

PROHIBIT

BEAST



GAME DESIGN DOCUMENT

---

# ChangeLog

**2023/04/17:**

- Mise a jours du walkthrough

**2023/03/20:**

- suppression de IV 2.5; les sons de déplacement ( port d'élément interactif)

**2023/03/17:**

- modification des paramètres de difficulté

**2023/03/16:**

- Ajout de descriptions de "XI. Game Structure > Hud > L'inventaire".

**2023/03/14:**

- mise à jour des schémas de courte échelle

**2023/03/13:**

- ajout du chapitre XI. Game Structure -> 1.2 Menu option
- changement du chapitre XI. Game Structure -> 1.2 HUD In-Game en XI. Game Structure -> 1.5.HUD In-Game
- ajout du chapitre XI. Game Structure -> 1.3 Sélection de Mission
- ajout du chapitre XI. Game Structure -> 1.4 Graphflow MainMenu
- ajout du chapitre 4. Core Gameplay

**2023/02/08 :**

- Ajout du chapitre XI. Game Structure -> 1.2.2. La Mini-Map

**2023/01/18 :**

- Modification du chapitre VI. PNJ -> 3. Comportement (IA)
- Modification du chapitre VIII. Décors -> 2. Props Interactifs
- Modification du chapitre VI. PNJ -> 2. Civils

**2023/01/17 :**

- Modification du chapitre II. CCC -> 2. Controls -> 2.4 Les déplacements spécifiques
- Modification du chapitre II. CCC -> 2. Controls
- Modification du chapitre IV. Les sens -> 2. L'ouïe -> 2.5 Les sons de déplacements
- Ajout de l'interaction entre entité odorante et zone d'odorat dans le chapitre IV. Les sens -> 3. L'odorat
- Ajout du chapitre VI. PNJ -> 2. Civils

**2023/01/16 :**

- Modification du chapitre II. CCC -> 2. Controls -> 2.4 Les déplacements spécifiques
- Modification du chapitre VI. PNJ -> 1. Types d'ennemis
- Modification du "chapitre VI. PNJ -> 1.2. Félines" en "chapitre VI. PNJ -> 1.2. Petits Mammifères"
- Modification du chapitre VII. Outline

**2023/01/13 :**

- Ajout de schémas dans le chapitre II. CCC -> 2. Controls -> 2.1 Les sélections
- Ajout d'un schéma dans le chapitre II. CCC -> 2. Controls -> 2.3 Les déplacements
- Ajout d'un schéma dans le chapitre VI. PNJs -> 4. Les états d'alerte
- Modification du chapitre IV. Les sens
- Ajout du chapitre VII. Outline
- Modification du chapitre V. Sang
- Modification du chapitre IV. Les sens -> 3. L'odorat

**2023/01/12 :**

- Ajout de schémas au chapitre II. CCC -> 2. Controls -> 2.1 Les sélections
- Modification du chapitre IV. Les sens -> 3. L'odorat
- Ajout du chapitre IV. Les sens -> 2.2. La zone d'Ouïe

**2023/01/11 :**

- Modification du chapitre IV. Les sens -> 2. L'ouïe (global)
- Modification du chapitre IV. Les sens -> 1. La vue



- Modification du chapitre 2. Controls (global)
- Modification du chapitre 3. Camera (global)

**2023/01/10 :**

- Modification du chapitre 2. Controls (global)
- Modification du chapitre 2. Controls -> Key Mapping
- Modification du chapitre IV. Les sens -> 1. La vue

**2023/01/09 :**

- Modification du chapitre IV. Les sens -> 1. La vue
- Modification du chapitre 1. Characters -> 1.2.3 Tracy Raskova
- Modification du chapitre 2. Controls -> 2.5 Attaque

# Sommaire

<b>ChangeLog</b>	<b>2</b>
<b>Sommaire</b>	<b>4</b>
<b>I. Product ID</b>	<b>6</b>
<b>II. CCC</b>	<b>7</b>
<b>1. Characters</b>	<b>7</b>
1.1. Les Incorruptibles	7
1.1.1. Eliot Seanness	7
1.1.2. Malone B. Clonan	11
1.1.3. Frank E. Eager	13
1.2. La Mafia	16
1.2.1. Alphonso "Al" Gattone	16
1.2.2. Riley McGuts "Bullgator"	19
1.2.3. Tracy Raskova	21
<b>2. Controls</b>	<b>24</b>
2.1 Les sélections	24
2.2 Les classes	27
2.3 Les déplacements	27
2.4 Les déplacements spécifiques (Path Objects)	29
2.5 Les attaques [WIP]	35
2.6. Mode Tactique [Wip (inputs et schéma)]	37
2.7 Les déplacements de corps	38
2.8 Les capacités propres aux classes	41
2.9 Key Mapping	43
<b>3. Camera</b>	<b>46</b>
3.1 La vue	46
3.2 Les contrôles	46
<b>III. Core Gameplay</b>	<b>48</b>
<b>IV. Win / Lose conditions</b>	<b>50</b>
<b>V. Les sens</b>	<b>50</b>
1. La vue	51
2. L'ouïe	52
2.1. Les différents types de sons	52
2.2. La zone d'ouïe	53
2.3. Tableau - Sons de déplacements	54
2.4. Tableau - Sons de déplacements spécifiques	55
3. L'odorat	56
3.1. Les odeurs	56
3.2. Les entités odorantes	57
3.3. La zone d'odorat	57
<b>VI. Le Sang</b>	<b>59</b>
<b>VII. Les PNJs</b>	<b>60</b>
1. Types d'ennemis	60
1.1. Canidés	60

1.2. Petits Mammifères	61
1.3. Oiseaux	62
1.4. Reptiles	64
1.5. Grands Mammifères	65
2. Civils	67
3. Comportements (IA)	68
3.1. Comportement des ennemis	68
3.2. Comportement des civils	70
3.3. Discussions	71
4. Les états d'alerte	71
5. Effets	72
<b>VII. Outline</b>	<b>74</b>
<b>VIII. Décors</b>	<b>75</b>
1. Météo	75
2. Props Interactifs	76
2.1. Cachettes	76
2.2. Obstacles	78
2.3. Pièges Environnementaux	78
<b>IX. Missions</b>	<b>80</b>
1. Objets de quêtes	80
2. Objets-clés	80
<b>X. Inventaire</b>	<b>81</b>
1. Equipements	82
<b>XI. Game Structure</b>	<b>83</b>
1. Menus	83
1.1 Graphflow Menus	83
1.2. Main Menu	83
+XXC VVB?/.§/1.3. Settings	84
1.4. Missions	89
1.5. Loading Screen	91
1.6. Menu Saves	92
1.7. Mission's End	96
1.8. Game Over	98
2. HUD	100
2.1. HUD in-game	100
2.2. Le curseur	101
2.3. La sélection des PJs et l'affichage du PJ sélectionné	102
2.4. Les capacités	103
2.5. L'inventaire	104
2.6. La Mini-Map	105
2.7. Pause Menu	107
2.8. Le Journal	108
3. Saves	110
3.1. Normal Saves	110
3.2. Quick Saves	111
<b>XII. Walkthrough</b>	<b>112</b>

## I. Product ID

Name : ProhiBeast

Category : RTS-Stealth Tactics.

