



HIVE

# RGD - Gestion de Ressources

Maxime Galarneau  
Samuel Deschênes  
Marc Dazé



# Détails du jeu

## Contexte et forme de jeu

Hive est un jeu d'horreur et de tension dans un univers de science-fiction. Ses principaux piliers d'expérience sont l'ambiance, la peur, l'interdépendance et la solitude.

Le gameplay se compose principalement de combat et de *platforming*.

Le joueur affronte plusieurs types d'ennemi lors de Combats. Il utilise principalement son Fusil ([MLD\\_Fusil](#)) qui utilise de l'énergie d'une Jauge Solaire, rechargeable par des Bornes de Rechargement.

On distingue 3 mécaniques nécessitant une Gestion de Ressources.

- [Prévisibilité des Combats](#)
- [Jauge Solaire](#)
- [Borne BETA](#)



HIVE

Prévisibilité des  
Combats



# Prévisibilité des Combats - Détail de la mécanique

## But de la jouabilité

Être en mesure de prévoir les combats

## Mécanique de jeu

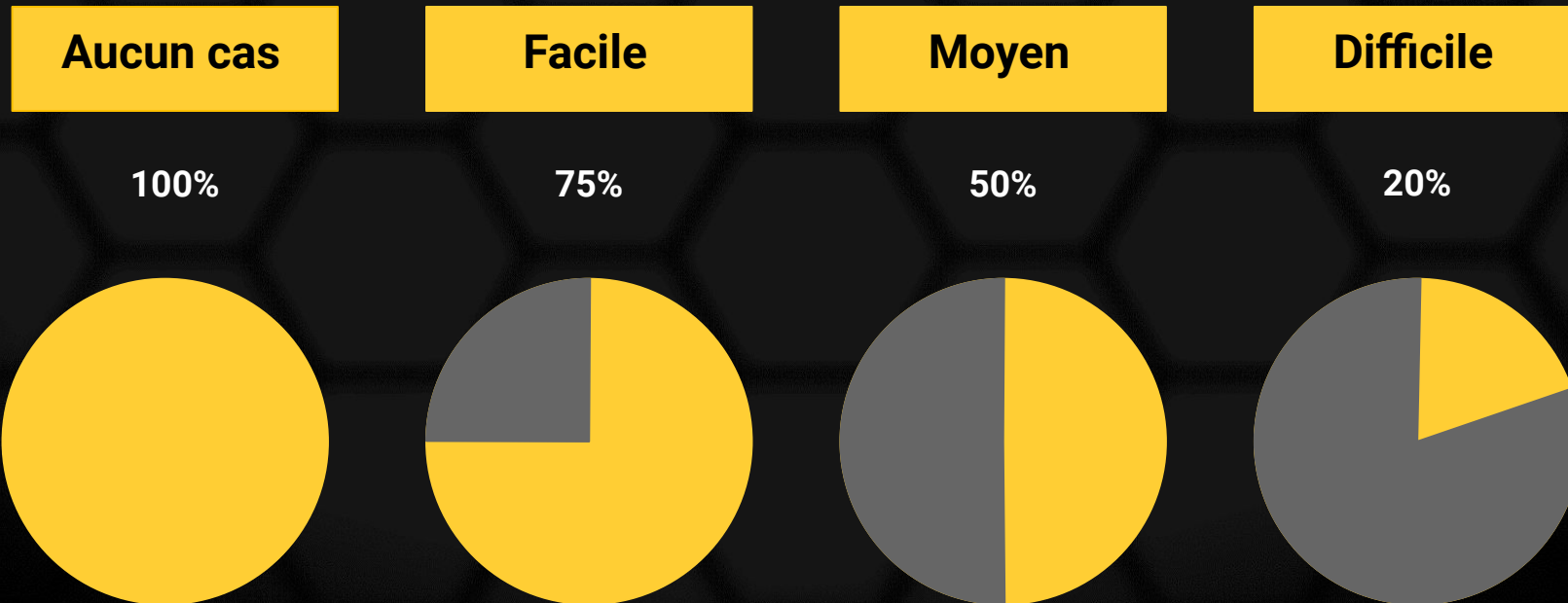
Analyse l'environnement pour anticiper quand les combats auront lieu afin de préserver ses ressources



# Prévisibilité des Combats

## Description

Pourcentage de fois quand le joueur sait d'avance si un Combat est proche.





