

H I V E

Document préparé par Dominic Fontaine

Émotions visées (par niveau)

- L'influence des *layout* et du *Level art* dans l'expérience narrative du joueur.
- Comment les bonus ou malus des acquis et découvertes influencent symboliquement l'environnement et le *gameplay*.
- Comment provoquer des émotions chez le joueur? Émotions que l'on module tout au long du jeu.
- [Émotions selon N. Lazzaro](#)

ATTENTION:

Les **mots clés** ci-dessous servent à la cohérence de la narration, du flow et de l'expérience du joueur tout au long du jeu.

Les *suggestions*, les *stratégies* et les *références* proposées sont à titre d'exemple et demeurent à la discrétion des duo LD et Modé, en respectant la DA. Quelles sont vos propositions et solutions, en cohérence avec le RLD et les niveaux qui vous précèdent et vous suivent?

NIVEAU 1

Mine brute (3 sections)

1) Désorienté et perte de repères

- La guidance est au minimum (exploration).
- Le chemin (layout) n'est pas facile à naviguer (pas de saut). (LD)
- La combinaison (backpack) est à "OFF" pas de feedback lumineux pour le moment. Plus loin, après acquisition de sonic push/jump, IA plateforme, le backpack est à "ON" avec feedback visuel. Le chemin (layout) devient plus facile à naviguer. (LD)

Audio: des sons faible et rares

Lumière: rail d'éclairage minimum, style "guirlande temporaire"

2) renfermement / emprisonnement

- les couloirs miniers sont étroits et "labyrinthique".

3) solitude

- Environnement brut, peu sécuritaire...
- Figé dans le temps, certaines machines "tournent" encore, laissé là à la hâte.

- Des outils de travail à la traîne sur le sol, laissé là à la hâte
- Audio: bruits de Quadrupède au loin.
TEASE Quadrupède = scripted event: un objet (rocher) tombe sur lui et le tue devant nous ou un sol instable s'effondre sous la créature (DeusExMachina!)
- Éclairage: court-circuit ou perte de courant sporadique, effet stroboscopique, noir "total".

NIVEAU 2

Mine exploitée (5 sections)

1) Confiance en soi

- Le joueur pratique ces habiletés, le layout est plus facile à parcourir.
- La guidance se clarifie (plus d'indices visuels, signalétique)

2) Confiance envers IVY

- Avec Cover et Plateforme IA, le layout, les OCR, permettent de tisser la confiance avec IVY.
- Sentiment d'interdépendance et de support

3) Solitude

- Grand espace vide (arène, corridor plus large)
- Figé dans le temps, certaines machines "tournent" encore, laissé là à la hâte.
- Des outils de travail à la traîne sur le sol, laissé là à la hâte
- Il n'y a pas de cadavres/restes de victimes

4) Peur

- Premiers combats.
- Audio: cris de créatures
- Éclairage: court-circuit ou perte de courant sporadique,

NIVEAU 3

Lieux de vies, intérieur de la station (5 sections)

1) Sentiment de sécurité

- Lieux du quotidien, domestique et publique
- Écrans et dialogue avec IVY

2) Joie

- Objets communs, symboliques (bibelot, images), drôles (graffiti?) discrétion LA
- Message encourageant de IVY ?

3) Faux-espoir

- Lieux qui offrent un faux-réconfort

4) Désolation

- Traces d'évacuation chaotique

5) Dégoût

- Cadavres/restes humains

6) Peur

- Combats.
- Audio: cris de créatures
- Éclairage: court-circuit ou perte de courant sporadique, lumières d'urgences aux couleurs chaudes / rouges,
- Dangers environnementaux

NIVEAU 4

Les serres maraîchère et d'élevage d'insectes (5 sections)

Regain d'espoir

- Beauté végétale, aspect sain et luxuriant, Éden perdue
- Le joueur reprend son souffle

Confort

- Aspect plus chaleureux, impression de vie

Dégoût

- Cadavres/restes humains/sécrétions de créatures

Peur

- Combats contre 3 types d'NME
- Plusieurs vagues d'NME = Fiero
- Tease NME Bipède
- Audio:
- Éclairage:

NIVEAU 5

Le laboratoire de géologie (5 sections)

1) Transparence

- Lieux plus ouvert (voir labo de Westworld, téléserie)
- Vitré

2) Stabilité

- Contraste entre section du lieu aseptisé et propre vs. sections abîmées par le cataclysme et la présence des créatures.

3) Hiérarchie

- Symbolise une communauté de scientifiques restreinte, accès réservé à ces lieux.

- Dégoût

- Cadavres/restes humains/sécrétions de créatures

Peur

- Combats contre les 4 types d’NME
- Plusieurs vagues d’NME = Fiero
- Audio:
- Éclairage:

NIVEAU 6

Le corridor secret (5 sections)

1) Surprise

- Nouveaux éléments de décors visuels contrastant.
- Usage des écrans plus intense et abstrait.

2) Prudence

- État d’alerte
- *Blind spot* menaçants

3) Déstabilisation

- Gestion des ressources plus contraignantes, moins de loot drop NME
- Séquences de saut plus exigeantes, plus de timing.

4) Oppression / asphyxie

- Espace (layout) plus serré, dimensions plus petites.
- Gameplay: petits arènes moins d’NME faibles, plus d’NME forts.
- Combat un contre un, sans échappatoire.
- “Descente aux enfers” verticalité, impression de s’enfoncer

Peur

- Combats contre des NME plus forts
- Audio:
- Éclairage:

NIVEAU 7

Laboratoire secret de génétique (5 sections)

1) Regain d’espoir

- Retrouver ses pouvoirs

2) Sentiment d’accomplissement

- Fiero...

3) Trahison

- Perte des Habiletés de l'IA, de l'interdépendance

4) Oppression / asphyxie

- Descente plus profonde dans l'oppression

5) Dégoût

- restes de créatures, cocon, oeufs, éprouvettes, morceaux de créatures cobayes...

6) Peur

- Combats contre des NME plus forts
- Audio:
- Éclairage:

NIVEAU 8

Corridor vers les générateurs central (5 sections)

1) Surprise

- Lieux de transition entre le laboratoire de génétique (nid de IVY) et les salles des générateurs.
- Environnement détruit (cataclysme)

2) Sentiment d'accomplissement

- Démonstration de la force du joueur (skill tree max).
- Bcp d'NME, plus d'NME faibles, sensation de puissance
- Platforming précis, timing exigeant, Fiero
- La ruse du joueur, le joueur ressent que ses stratégies portent fruits.
- Environnement qui permet des "cachettes", des couloirs alternatifs.

3) Élévation et retour vers la lumière

- ascension (verticalité). après avoir atteint le fond "black moment" on retrouve l'espoir.

5) Trahison

- IVY utilise ses armes contre le joueur (turret, cover, plateforme)

6) Dégoût

- Bcp de traces du mal de IVY (corps victimes)/sécrétions de créatures

Peur

- Combats contre des NME plus forts
- Audio:
- Éclairage:

NIVEAU 9

La salle des générateurs: platforming et combat (3 sections)

1) Héroïsme

- Le joueur sent qu'il peut réussir seul, un défi grandiose (voir Shadow of the Colossus - mythe de David contre Goliath)

2) Détermination

- Structure du *layout* qui fait place à l'anticipation de la victoire et pousse à la complétion du niveau/jeu

3) Sentiment d'accomplissement

- Démonstration de la force du joueur (skill tree max).

4) Vulnérabilité / petitesse

- Petitesse face à l'environnement. Éléments de décor à grande échelle et dimensions. Alexei semble petit devant une menace "environnementale".