Positionning : Hardcore Gamer.

Audience Target : Jeunes adultes / adultes - Hommes.

Release date : Juin 2025.

Price : 34.99€.

Platform : PC.

Mode de jeu : Solo.

USP : Vivez et participez à la prohibition de Chicago à travers un monde anthropomorphique dans laquelle l'alcool est remplacé par la viande.

Key Features :

- Deux trames narratives différentes mais liées ;
- Jeu se déroulant pendant la prohibition dans la ville de Chicago ;
- Univers anthropomorphique où l'interdiction de consommer de l'alcool est remplacée par celle de manger de la viande ;
- Personnages aux compétences complémentaires ;
- De nombreuses façons d'aborder les niveaux et différentes stratégies possibles (furtif, agressif, ...) ;
- Des zones de détection basées sur les différents sens des animaux ;

High Concept :

Choisissez votre camp entre Incorruptibles ou Mafia et dirigez votre équipe à Chicago, lors d'opérations d'infiltration pendant la prohibition pour démanteler ou renforcer l'empire mafieux d'Al Gattone.

## II. CCC

### 1. Characters

Contexte :

Le joueur contrôle une équipe de 3 à 5 personnages, tous sélectionnables à n'importe quel moment de la partie.

Selon les personnages présents / choisis par le joueur, il est possible d'effectuer des actions complémentaires ou des déplacements spécifiques.

## 1.1. Les Incorruptibles

### 1.1.1. Eliot Seaness

#### Classe :

Chef (CF. 2.2. Les classes)

#### Profil :

**Eliot Seaness** est le protagoniste principal du jeu.

C'est un Shollie anthropomorphe de 27 ans, 1.80 m, élancé et plutôt musclé, ayant les yeux bleus et un visage jeune.

Il est vêtu d'un chapeau gris disposant d'un **bandeau bleu**, d'un costume 3 pièces **gris et bleu** avec **cravate bleue**, et de chaussures en cuir.

Sa couleur dominante est donc le **bleu**, symbole de la **justice** et de la **police**.

Il est devenu **herbivore**.



#### Background :

Policier de Chicago depuis quelques années, mais aujourd'hui confronté à cette triste réalité : être face à une police dépassée et au trafic de viande grandissant. Il décide alors de prendre les choses en mains et de monter une nouvelle équipe de policiers afin de traquer la mafia locale.

#### Famille :

De base orphelin, il a été adopté par une famille d'**herbivores** modestes. Par la suite, il s'est dirigé vers des études de droit afin de suivre la même voie que son père policier.

#### Faiblesses :

Parfois réticent à tuer ses ennemis même lorsque le danger est trop grand.

#### Motivations :


Faire régner la justice.

## Forces :

Son flair surdéveloppé, son instinct de survie.


## Compétences corps à corps:

### ➤ **Coup de poing** :

**Assomme** l'entité ciblée provoquant un **son faible** (**bruit sourd** ). Si l'**ennemi** est un **Grand Mammifère** ou un **Reptile**, la compétence ne fait aucun effet et l'alarme est lancée.

La capacité peut être utilisée seulement sur les **PNJs neutres** et les **ennemis**. Elle peut être échangée à tout moment par la compétence **Morsure** et inversement.

### ➤ **Morsure** :


**Inflige 1 de dégât** à l'entité ciblée provoquant un **son faible** (**bruit sourd** ). Si l'ennemi est un **Grand Mammifère** ou un **Reptile**, il sera affaibli.

La capacité peut être utilisée seulement sur les **PNJs neutres** et les **ennemis**. Elle peut être échangée à tout moment par la compétence **Coup de poing** et inversement.

## Compétences spéciales :

### ➤ **Tirer (Thompson 1921 A)** :

Lorsque la compétence est activée, **Eliot** se tient debout et tire dans la direction demandée avec une **moyenne portée**. Un tir utilise 3 balles dans le chargeur.

Une rafale **inflige 2 de dégâts** et provoque un **son fort** (**coup de feu** ). Chaque rafale est suivie de quelques frames de rechargement avant de pouvoir enchaîner sur une autre rafale.

Le tir affecte seulement les **PNJs neutres** et les **ennemis**. Si la cible est un **Grand Mammifère** ou un **Reptile**, ce dernier sera alors affaibli.

Chaque tir **crée une flaque de sang** à l'emplacement de l'entité touchée.

### ➤ **Lancer de Frisbee** :

**Eliot** lance un **Frisbee** dans la direction demandée. Le lancer peut être de **courte à moyenne portée** en fonction de la puissance du tir.

Le **frisbee** permet d'assommer un **PNJ neutre** ou un **ennemi**, et cela provoque un **son faible** (**bruit sourd** ). Si, lors du lancer, le **Frisbee** touche un **Reptile** ou un **Grand Mammifère**, il ne leur inflige aucun dégât puis tombe au sol.

Le **Frisbee** rebondit sur les murs ou les obstacles (*il ne possède qu'un seul rebond et agit uniquement sur les obstacles de minimum 1m50 de hauteur*). Sa trajectoire est visible par le joueur lorsqu'il active la compétence.

Le **Frisbee** reste au sol à la fin de sa trajectoire, il peut être récupéré par **Eliot**.


Si un **Canidé** voit le **Frisbee** au sol en premier, alors il part le récupérer. **Eliot** pourra alors récupérer le **Frisbee** sur son cadavre.

Le **Frisbee** ne peut pas se casser, et **Eliot** n'en possède qu'un.

## ➤ Compétence de chef :

Permet de donner un ordre à un **PNJ neutre**. Lorsque cette compétence est utilisée, le HUD de compétence d'**Eliot** est remplacé par celui du **PNJ neutre**.

