi que son PDG seront éliminés, Gustave pourra reposer en paix dans son château.

### 2.2 - Action du jeu basé sur les emplacements et les environnements du jeu

Gustave ne possède pas de forme physique. Pour interagir avec son environnement, il doit posséder des ennemis ou des objets dans la pièce en éjectant son âme dans leur direction. En utilisant les capacités des ennemis qu'il possède, Gustave doit éliminer les autres ennemis de la pièce et atteindre la sortie pour passer au prochain niveau. Pour éliminer les ennemis, il pourra également posséder des objets pour activer des pièges ou des éléments de l'environnement (électricité, feu...)

### 2.3 - Défis rencontrés

Le jeu vise à être de type "try and retry". Le gameplay est punitif et le joueur devra acquérir une certaine connaissance du niveau pour le compléter. Par exemple, s'il élimine un ennemi dont il aurait d'abord eu besoin des capacités pour atteindre la sortie, il devra recommencer. Si l'ennemi qu'il possède est tué, son âme sera éjectée et il devra recommencer le niveau s'il touche un mur. Le joueur doit donc faire preuve de réflexion et de précision.

### 2.4 - Progression / récompense

Le joueur doit compléter le niveau le plus rapidement possible.. En terminant le niveau rapidement, il obtiendra des "crédits spectraux". Il pourra alors améliorer les compétences de Gustave (augmente la portée de la projection de l'âme, débloque un rebond sur un mur, augmente les capacités de l'ennemi possédé...). Il progresse linéairement à travers un nombre fini de niveaux (les pièces du château) jusqu'à complétion. Pour terminer un niveau, tous les ennemis de la pièce doivent être éliminés.

### 2.5 - Lien entre histoire et gameplay

Le concept de possession incite le joueur à trouver la manière la plus efficace de compléter le niveau. Grâce au système de projection de l'âme, le gameplay reste cohérent avec un plateformer tout en incluant des phases de combat variées (type d'ennemis, type d'armes etc...)

### 2.6 - Condition de victoire

Le jeu est terminé lorsque le joueur a complété tous les niveaux et donc éliminé tous les ennemis du château.

## **3 - Personnage**

### 3.1 - Caractéristiques pertinentes

Gustave n'a pas de forme physique. Son apparence est visible durant les phases de transition, lorsqu'il projette son âme vers un nouvel hôte. Il s'agira alors d'une petite boule de lumière bleue, transparente et vive, qui laisse une traînée brumeuse derrière elle. Lorsqu'un ennemi est possédé par Gustave, ses yeux deviennent bleus. Il émet un léger aura lumineux pour permettre au joueur de repérer l'hôte plus facilement. De la même manière, un objet possédé émet un léger aura lumineux.

Si Gustave touche un mur lorsqu'il projette son âme ou lorsque son hôte meurt, il disparaît dans un petit nuage de fumée.

### 3.2 - Représentation visuelle du personnage



## 4 - Gameplay

### 4.1 - Type de jeu

Gustave le chasseur d'humains est un jeu de plateforme 2.5D avec des éléments de stratégie et de puzzle, où le joueur incarne un fantôme résidant dans un château hanté. Le joueur peut projeter son âme pour posséder des ennemis, utilisant leurs compétences et faiblesses pour éliminer les autres intrus dans un temps imparti.

Posséder un même ennemi longtemps est éreintant, Gustave ne peut rester dans un même corps que quelques secondes. Attendez trop longtemps et son âme s'expulsera automatiquement, probablement pas dans la direction souhaitée..

Chaque ennemi dans le château a des caractéristiques et des comportements uniques. En observant et en analysant ces comportements, le joueur peut identifier des opportunités pour posséder un ennemi et utiliser ses compétences pour progresser dans le jeu.

Le joueur doit également naviguer à travers les différentes plateformes de la salle, afin d'échapper aux coups des ennemis tout en les tuant de la manière la plus efficace. Des éléments environnementaux, tels que des pièges et des obstacles, peuvent affecter la progression du joueur et nécessitent une planification et une stratégie pour être surmontés.

Dans Gustave le chasseur d'humains, chaque décision prise par le joueur a des conséquences sur la progression du jeu. Par exemple, posséder un certain type d'ennemis vous permettra de vous déplacer plus vite mais vous n'aurez pas de bouclier pour vous protéger.

Une fois tous les ennemis tués (sauf celui que vous possédez actuellement) une porte menant au prochain niveau apparaît. Empruntez-la et laissez mourir votre hôte.

Le jeu propose une variété de défis, tant au niveau de la navigation à travers le château labyrinthique qu'au niveau de la prise de décision stratégique, offrant ainsi une expérience de gameplay riche et immersive.

### 4.2 - Détail du jeu

**Caméra** : Vue à la troisième personne orthogonale. Vision globale mais pas sur tout le niveau. On suit en permanence le personnage de Gustave.