HIVE

Jauge Solaire



# Jauge Solaire - Détail de la mécanique

## But de la jouabilité

Tirer des balles d'énergie utilisant la Jauge Solaire du Fusil ([MLD\\_Fusil](#)) qui est en quantité limitée

## Mécanique de jeu

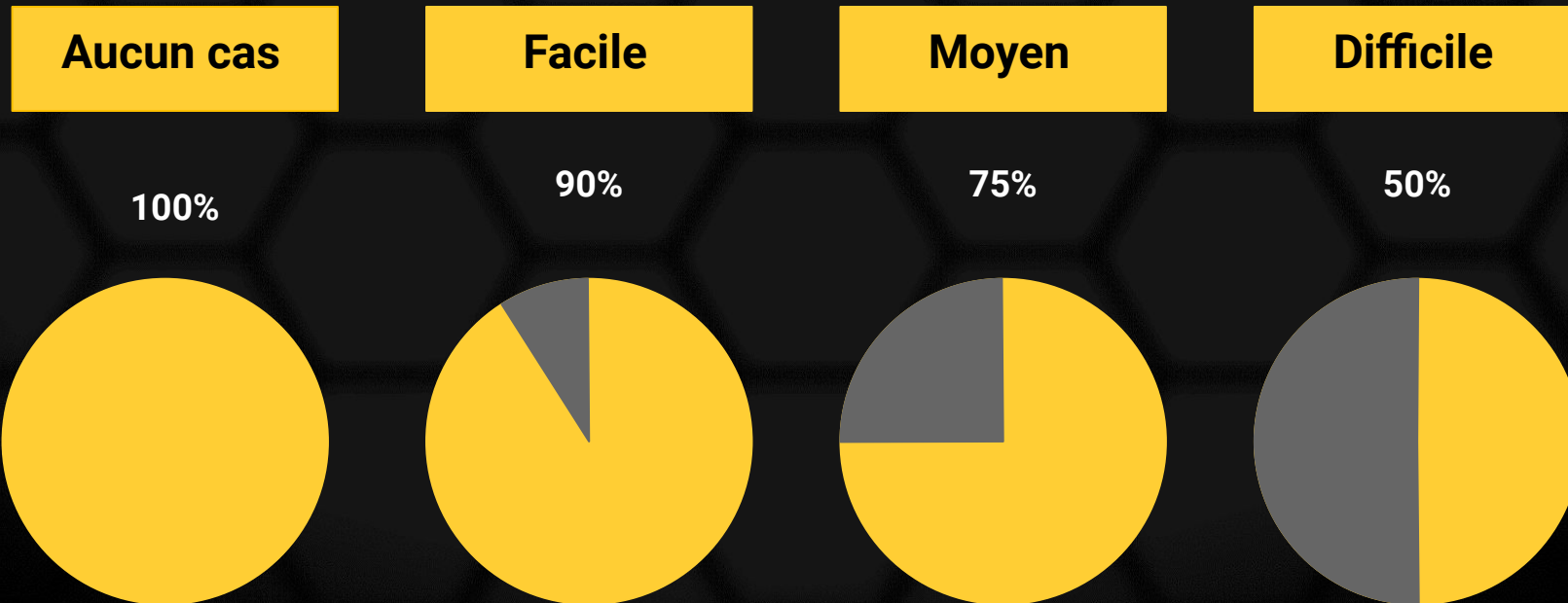
Utilisation de l'énergie de la Jauge Solaire pour affronter des ennemis.