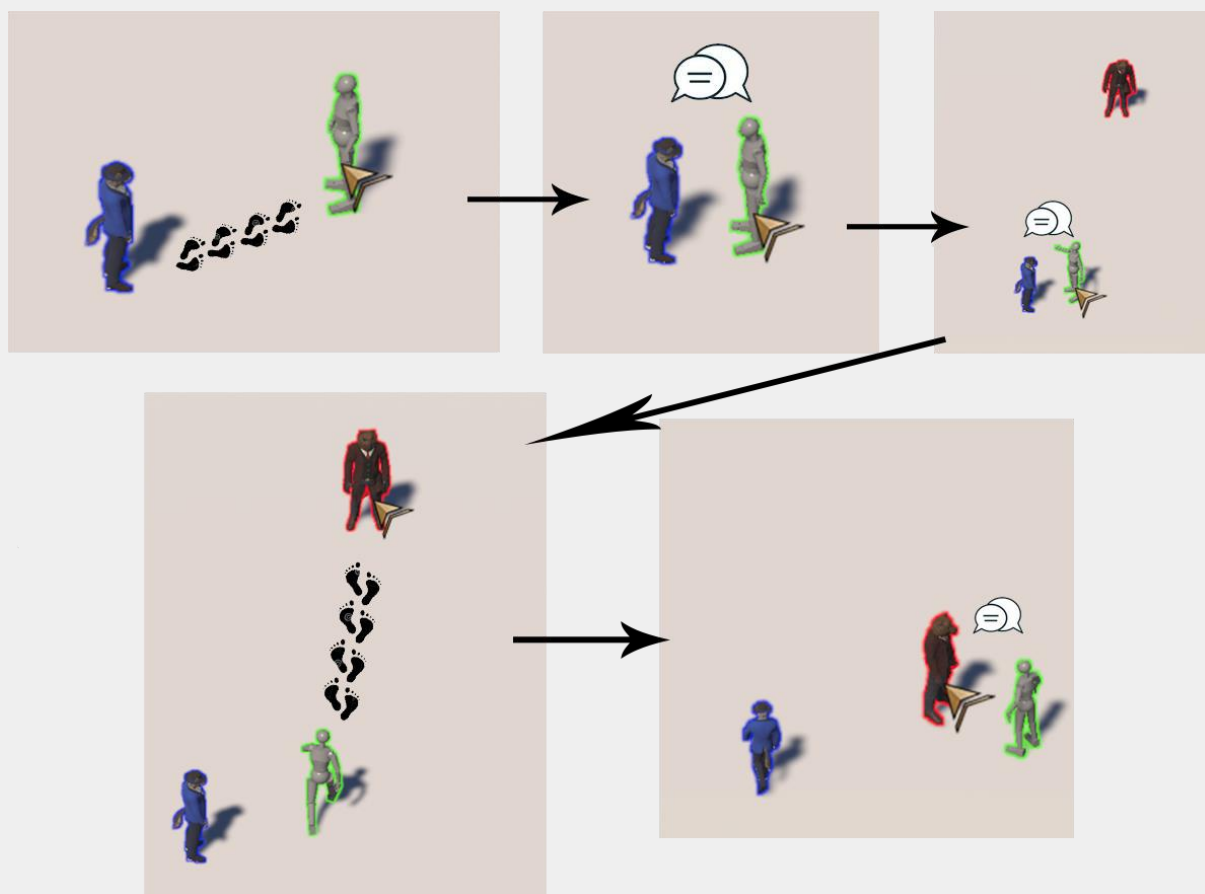
Le **PNJ neutre** dispose alors de plusieurs actions possible :





- Interagir : Permet au **PNJ neutre** d'interagir avec un élément du décor (*pièges ou autres*).
- Parler à des ennemis (distraction) : Le **PNJ neutre** va discuter avec l'ennemi sélectionné pendant un court instant, ce qui détourne son attention.
- Faire du bruit (distraction) : le **PNJ neutre** se rend à l'endroit indiqué et émet un **son moyen** (**cri** ).

**⚠** Si le **PNJ neutre** essaie de distraire un **Grand Mammifère** ou un **Reptile**, l'action échoue.

Le **PNJ neutre** peut effectuer ces actions dans une **moyenne portée** et ne les effectue pas si le chemin est inaccessible pour lui. La compétence possède un nombre de charges limité.

Lorsqu'un autre personnage est sélectionné, qu'**Eliot** est repéré ou lorsqu'une action du **PNJ neutre** est commanditée, le contrôle du **PNJ neutre** prend fin (Pas possible de le re-contrôler sans utiliser de nouveau cette compétence).



Compétences					Chef's Skill
Dégâts	étourdi	1	2	étourdi	/
Portée (m)	1	1	20 (tir)	10 max.	30
Portée du son émis (m)	1	1	7.25	2.5	/
Durée de l'effet (sec)	5			5	
Temps de recharge (sec)	1.5	1.5	0.5* (entre les rafales) 5 (après rangement)	(jusqu'à récupération du frisbee)	15
Munition max (ou nombre d'utilisation)			12* (4 rafales)	1* (récupérable)	2
Sang	non	non	oui	non	non

## 1.1.2. Malone B. Clonan

### Classe :

Tank (Cf.CCC ⇒2.Controls⇒2.2 Les Classes).



### Profil :

**Malone B. Clonan** est le **bras droit d'Eliott** et le second personnage protagoniste du jeu . C'est un éléphant d'Afrique anthropomorphe chauve de 57 ans. Du haut de ces 2m, plutôt musclé, yeux vert, visage assez ridé.

Il possède des lunettes de vue, une chemise blanche, une **Cravate orange**, un pantalon beige en toile et des chaussures de cuir noir.

Sa couleur dominante est le **orange**, symbole de **dynamisme** et de **bonne humeur** mais également **d'optimisme** et de **générosité**.

**Herbivore.**

### Background :

Policier aux côtés de Dwight Mess (père d'**Eliot**), les deux amis ont par la suite pris des directions différentes lors de la montée de la mafia à Chicago.

Dwight a depuis lors déménagé dans une ville plus sereine mais demanda tout de même à son ami de toujours veiller sur son fils récemment affecté à la police de Chicago.

### Famille :

Né dans une famille de sportifs de classe aisée, il est encouragé à suivre une carrière sportive mais préfère se diriger vers des études de police, préférant la justice à la popularité.

### Faiblesses :

Trop fort donc maladroit.

Raciste envers les rongeurs.

## Motivations :


Tenir sa parole envers le père d'**Eliot** au sujet de la protection de son fils.

## Forces :

L'éléphant le plus fort de Chicago.

## Compétences corps à corps:

### ➤ **Coup de Trompe :**

**Assomme** l'entité ciblée provoquant un **son faible** (**bruit sourd** ). Si l'ennemi est un Grand Mammifère ou un Reptile, la compétence ne fait aucun effet et l'alarme est lancée.

La capacité peut être utilisée seulement sur les **PNJs neutres** et les **ennemis**. Elle peut être échangée à tout moment par la compétence Coup de Défenses et inversement.

### ➤ **Coup de Défenses :**


**Tue** l'entité ciblée provoquant un **son faible** (**bruit sourd** ).

La capacité peut être utilisée seulement sur les **PNJs neutres** et les **ennemis**. Malone est capable de tuer les Grands Mammifères et les Reptiles avec cette compétence.

## Compétences spéciales:

### ➤ **Charger :**

Cette compétence agit en 2 étapes :

1. Malone effectue une charge en ligne droite sur une **moyenne portée** attrapant 2 **ennemis** ou **PNJs neutres** maximum se trouvant sur son passage. Les déplacements de la charge provoquent des **sons forts** (**bruit sourd** ).
2. Malone effectue une attaque étourdissant les ennemis présents dans un petit rayon d'action devant lui.


*(Si un troisième **ennemi**, **PNJ neutre** ou un obstacle se trouve sur le chemin de la charge de Malone, il s'arrête et effectue la 2ème partie de la compétence.)*

*(Si Malone charge près d'un rebord, il va s'arrêter devant et faire tomber les ennemis pris avec lui ce qui va les étourdir.)*

Lorsque cette compétence est utilisée contre un mur fissuré, Malone va se stopper en le détruisant afin de former un passage (*cf.PathObject*), puis effectuer la deuxième partie de la compétence.

Cette compétence affecte uniquement les **PNJs neutres** ou les **ennemis**.

