

	EXPOSITION	ARC 1 / Point d'intrigue 1	ARC 1 / Point d'intrigue 2	ARC 1 / Point d'intrigue 3	FIN ARC 1 : REVELATION 1 ou FAUSSE PISTE 1	ARC 2 / Point d'intrigue 1	ARC 1 / Point d'intrigue 2	FIN ARC 2 : REVELATION 1 ou FAUSSE PISTE 1
LORE		Phase d'infiltration passive : Le joueur et son groupe d'allié viennent de pénétrer dans la base via les conduits d'aérations.	Phase d'infiltration active : Plus possible de continuer via les conduits, le joueur et son groupe doivent rejoindre le cœur de la base	Arrivée au cœur de la base, salle du prototype.	Détacher le prototype.	Affrontement	Affrontement final	Cinématique/Bref QTE
Ce que le joueur perçoit		Faible visibilité, enfermé dans les conduits d'aération. Parfois, des ouvertures dans le conduit offrent une visibilité sur les lieux. Dialogues entre certains soldats audibles.	Zone légèrement labyrinthique, grands couloirs. Présence de nombreuses lumières et de soldats ennemis. Dialogues entre soldats toujours audibles.	Grande salle, peu de zones de protections. Le prototype posé au milieu. Dialogues entre les alliés du joueur et possible interaction.	Camera centré sur le prototype. Impossible de voir autour de soit. Entend ses alliés autour de lui puis les coups de feu.	Le joueur se retourne et voit la scène de bataille. Des sons de combat arrivent de partout	Le chef de la milice rentre sur scène et force le joueur à le combattre. Scène de bataille tout autour.	Le chef de la milice prend le dessus quoiqu'il arrive. Le joueur voit également un(e) allié(e) très proche se sacrifier pour lui sauver la vie. Le chef de la milice attrape ensuite le joueur par le bras.
Ce que le joueur ressent		Sentiment d'oppression.	Sentiments de peur d'être détecté, de déclencher l'alarme. Sentiment de pression dû à l'arrivée imminente du chef de la milice.	Mauvais pressentiment.	Stresse intense	Colère.	Colère, impuissance.	Peur, stresse, tristesse
Ce que le joueur comprend/Déduit		Que les soldats savent qu'un groupe (celui du joueur) va chercher à infiltrer la base. Comprend également que le chef de la milice arrive très bientôt.	Que le prototype se situe plus loin dans la base et qu'il lui faut s'enfoncer de plus en plus dans la base.	Que la salle du prototype n'est pas gardé et qu'aucun danger mortel imminent n'est à signaler. Comprend également que le prototype doit être retiré en toute sécurité.	Durant le QTE le joueur comprend que des soldats se dirigent vers leur position et qu'il doit se dépêcher.	Que l'ennemi avait tout prévu.	N/A	Qu'il a perdu quelqu'un de proche, auquel il était attaché.
Ce que le joueur doit faire		Avancer discrètement.	Avancer discrètement. Assommer/cacher les soldats ennemis sans se faire repérer, pour pouvoir avancer.	Parler avec les membres de son groupe, se rapprocher du prototype pour commencer à le détacher.	Réussir le QTE pour détacher le prototype.	Utiliser le prototype pour vaincre les forces ennemis.	Affronter le chef de la milice en 1 contre 1.	Appuyer au bon moment pour détacher son bras mécanique afin de se libérer et de s'enfuir avec le prototype.
Ce qui peut mal se passer		N/A	Le joueur se fait détecter et déclenche l'alarme. Se faire tuer par un soldat.	N/A	Echouer le QTE, provoquer l'activation du prototype tuant le joueur.	Le joueur perd toute sa vie.	Si le joueur perd toute sa vie, il ne meurt pas et l'histoire continue.	Rater le QTE