**Contrôle de mouvement** : Clavier-souris pour une meilleure fluidité du gameplay. Les touches sont intuitives :

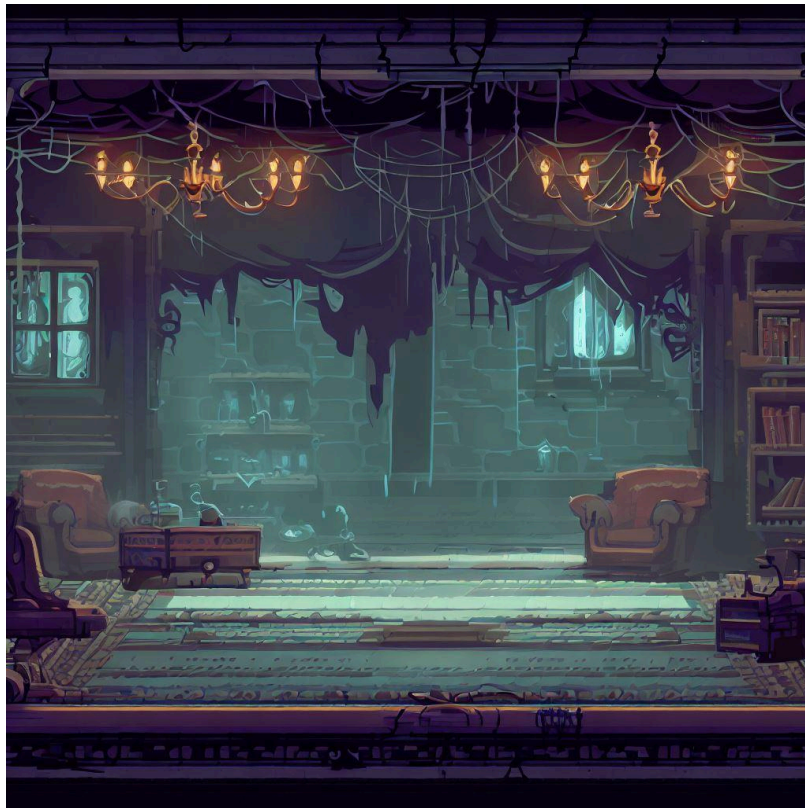
<b>A</b>	déplacement vers la gauche
<b>D</b>	déplacement vers la droite
<b>Clic Gauche</b>	tirer avec l'arme courante
<b>Clic Droit</b>	projeter l'âme
<b>E</b>	interagir avec l'environnement
<b>Souris</b>	guide la direction de projection de l'âme ou du tir

## 5 - Univers de jeu

### 5.1 - Château hanté

L'ensemble du jeu se déroule dans le château hanté de Gustave. Il s'agit d'un vieux château abandonné depuis plusieurs années. La décoration est donc très ancienne (meubles lourds en bois) et médiévale. Le mobilier tombe en ruine, il y a beaucoup de poussière et de toiles d'araignées. La tapisserie se détache et les murs, sols et plafonds sont effondrés par endroits, laissant apparaître les fondations de la bâtisse.

A travers les niveaux, le joueur explorera toutes les pièces du château: chambre, cuisine, salle de bain, entrée, escaliers, sous sols, grenier, réserve...



### 5.2 - Ambiance visuelle et sonore

L'ambiance générale du château est assez sombre, mais les ennemis et les objets qui peuvent être possédés se détachent bien du décor.

Le fond est détaillé mais fixe.

Pour l'ambiance sonore, des grincements, des craquements de bois, ainsi que le sifflement du vent s'engouffrant dans les trous dans les murs et les fenêtres brisés peuvent être entendus de façon aléatoire par le joueur, renforçant l'ambiance sinistre et paranormale du jeu.

## **6- Expérience de jeu**

### 6.1 - Ambiance et Immersion

Dans *Gustave le chasseur d'humains*, l'expérience de jeu vise à créer une ambiance mystérieuse et tendue, maintenant les joueurs dans un état constant d'alerte. L'ambiance est renforcée par la musique, les effets sonores et la caméra. Par exemple, lorsque le joueur possède un ennemi, la perspective de la caméra change pour refléter la vision et les capacités de cet ennemi, offrant une meilleure immersion et modifiant la perception de l'environnement, ce qui peut intensifier le sentiment de tension.

Des systèmes de rétroaction sont également intégrés pour souligner les conséquences des actions du joueur. Par exemple, la possession réussie d'un ennemi peut déclencher un son distinctif et des réactions visibles de la part des autres ennemis, aidant le joueur à comprendre l'impact de ses actions sur l'environnement.

### 6.2 - Émotions et Humeurs Recherchées

L'expérience de jeu cherche à évoquer des émotions liées à la tension et à l'incertitude, gardant le joueur conscient de son environnement et lui donnant un sentiment de vulnérabilité face aux ennemis. Il est à la fois le chasseur et le chassé donc il doit rester en permanence à l'affût.