➤ **Tirer (Remington Model 17) :**

**Inflige 2 de dégâts** dans la direction demandée sous la forme d'un cône partant de Malone. Il possède une **moyenne portée** et provoque un **son fort** (coup de feu ). Ce tir va toucher tous les ennemis présents dans la zone d'effet de la compétence.

Le tire affecte uniquement les **PNJs neutres** et les **ennemis**. Si une cible est un Grand Mammifère ou un Reptile, il sera affaibli.

La capacité **crée une flaque de sang à l'emplacement de l'entité touchée**.

➤ **Soin :**

Malone sort un sac de cacahuètes et les mange, cela a pour effet de lui rendre un peu de PV.

Le soin ne s'applique uniquement sur Malone.

Compétences	CAC Stun	CAC Kill	Tir	Charge	Soin
Dégâts	étourdi	3	3	étourdi	soigne
Portée (m)	1	1	6 (cône)	10	0
Portée du son émis (m)	1	1	7.25	3* (1ère partie) 7.25* (2ème partie)	0
Zone d'effet (m)			cône	1	
Temps de recharge (sec)	3	3	10	8.5	4
Munition max			3		3
Sang	non	non	oui	non	non
Soin					+1

## 1.1.3. Frank E. Eager

### Classe :

Tireur (Cf.CCC →2.Controls→2.2 Les Classes).

### Profil :

**Frank E. Eager** est le tireur d'élite des protagonistes. C'est un Pygargue anthropomorphe possédant une carrure standard, il mesure 1m80 et est âgé de 47 ans. Il est un sniper de talent.

Il porte un **long manteau violet** arrivant au genoux, un chapeau noir avec un **bandeau violet**, une chemise blanche rentrée dans son pantalon, une **cravate violette** assortie à son chapeau, un pantalon en toile noir et des bottes en cuir.

Sa couleur est donc le **violet** qui est la couleur de l'**orgueil**, et de la **mort**. mais également du **calme** et de la **sagesse**.



**Piscivore.**

### Background :

D'abord tireur durant la WWI en duo avec **Tracy Raskova**, leur relation durera jusqu'à l'arrivée d'**Al Gattone**.

Par la suite, l'une choisira l'argent et l'autre ne voudra pas rentrer dans des affaires malsaines.

**Eliot** le recrute quelques années plus tard pour son palmarès de tireur d'élite.

### Famille :

Descendant d'une famille de hauts gradés, il suit la tradition familiale et s'engage lui aussi dans l'armée.

### Faiblesses :

Prend des décisions trop rapidement, impulsif.

### Motivations :

Retrouver **Tracy**.

## Forces :

Précision hors pair.

## Compétences corps à corps:

### ➤ **Coup de crosse** :

**Assomme** l'entité ciblée provoquant un **son faible** (**bruit sourd** ).

La capacité peut être utilisée seulement sur les **PNJs neutres** et les **ennemis**.

Si l'**ennemi** est un **Grand Mammifère** ou un **Reptile**, la compétence ne fait aucun effet et l'alarme est lancée.

**⚠ Eager** ne possède pas de compétence létale au corps à corps.

## Compétences spéciales:

### ➤ **Sniper (Pattern 1914 Enfield)** :

Lorsque la compétence est activée, un viseur de sniper prend la place du curseur. **Eager** tire et **inflige 2 de dégâts** à l'entité ciblée, et ce sur une **longue**

**portée** (30m) provoquant un **son fort** (**coup de feu** ).

La compétence affecte seulement les **PNJs neutres** et les **ennemis**. Si la cible est un **Grand Mammifère** ou un **Reptile**, il sera affaibli.

La compétence peut être échangée à tout moment par la compétence "**Tir repoussant**" et inversement. Ces 2 compétences partagent les mêmes munitions.

### ➤ **Tir repoussant** :

Tire et **inflige 2 de dégâts** dans la direction demandée sur une **portée moyenne** provoquant un **son fort** (**coup de feu** ).

Lorsqu'une entité est touchée, elle est alors repoussée sur quelques mètres dans le sens du tir. Elle peut de cette façon tomber d'une hauteur, ou mourir dans une cachette qui fera disparaître son corps.

La compétence **crée une flaque de sang** à l'emplacement de l'entité sauf si cette dernière atterrit directement dans un buisson.

La compétence affecte seulement les **PNJs neutres** et les **ennemis**.


Le corps projeté **assomme** toute entité qu'il percute.

La compétence peut être échangée à tout moment par la compétence "**Sniper**" et inversement. Ces 2 compétences partagent les mêmes munitions.



## ➤ **Leurre** :

Lance (*en cloche*) un mannequin sur une **moyenne portée** qui se déploie à l'impact du sol.

Le premier **ennemi** apercevant le mannequin est intrigué  et va jusqu'au mannequin avant de le détruire.



Lorsqu'un **Leurre** est déployé, la compétence devient inutilisable. Le **Leurre** déployé peut être récupéré par **Eager**.

La capacité **doit être utilisée sur le sol**.

Une fois que le **Leurre** est détruit ou récupéré, la compétence passe en temps de rechargement.



## ➤ **Grenade a fusil fumigène** :

Tire dans la direction demandée sur une **moyenne portée** provoquant un **son fort** (**coup de feu** ). Le tir provoque un fumigène à l'impact, bloquant tous les sens des ennemis. Le fumigène empêche également les ennemis extérieurs d'accéder à la zone enfumée (les **ennemis** peuvent cependant en sortir). Les **ennemis** apercevant le fumigène sont intrigués  et regardent en direction de celle-ci.

La fumée dégagée par la grenade disparaît après quelques secondes.

Compétences					
Dégâts	étourdi	2	2	distrain	distrain
Portée (m)	1	50 ( <i>tir</i> )	15 ( <i>tir</i> )	15 ( <i>lancée</i> )	15 ( <i>tir</i> )
Portée du son émis (m)	1	7.25	7.25	0	7.25
Zone d'effet (m)					10
Durée de l'effet (sec)					10
Distance de poussée (m)			2		
Temps de recharge (sec)	1.5	10	10	5	25
Munition max		4		1*	

Sang		oui	oui	non	non
------	--	-----	-----	-----	-----

## 1.2. La Mafia

### 1.2.1. Alphonso "Al" Gattone

#### Classe :

Chef (Cf.CCC →2.Controls→2.2 Les Classes).

#### Profil :

Alphonso "Al" Gattone est l'antagoniste principal du jeu. C'est un puma anthropomorphe, de carrure standard, âgé de 32 ans et mesurant 1m80. Il affiche une cicatrice à son œil droit et un cigare à la bouche.



Sa couleur est le **jaune**, ce qui symbolise la **puissance**, **l'énergie** et la **connaissance**, mais également la **tromperie** et **l'orgueil**.

**Al Gattone** est habillé d'un costume trois pièces gris dessiné de rayures blanches, avec lequel il porte une **cravate jaune**. Il porte par dessus un long manteau blanc avec une fleur sur la poche droite de celui-ci. Sa tête est couverte d'un chapeau type Homburg blanc avec un bandeau gris sur celui-ci, ses oreilles de puma passant à travers les bord du chapeau. Il porte une paire de Great Gatsby 1920's noires et blanches aux pieds. Il est armé d'un pistolet Colt M1911 qu'il porte sous son manteau.