# Jauge Solaire - Détail de la mécanique

## Description

Commencer un Combat avec un Pourcentage d'Énergie (nbr de balles)







HIVE

Borne BETA



# Borne BETA - Détail de la mécanique

## But de la jouabilité

Atteindre une Borne BETA ([MLD\\_Borne](#)) pour recharger l'énergie du Fusil ([MLD\\_Fusil](#)) ou sa vie

## Mécanique de jeu

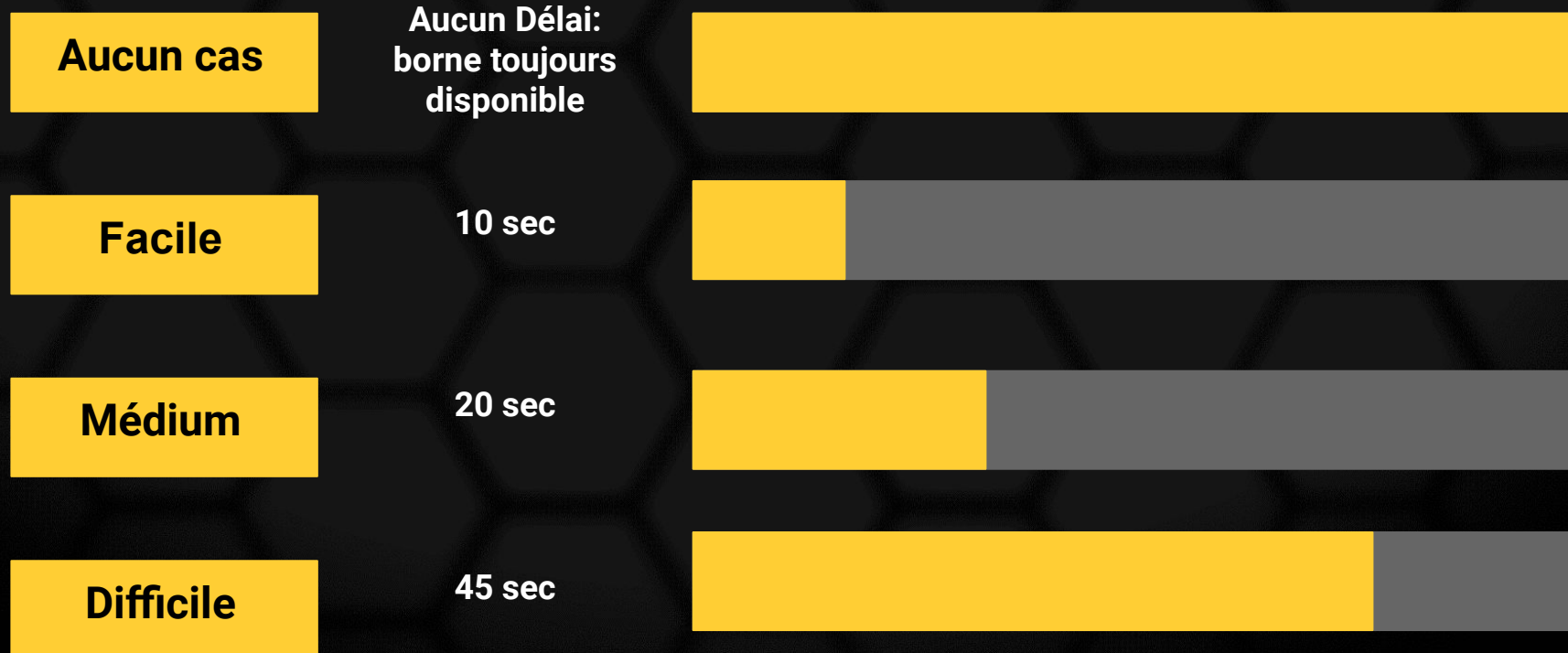
Délai entre les bornes de recharge



# Borne BETA - Détail de la mécanique

## Description

Temps entre les séquences de gameplay et la Borne de Recharge





# Gestion des Ressources - Tableau des paramètres atomiques

Paramètres atomiques	Aucun Cas	Facile	Moyen	Difficile
Prévisibilité des Combats	100%	75%	50%	20%
Pourcentage d'énergie en début de Combat	100%	90%	75%	50%
Délai entre les borne de recharge	Toujours Dispo	10 sec	20 sec	45 sec