



HIVE

Motivation

Dominic Fontaine
Maxime Galarneau
Samuel Deschênes



MOTIVATION MAPPING

Short Gameplay Loop

Loop	Objectif	Challenge	Habilités	Récompense	Type de Motivation	Bartle
Short Loop 1 - Combat	Tuer tous les ennemis	Survivre	Physique & Mentale	Progression	Physiologique Safety/Security	<i>Killer</i>
Short Loop 2 - Combat avec Timer	Survivre à des vagues d'ennemis	Survivre pendant un certain temps	Physique & Mentale	Progression	Physiologique Safety/Security	<i>Killer</i>
Short Loop 3 - Platforming	Atteindre la safe zone en fin de séquence	Éviter les dangers environnementaux	Physique & Mentale	Progression	Safety/Security	<i>Explorer</i>
Short Loop 4 - Amasser les Minerais	Amasser des Minerais (min. 80%)	Trouver les Minerais	Physique & Mentale	Accès au Terminal de Minerai	Safety/Security Self-Actualisation	<i>Achiever</i> <i>Explorer</i>
Short Loop 5 - Gestion des Ressources	Optimiser l'utilisation des Ressources	Utilisation judicieuse de ressources disponibles	Mentale	Garder le flow	Safety/Security Physiologique	<i>Achiever</i>



MOTIVATION MAPPING

Medium Gameplay Loop

Type de Loop	Short Loop Inside	Habilités	Type de Récompense	Type de Motivation	Bartle
Med Loop 1 - Finir le Niveau	SL 1-2-3-4 Optionnel: SL 5	Physique & Mentale	Obtenir un Point de Talent	<i>Self-Actualisation</i> <i>Self-Esteem</i>	<i>Achiever</i> <i>Explorer</i> <i>Killer</i> <i>Socializer</i>
Med Loop 2 - Gestion des Points de Talents	N/A	Mentale	Habilités de l'avatar personnalisé	<i>Security/Safety</i> <i>Self-Actualisation</i> <i>Self-Esteem</i>	<i>Achiever</i>
Med Loop 3 - Complété Quête/Objectif	SL 1-2-3	Physique & Mentale	Progression dans le niveau Découverte de Lore	<i>Security/Safety</i> <i>Self-Esteem</i>	<i>Achiever</i> <i>Explorer</i> <i>Killer</i>



MOTIVATION MAPPING

Long Gameplay Loop

Type de <i>Loop</i>	<i>Short/Medium Loop Inside</i>	Habiletés	Type de Récompense	Type de Motivation	Bartle
Long Loop 1 - Finir le jeu	ML 1-3 Optionnel: Med 2	Physique & Mentale	Conclusion Narrative	<i>Security/Safety</i> <i>Self-Esteem</i> <i>Social</i>	<i>Achiever</i> <i>Explorer</i> <i>Killer</i> <i>Socializer</i>
Long Loop 2 - Compléter une branche de l'Arbre de Talents	SL 4 ML 1-2	Mentale	<i>Ultimate</i> déverrouillé dans la branche choisie	<i>Security/Safety</i> <i>Self-Actualisation</i> <i>Self-Esteem</i>	<i>Achiever</i> <i>Killer</i>



PYRAMIDE DE MASLOW

Self-Actualization

Short Loop 4 - Amasser les minerais

Long Loop 2 - Compléter une branche de l'Arbre de Talent

Med Loop 1 - Finir le niveau

Med Loop 2 - Gestion des Points de Talent

Esteem

Med Loop 1 - Finir le niveau

Med Loop 2 - Gestion des Points de Talent

Med Loop 3 - Compléter Quêtes/Objectifs

Long Loop 1 - Finir le jeu

Long Loop 2 - Compléter une branche de l'Arbre de Talent

Social

Long Loop 1 - Finir le jeu

Safety / security

Short Loop 1 - Combat

Short Loop 2 - Combat avec *Timer*

Short Loop 3 - *Platforming*

Short Loop 4 - Amasser les minerais

Short Loop 5 - Gestion des Ressources

Med Loop 2 - Gestion des Points de Talent

Med Loop 3 - Compléter Quêtes/Objectifs

Long Loop 2 - Compléter une branche de l'Arbre de Talent

Physiological

Short Loop 1 - Combat

Short Loop 2 - Combat avec *Timer*

Short Loop 5 - Gestion des Ressources