#### **Carnivore.**

#### Background :

Mafieux à la solde du Gang de Porrio, il souhaite secrètement prendre la place de Porrio pour assouvir sa soif de pouvoir.

#### Famille :

Parents italiens décédés, orphelin des rues de Chicago, il rejoignit le gang de Porrio en tant que rabatteur dans sa jeunesse où il chercha à se reconstruire une famille de substitution. La solitude engendrée par cet isolement le poussa dans la criminalité

souhaitant prendre sa revanche sur la société et fit naître en lui un désir de pouvoir insatiable.


## Forces :

Aucune morale et ne recule devant rien pour atteindre ses objectifs.

### Compétences de Gattone :

#### 1. Attaque bondissante :


**Capacité de type courte à moyenne portée**, effectue un bond en hauteur pouvant passer par-dessus des obstacles.

- S'il atterrit sur un personnage, ce dernier est alors **assommé** provoquant un **son moyen** (**bruit sourd** )

La capacité **peut être utilisée dans le vide**.

Elle cible les **PNJs neutres** et les **ennemis**.

#### 2. Griffes :

**Attaque de type corps-à-corps**, inflige 2 de dégâts, donc peut **tuer** l'entité ciblée émettant un **son moyen** (**cri** )

La capacité **crée une flaque de sang à l'emplacement de l'entité touchée**.

Elle **ne peut être utilisée dans le vide**.

Elle cible seulement les **PNJs neutres** et les **ennemis**.

#### 3. Tirer (Colt M1911) [7 munitions max., 1 chargeur]:


**Attaque de type moyenne portée**, inflige 3 de dégâts par tir, donc peut **tuer** l'entité ciblée, tir émettant un **son fort** (**coup de feu** )

La capacité **crée une flaque de sang à l'emplacement de l'entité touchée**.

Elle **ne peut être utilisée dans le vide**.

Elle cible seulement les **PNJs neutres** et les **ennemis**.

#### 4. Jeter un cigare [x4]:

**Capacité de type courte à moyenne portée**, envoie un cigare, puis **distrain** l'entité / les entités ciblée(s) en provoquant un **son faible** (**bruit sourd** ) lorsqu'il atterrit.

La capacité **peut être utilisée dans le vide**.

Elle cible seulement les **PNJs neutres** et les **ennemis**.

- Si un **ennemi** entend le bruit provoqué par le cigare ou simplement l'aperçoit, cela l'interpellerà et l'attirera jusqu'à lui. Il ramassera alors

l'objet pour fumer *quelques secondes* puis le relachera avant de reprendre son poste.

- Si un **PNJ neutre** reçoit le cigare directement sur lui, cela émettra un **son faible** (**bruit sourd** 🗣️). Il regardera alors autour de lui *pendant quelques secondes* pour savoir d'où provient l'objet, puis se remettra à ses activités.
- Si un **ennemi** reçoit le cigare directement sur lui, Il regardera alors autour de lui *pendant quelques secondes* pour savoir d'où provient l'objet, puis se remettra à ses activités.  
S'il aperçoit un **PJ**, il donnera l'alerte.

## 5. Flairer :

Permet de renifler le sol mettant alors en évidence les différents "pathfinds" des **PNJs neutres** / **ennemis** (capacité utilisable seulement sur ceux qui se déplacent), et active le "outline" de ces derniers.

Les **PNJs neutres** / **ennemis** sont révélés jusqu'à leur élimination ou jusqu'en fin de partie (fin de mission ou mort d'un **PJ**), tandis que les "pathfinds" disparaissent *au bout de 10 secondes*.

La capacité **doit être utilisée dans le vide**.

Elle cible seulement les "pathfinds" des **PNJs neutres** et des **ennemis**.

## Faiblesses :

Hautement recherché, un grand nombre d'individus souhaitent sa mort.

## Motivations :

Avoir le contrôle total des rues et des trafics.

### 1.2.2. Riley McGuts "Bullgator"

#### Classe :

Tank (Cf.CCC ⇒2.Controls⇒2.2 Les Classes).

#### Profil :

**Riley McGuts "Bullgator"** est le bras droit d'Al Gattone et le second antagoniste du jeu. C'est un alligator anthropomorphe albinos, à la carrure



imposante, âgé de 30 ans et mesurant 2m.

Sa couleur est le **turquoise**, ce qui symbolise la **responsabilité**, la **concentration** et **l'exotisme**, mais également **l'envie** et **l'appréhension**.

Il est vêtu d'un long manteau d'époque de couleur anthracite, sous lequel il porte un costume de la même couleur ainsi qu'une chemise blanche avec une cravate turquoise. Il porte également sur sa tête un chapeau type Fedora anthracite avec un bandeau turquoise entourant la base du chapeau et une petite plume sur le nœud du bandeau. Il porte aux pieds une paire de Patent Leather Oxford noires et est armé d'une mitrailleuse Thompson M1921.

. **Carnivore**.

## **Background :**

Mafieux à la solde d'**Al Gattone**, il est son allié le plus loyal. Il n'hésite pas à utiliser sa force et à tuer tous ceux qui pourraient nuire aux plans de son chef.

## **Famille :**

Après l'assassinat de son père par des gangsters, il grandit avec sa mère accablée par la misère à Chicago où il finit par retrouver et tuer les assassins de son père. Ce fait d'armes attira l'attention d'**Al Gattone** qui le prit sous son aile et fit de lui son bras droit. **Riley** vit en **Gattone** une nouvelle figure paternelle et jura de le servir jusqu'au bout de ses ambitions.

## **Forces :**

Son physique imposant, son arsenal d'armes lourdes et de grenades.

### Compétences de **Bullgator** :

#### **1. Coup de poing :**

**Attaque de type corps-à-corps**, **assomme** l'entité ciblée provoquant un **son faible**

(**bruit sourd** ).

La capacité **ne peut être utilisée dans le vide**.

Elle cible seulement les **PNJs neutres** et les **ennemis**.

#### **2. Dévorer :**

**Attaque de type corps-à-corps, inflige 4 de dégâts**, donc peut **tuer** l'entité ciblée provoquant un **son faible** (cri .

La capacité **crée une flaque de sang à l'emplacement de l'entité touchée**.

Elle **ne peut être utilisée dans le vide**.

Elle cible seulement les **PNJs neutres** et les **ennemis**.

### 3. Tirer (Thompson M1921) [20 munitions max, 1 chargeur] :

**Attaque de type moyenne portée, inflige 3 de dégâts**, donc peut **tuer** l'entité / les entités ciblée(s), chaque tir émettant un **son fort** (coup de feu .

Le tir s'étend sous la forme d'un cône qui part de **Bullgator**.

Chaque tir **crée une flaque de sang à chaque emplacement d'entité touchée**.

10 munitions sont utilisées après chaque utilisation, les balles se dispersant le long du cône de tir.

Elle **ne peut être utilisée dans le vide**.

Elle cible les **PNJs neutres** et les **ennemis**, mais aussi les **PJs**.

### 4. Grenade Lacrymogène :


**Attaque de type courte portée, aveugle et anosmise** l'entité / les entités ciblée(s), arme provoquant un **son fort** (coup de feu .