### 6.3 - Lien entre la Musique, Son et Ambiance

La musique et les effets sonores jouent un rôle crucial dans l'amplification de l'ambiance du jeu. La bande-son est composée de mélodies sombres mais rythmées, donnant un sentiment d'inquiétude chez le joueur. Des sons d'alerte et des bruitages spécifiques sont utilisés pour signaler la présence d'ennemis, la réussite ou l'échec d'une possession, et d'autres événements clés, ajoutant un élément de tension et d'urgence à l'expérience de jeu. Ces éléments sonores contribuent à une immersion profonde et à une connexion émotionnelle avec l'univers du jeu.



## 7 - Mécaniques de gameplay

Gustave est un fantôme incapable d'exister hors d'un corps. Ainsi, il doit posséder des ennemis pour se déplacer et pour se battre. Il peut cependant se lancer hors d'un corps qu'il possède jusque dans un autre corps pour le posséder. Dépendamment de l'ennemi qu'il possède, Gustave a des mécaniques légèrement différentes.

### 7.1 - Mécaniques

Dans n'importe quel corps, Gustave a les mécaniques de base : il peut se déplacer, sauter, attaquer et lancer son âme.

Gustave a les mêmes statistiques que l'ennemi qu'il possède : son nombre de vies, sa vitesse de déplacement, ses résistances, son type d'attaque, et sa vitesse d'attaque. Cependant, il peut sauter et lancer son âme, contrairement aux ennemis.

#### **Déplacement et saut**

Gustave peut se déplacer à gauche et à droite. Contrairement aux ennemis, il peut également sauter. Si Gustave possède un porteur de bouclier, sa vitesse de déplacement (mais pas de saut) est réduite.

#### **Attaque**

Lorsque Gustave attaque avec une attaque de mêlée (épéiste ou porteur de bouclier), il porte un coup devant lui et inflige 1 dégât aux ennemis qui se trouvent juste devant lui. De plus, si Gustave attaque un bouclier avec une matraque, cela brise le bouclier en plus d'infliger du dégât. Lorsque Gustave attaque avec une arme à distance (archer), il lance un projectile dans une direction désirée. Le projectile inflige 1 dégât au premier ennemi qu'il touche, et disparaît après avoir touché un mur ou un ennemi. Si le projectile touche l'avant d'un ennemi qui porte un bouclier, le projectile n'inflige pas de dégât.

#### **Lancer d'âme**

Lorsque Gustave lance son âme, il la lance dans une direction désirée, et la caméra suit l'âme plutôt que le corps qu'elle a quitté. Si l'âme percute un ennemi alerté ou un mur, Gustave meurt et la partie est terminée. Si l'âme percute un ennemi qui n'est pas alerté, il possède maintenant son corps. Le corps qu'il a quitté reprend son comportement naturel après un court délai (2 secondes).



## 7.2 - Obstacles

En plus des murs et du sol, le niveau contient quelques éléments de décor qui ont un impact sur le joueur.

### **Porte verrouillée**

Le niveau peut contenir des portes verrouillées qui doivent être ouvertes en interagissant avec un interrupteur situé autre part. Une fois que le joueur a interagi avec l'interrupteur, la porte s'ouvre et le joueur ne peut plus interagir avec l'interrupteur.

### **Trou**

Le niveau peut contenir des trous dans le sol du bas du niveau. Lorsque Gustave ou un ennemi tombe dans un tel trou, il meurt automatiquement.

### **Trappe**

Le niveau peut contenir des pics sur le sol. Lorsque Gustave ou un ennemi marche ou tombe sur ces pics, il prend 1 point de dégât et devient invulnérable pour un court délai (2 secondes).

### **Canon**

Le niveau peut contenir des canons dans les murs qui tirent horizontalement des projectiles infligeant 1 point de dégât. Un bouclier permet de se protéger contre ces projectiles.

## **8 - Ennemis**

Les ennemis possèdent tous deux vies, chacune des attaques enlève une vie au personnage visé et chacune des attaques reçues coûtent une vie à l'ennemi

Le comportements des ennemis : lorsqu'ils n'ont pas repéré le joueur, ils patrouillent en faisant des aller retour sur leur plateforme, ils ne sautent pas ni ne changent de plateforme. Lorsque le joueur est visible dans leur champ de vision devant eux ou qu'il les attaque, ils rentrent en mode alerte et se rendent vers le joueur pour l'attaquer s'ils possèdent un arme de corps à corps. Pour l'armurier, il reste sur place et tente de tirer sur le joueur. Après 5 secondes sans avoir vu le joueur, l'ennemi quitte le mode alerte et revient en mode patrouille. Le mode alerte empêche le joueur de contrôler l'ennemi.

## Les vigiles



Ennemis avec une matraque, ils peuvent attaquer uniquement au corps à corps.

## Les chasseurs



Ennemis avec une carabine qui tire à faible fréquence

## Les blindés



Ennemis lents avec un bouclier qui protège des tirs lorsqu'il est dirigé vers l'armurier qui lui tire dessus et qui peut être utilisé comme une arme de mêlée, si le blindé est frappé par une matraque, il perd son bouclier.