



HIVE

# MLD - Fusil

Samuel Deschenes  
Maxime Galarneau  
Jean-Philippe Marchi



Fusil

LA MARQUE

TENSION



SOLITUDE



INTERDÉPENDANCE



**Hive est un jeu d'horreur dans un univers de science-fiction.**

**Son expérience repose sur la tension, l'interdépendance et la solitude.**

**L'ambiance est définie par des environnements sombres et lugubres et un contexte narratif riche.**

**La peur est véhiculée par les ennemis et les environnements rencontrés**

**L'interdépendance naît du lien qu'entretient le joueur avec l'intelligence artificielle qui l'aide dans ses interactions.**

**La solitude se manifeste par l'isolement que ressent le joueur face à un univers hostile et dangereux.**



# Fusil

## FANTASIE DU JOUEUR

### TENSION



**Les différentes utilisations de l'arme permettront au joueur d'aussi bien se défendre en combat que d'atteindre certains endroits, inaccessibles sans cette dernière. Grâce à ses capacités offensives tout comme défensives, il renforcera du même coup le pilier de tension.**



# Fusil

## FONCTION COMBAT

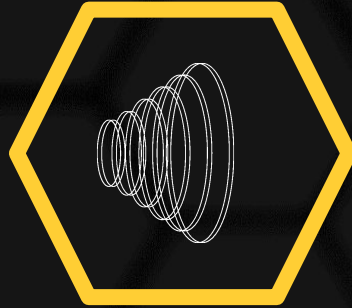


- Lorsque le joueur est en combat, la caméra changera pour se mettre au dessus de l'épaule de l'avatar pour permettre au joueur d'avoir une meilleure visée ([MLD\\_3C](#)).
- Il a deux types de tirs différents, soit le semi-automatique (coup par coup) et l'automatique. Le joueur pourra interchanger entre les deux en temps réel.
- Il se recharge aux différentes bornes de recharges installées dans les niveaux ([MLD\\_Bornes](#)). Les munitions utilisées par cette armes sont des balles d'énergie solaire.
- En plus des deux types de tirs, cette arme offre au joueur l'habileté "[Fonction Sonic Boom](#)".
- Finalement, le fusil permet aussi l'utilisation d'une attaque ultime, la "[Fonction Laser](#)".



# Fusil

## FUNCTION SONIC BOOM



- Repousse les ennemis qui sont trop proches du joueur
- Repousse les projectiles de base lancés par l'ennemi à distance ([MLD\\_NME](#)).
- Déplace des objets pour permettre au joueur d'avancer dans le niveau.
- Permet de briser certains murs pour accéder à des pièces cachées ou des raccourcis.



# Fusil

## FONCTION LASER

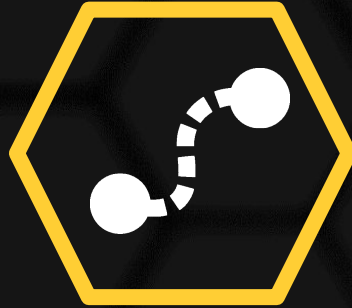


- Le Laser Gun est l'attaque ultime de l'arme. Il se débloquent dans l'arbre de talent si le joueur à placer assez de points dans cette branche ([MLD\\_Menu\\_SkillTree](#)).
- Le laser tir en continue et inflige un nombre considerable de dommage à tous les ennemis qu'il touchera.
- Le rayon du laser traverse les ennemis et peut toucher plusieurs ennemis un derrière l'autre.



# Fusil

## FONCTION NAVIGATION



- **Le fusil est l'outil essentiel qui permet au personnage de sauter grâce au Sonic Jump**
- **L'habileté du Sonic Boom permettra au joueur de déplacer des objets trop lourds et débloquent l'accès à des endroits sinon inatteignables.**