Le gaz dégagé par la grenade disparaît *au bout de 15 secondes*.

La capacité **peut être utilisée dans le vide**.

Elle cible les **PNJs neutres** et les **ennemis**, mais peut aussi cibler les **PJs**.

### 5. Infrasons :

**Capacité de type courte portée**, émet un grognement servant à attirer les ennemis à lui, donc **distrain** l'entité / les entités ciblée(s) en émettant un **son faible** (cri .

La capacité **doit être utilisée dans le vide**.

Elle cible seulement les **PNJs neutres** et les **ennemis**.

## Faiblesses :

Plutôt lent, moins efficace sans **Al Gattone**.

## Motivations :

Protéger et soutenir **Al Gattone** dans sa conquête de pouvoirs.

## 1.2.3. Tracy Raskova

### Classe :

Tireur (Cf.CCC →2.Controls→2.2 Les Classes).

### Profil :

**Tracy Raskova** est la tireuse d'élite des antagonistes. C'est une femme lynx anthropomorphe, à la carrure svelte et athlétique, âgée de 47 ans et mesurant 1m80. Elle a une légère cicatrice sur le nez.



Sa couleur est le **vert**, ce qui symbolise la **concentration** et la **liberté** mais également **l'infortune** et **l'échec**.

Elle est vêtue d'une veste en cuir type pilote brune à fourrure, sous laquelle elle est habillée d'un pull à col roulé bleu. Elle porte en plus sous sa veste un bandoulière à cartouches pour son fusil, un jean bleu avec deux autres ceintures dont une pochette sur sa hanche droite. Elle porte également à son avant-bras droit un gantelet en cuir brun. Sa tête est couverte d'un bonnet d'aviateur en cuir brun avec des lunettes de pilote sur le front, ses oreilles de lynx passant à travers le haut du bonnet. Elle porte aux pieds une paire de bottes hautes en cuir militaires brunes/noires. Elle est armée d'un fusil de précision Springfield M1903 équipé d'un silencieux.

**Carnivore.**

### Background :

Vétéran militaire ayant servi comme sniper durant la Grande Guerre aux côtés de **Frank E. Eager**, elle est reconnue pour sa visée exceptionnelle, sa bravoure ainsi que sa ténacité au combat. Son goût prononcé pour les jeux d'argent l'oblige à vendre ses services aux mafias locales comme mercenaire afin de payer ses dettes.

### Famille :


Fille d'immigrés russes, elle est née aux États-Unis et reçoit une éducation militaire dès son plus jeune âge. Elle possède donc une logique et une approche militaire qui l'aide dans son travail de mercenaire.

## Forces :

Ses compétences et expériences militaires; son goût du risque lui offrent une grande témérité.

Compétences de **Tracy** : (à changer)

### 1. Griffer :

**Attaque de type corps-à-corps, inflige 2 de dégâts**, donc peut **tuer** l'entité ciblée, émettant un **son moyen** (**cri** ).

La capacité **crée une flaque de sang à l'emplacement de l'entité touchée**.


Elle **ne peut être utilisée dans le vide**.

Elle cible seulement les **PNJs neutres** et les **ennemis**.

### 2. Tirer (Springfield M1903 silencieux) [2 munitions balles explosives, 4 munitions balles paralysantes, 2 munitions balles de sniper, 0 chargeur]:

**Attaque de type longue portée :**

- Tirer avec la balle explosive :

→ **Inflige 4 de dégâts**, donc **tue** l'entité ciblée, tir émettant un **son moyen** (**coup de feu** .

Dès que la balle percute sa cible, elle explose.

L'explosion de la balle qui s'émane est une **attaque de type courte portée, inflige 2 de dégâts**, donc peut **tuer** l'entité / les entités se trouvant dans le champ de déflagration.

→ Si la balle du tir percute un mur, un décor... elle explose également.


La balle explosive **crée une flaque de sang à l'emplacement de l'entité touchée**.

Attention, **les explosions ne créent pas de flaque de sang** : c'est l'impact de la balle qui la provoque. L'explosion, elle, n'est qu'une déflagration donc brûle, mais ne transperce pas.

La capacité **peut être utilisée dans le vide** (afin de pouvoir cibler un mur, un objet...).

Elle cible les **PNJs neutres** et les **ennemis**., mais aussi les explosions peuvent aussi viser les **PJs**.

- Tirer avec la balle ricochet :

**Inflige 3 de dégâts**, donc peut **tuer** l'entité ciblée, tir émettant un **son moyen** (**coup de feu** .

La balle ricoche seulement sur les murs. Elle ne peut ricocher qu'une seule fois, autrement lors de la deuxième collision la balle se détruit.

La valeur de l'angle est la même entre l'émission du tir jusqu'à la ricoche, et de la ricoche jusqu'au à la deuxième collision (loi de Snell-Descartes :


rayon incident - rayon réfléchi).

La balle ricochet **crée une flaque de sang à l'emplacement de l'entité touchée.**

Elle **ne peut être utilisée dans le vide.**

Elle cible seulement les **PNJs neutres** et les **ennemis**, mais aussi les **PJs**.

- Tirer avec la balle de sniper :

**Inflige 4 de dégâts**, donc **tue** l'entité ciblée émettant un **son moyen** (coup de feu ).

Le curseur prend la forme d'un viseur ce qui permet au tir de pouvoir toucher n'importe quelle entité se trouvant dans la zone de tir, sauf sous un plafond.

La balle de sniper **crée une flaque de sang à l'emplacement de l'entité touchée.**

La capacité **ne peut être utilisée dans le vide.**

Elle cible seulement les **PNJs neutres** et les **ennemis**.

### 3. Grenade [x2]:

**Attaque de type moyenne portée, inflige 3 de dégâts**, donc peut **tuer**, et **assourdi** l'entité / les entités ciblée(s), arme provoquant un **son fort** (coup de feu .

**L'explosion émise est de courte portée.**

La capacité **peut être utilisée dans le vide.**

Elle cible les **PNJs neutres** et les **ennemis**, mais peut aussi cibler les **PJs**.

### 4. Piège à filet [x2] :

Capture, donc **ligote** l'entité qui passe dessus.

La capacité **doit être utilisée au sol.**

Elle cible les **PNJs neutres** et les **ennemis**, mais aussi les **PJs**.

### 5. Ouïe fine :

Analyse tous les personnages en déplacements dans une zone de **moyenne portée**, ce qui les révèle alors *pendant 30 secondes*. La capacité **doit être utilisée dans le vide**. Elle cible seulement les personnages.

## Faiblesses :

Accroc aux jeux d'argent et de hasard, alcoolique notoire.

## Motivations :

Rembourser ses dettes.

## 2. Controls

### 2.1 Les sélections

#### 2.1.1 La sélection des **PJs**

Lorsqu'un **PJ** est sélectionné, un halo lumineux (appelé outline) l'entoure alors de la couleur qui lui est associée.

Il existe 4 méthodes pour sélectionner un (ou plusieurs) **PJ(s)** :

1. A l'aide du clic de la souris (par défaut, le Clic Droit) ;
2. A l'aide du rectangle de sélection ;
3. En utilisant l'input / les inputs associé(s) au **PJ** ;
4. En passant par le HUD.

Ci-dessous, les détails de ces méthodes de sélections.

**Méthode de sélection 1** : Clic de la souris.

Pour se faire, le joueur doit déplacer le curseur jusqu'au **PJ** qu'il souhaite sélectionner, puis **cliquer** dessus à l'aide du clic de la souris correspondant.



*\*Sélection d'un **PJ** à l'aide du clic de la souris*

**Méthode de sélection 2** : Rectangle de sélection.

Pour afficher le rectangle de sélection, le joueur doit **maintenir** le clic de la souris lié à la sélection, puis l'agrandir jusqu'à englober les **PJs**, et enfin relâcher le clic afin de le(s) sélectionner.

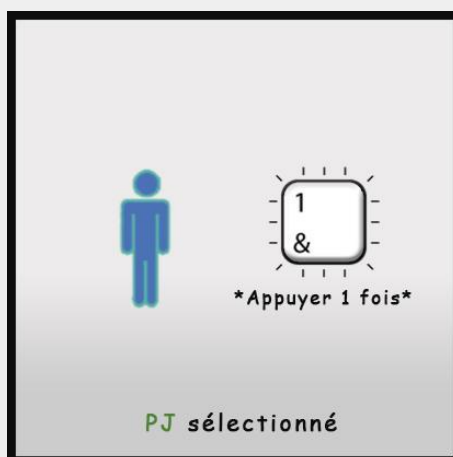


*\*Sélection de plusieurs PJs dès le relâchement du clic*

Pour **annuler** une sélection de PJs, il suffit de faire la même manipulation en dehors des PJs.

**Méthode de sélection 3 :** Les inputs.

**Appuyer** une fois sur l'input (donc la touche du clavier) associé au **PJ** le sélectionne (par défaut, les touches alphanumériques).



*\*Sélection d'un PJ à l'aide de l'input qui lui est associé*

Sélectionner un autre **PJ** avec cette méthode annule la sélection du **PJ** précédemment sélectionné.

Enfin, réappuyer sur la touche de sélection du **PJ** sélectionné refait centrer la caméra sur ce dernier.

**Méthode de sélection 4 :** Le HUD.

Se référer au chapitre "XI. Game Structure > 1. HUD > 1.5 HUD In-Game > 1.5.2 La sélection des **PJs**".

## 2.1.2 La sélection des **PNJs neutres** et **ennemis**

Sélectionner un **PNJ neutre** ou un **ennemi** permet d'**afficher ses zones de sens**. Seul un **PNJ neutre** / **ennemi** à la fois peut afficher ses sens (sauf utilisation de capacités spéciales d'un **PJ**).

Seule la méthode de sélection par le clic de la souris permet de les sélectionner.

## 2.2 Les classes

Les **classes** désignent les différentes actions principales qu'un **PJ** peut réaliser, ainsi que leurs compétences.

Il existe **5 classes** qui leur sont attribuées.

Chacunes d'elles possèdent leurs propres aptitudes et points de vie.

L'objectif des classes est de **rendre dépendant les PJs aux autres**.

La **classe** détermine à la fois les actions possibles (vitesse de déplacements, sons de déplacements, mobilité...) mais aussi les types de compétences et leur portée.

Les **Chefs** possèdent une **compétence unique** selon ceux qui sont choisis (exemple : corruption de **Gattone**) ;

Les **Tanks** possèdent une **compétence de charge** afin de créer des passages ;

Les **Tireurs** possèdent une **compétence de tir à longue distance** ;

Les **Espions** possèdent une **compétence de reconnaissance** ;

Les **Médecins** possèdent une **compétence de soins** et peuvent **nettoyer les traces de sang**.

### 2.3.1 Tableau - Les classes des **PJs**

Classes	Santé
Chef	4

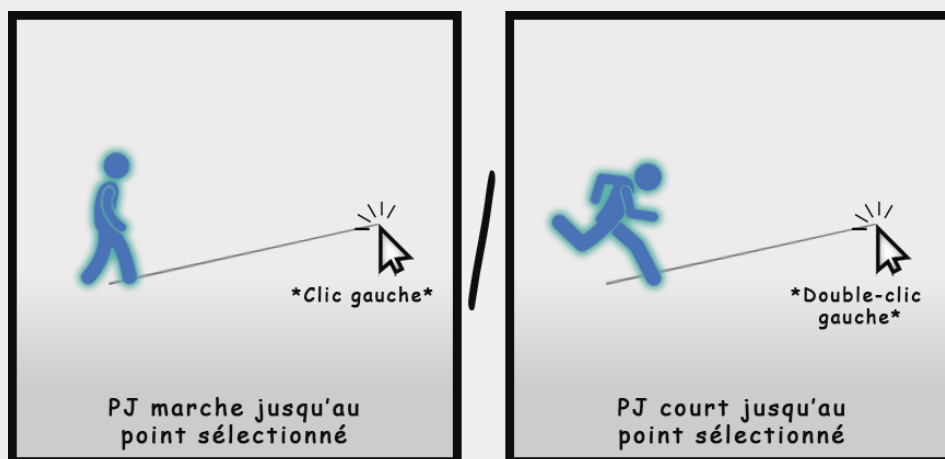
Tank	5
Tireur	3
Espion	2
Médecin	3

## 2.3 Les déplacements

Les **déplacements** d'un / plusieurs **PJs** se font à l'aide du curseur, en appuyant **une fois** sur le **clic** concerné de la souris (*Cf. II CCC ⇒ 2 Controls ⇒ 2.8 Key Mapping*).

Le(s) **PJ(s)** sélectionné(s) se déplace(nt) alors jusqu'au point cliqué **en marchant**.

Lorsqu'un Double-Clic est réalisé, le(s) **PJ(s)** sélectionné(s) **se déplace(nt)** jusqu'au point cliqué **en courant**.



*\*Schémas montrant un **PJ** qui marche puis un **PJ** qui court*

Le(s) **PJ(s)** **se déplace(nt)** jusqu'au point sélectionné à l'aide du **"pathfinding"** (*Cf. TDD ⇒ 15.Pathfinding*).

Il existe plusieurs états de **déplacements** associés aux personnages.

Déplacements	
Debout	Accroupi

IDLE	Oui	Oui
Marcher	Oui	Oui
Courir	Oui	Non

Un **PJ** ne peut **courir** tout en étant **accroupi**.

Aussi, il existe des **déplacements spécifiques** attribués à chaque classe de **PJ**.

Et pour ce qui est du déplacement **Atterrir**, il permet au **PJ** sélectionné de descendre d'**1 étage seulement** sans avoir besoin de passer par un **Path Object de type escalade** (grillage, corde...).

Il saute alors pour ensuite rejoindre le point de clic.

A chaque classe de **PJ** s'associe donc leurs **états de déplacements**, qui possèdent chacun une **vitesse de déplacements** différente.

Ainsi, chaque déplacement émet des sons, appelés **sons de déplacements**.

Tout type de **classe** de **PJ** peut **atterrir**.

## 2.3.1 Tableau - La vitesse de déplacements

Chaque **PJ** a la capacité de se déplacer **en marchant**, **en s'accroupissant** ou **en courant**. Chacun se déplace plus ou moins rapidement selon leur classe.

Valeurs par défaut (Min. = 0 ; Max. = 3)

/ : Ne peut se déplacer ;

1 : Se déplacer lentement ;

2 : Se déplacer à vitesse moyenne ;

3 : Se déplacer rapidement.

	Vitesse de déplacements		
	Marcher	S'accroupir	Courir
<b>Chefs</b>	2.10	1.70	2.80
<b>Tank</b>	1.10	0.70	1.90

Tireur	2.00	1.50	2.50
Espion	2.20	1.90	3.00
Médecin	1.50	1.20	2.10

## 2.4 Les déplacements spécifiques (Path Objects)

Les **déplacements spécifiques** sont aussi appelés **Path Objects** du fait qu'un chemin se crée pour en lier deux autres. C'est le **PathFinding** qui s'occupe de calculer si ce chemin doit être ajouté pendant les déplacements des **PJs**.

Les **déplacements spécifiques** d'un ou plusieurs **PJs** s'appliquent seulement à certains endroits.

Pour effectuer ces déplacements, le **PJ** se déplace jusqu'à l'**élément interactif** ou à l'endroit prévu, puis utilise automatiquement le **Path Object** adéquat.

Les **déplacements spécifiques** s'effectuent à une certaine vitesse et génèrent eux aussi des sons, appelés **sons de déplacements spécifiques**.

Un **PJ** ne peut effectuer de **déplacements spécifiques** s'il porte ou traîne un corps (sauf cas exceptionnels), ou encore s'il utilise une de ses capacités.

Il existe plusieurs **types de déplacements spécifiques** :

- **Passer par une porte** ;
- **Escalader** (une échelle, un grillage, des lierres muraux...) ;
- **Sauter** (atterrir depuis un étage supérieur, ou saut en longueur) ;
- **Se faufiler** (passer dans un conduit, sous une barrière...) ;
- **Courte échelle** (porter un allié ou se faire porter par un allié).

Enfin, certains **Path Objects** utilisent le principe de **Link** : c'est-à-dire que lorsqu'un **PJ** emprunte l'**élément interactif**, il peut en ressortir par un autre (principe d'un téléporteur). Cependant, le **PJ** s'arrête à l'intérieur du lieu emprunté afin que le joueur puisse décider où le faire sortir (puisque'il peut y avoir plusieurs sorties).

### 2.4.1 Passer par une porte

Un **PJ** **passer par une porte** si le trajet qu'il doit effectuer pour rejoindre un point de clic est le plus court.

Si une porte est simplement fermée, il l'ouvrira alors puis la fermera.

Mais, si une **porte est fermée à clé**, il devra alors utiliser une **clé** pour l'ouvrir. S'il ne l'a pas en mains ou qu'il n'en possède juste pas, il prendra alors automatiquement un autre chemin pour rejoindre le point de clic.

[Schéma]

Une porte peut aussi amener un **PJ** à entrer dans un bâtiment pour en ressortir par une autre à l'aide du principe de **Link**.

[Schéma]

## 2.4.2 Escalader

Il existe plusieurs moyens d'**escalader** un ou plusieurs étages :

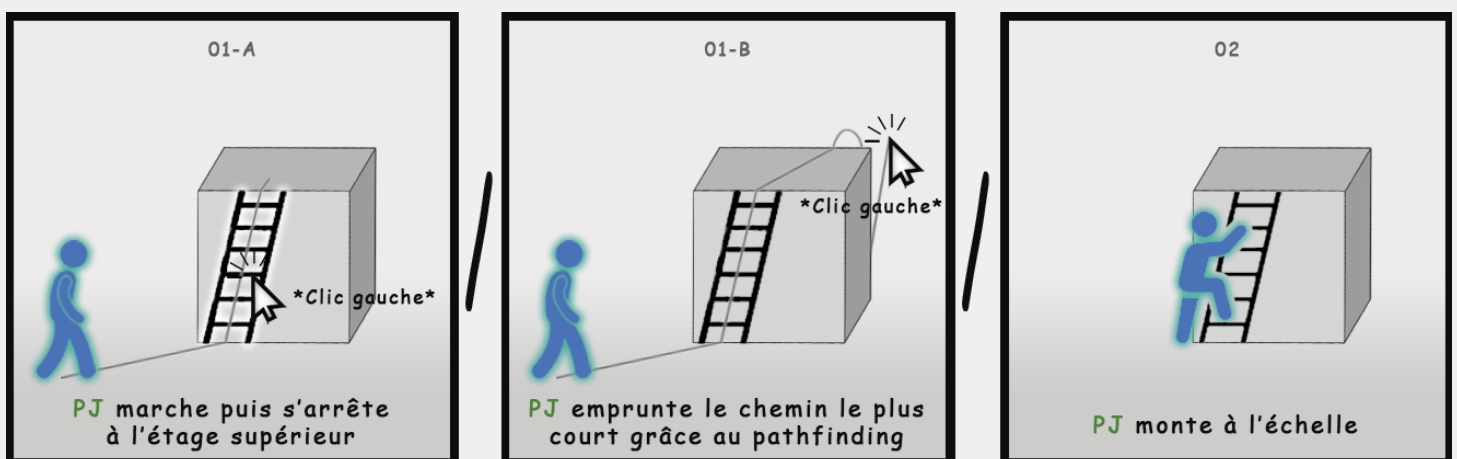
- Éléments interactifs grimpables :
  - Les échelles ;
  - Les autres.
- La courte échelle.

### 2.4.1.1 Les échelles

Les **échelles** peuvent être escaladées (monter ou descendre) par toutes **classes** de **PJs**. Elles peuvent avoir plusieurs tailles, donc permettent aux **PJs** d'accéder à différents niveaux de hauteurs. Elles peuvent mesurer **3m**, **4.5m** ou **6m**.

Enfin, un **PJ** peut emprunter une échelle si le joueur interagit directement dessus ou si le **Pathfinding** le fait passer par elle.

Aussi, un **PJ** de classe **Tank** peut porter un corps et emprunter l'échelle avec.



*\*Schémas montrant les différentes façons pour un **PJ** d'emprunter une échelle*

## 2.4.1.2 Les autres éléments d'escaladables

Il existe d'autres éléments escaladables, mais seuls les **Chefs**, **Tireurs** et **Espions** peuvent les utiliser :

- **Cordes** ;
- **Murs escaladables** ;
- **Gouttières** ;
- **Échafaudages** ;
- **Lierres muraux**.

**/!\** Ces éléments d'escalades (sauf les **échelles**) ne font qu'un étage de hauteur.

Aussi, les **lierres muraux** peuvent être escaladables de manière horizontale, diagonale... puisqu'ils sont formés comme un chemin établi sur un mur.

[Schéma]

## 2.4.1.3 La courte échelle

Pour faire la **courte échelle**, il faut obligatoirement réunir deux **PJs** : un **porteur** et un **porté**.

Seuls les **Chefs** et les **Tanks** peuvent être **porteurs**. Cependant, ils ne peuvent porter d'autres **Tank**.

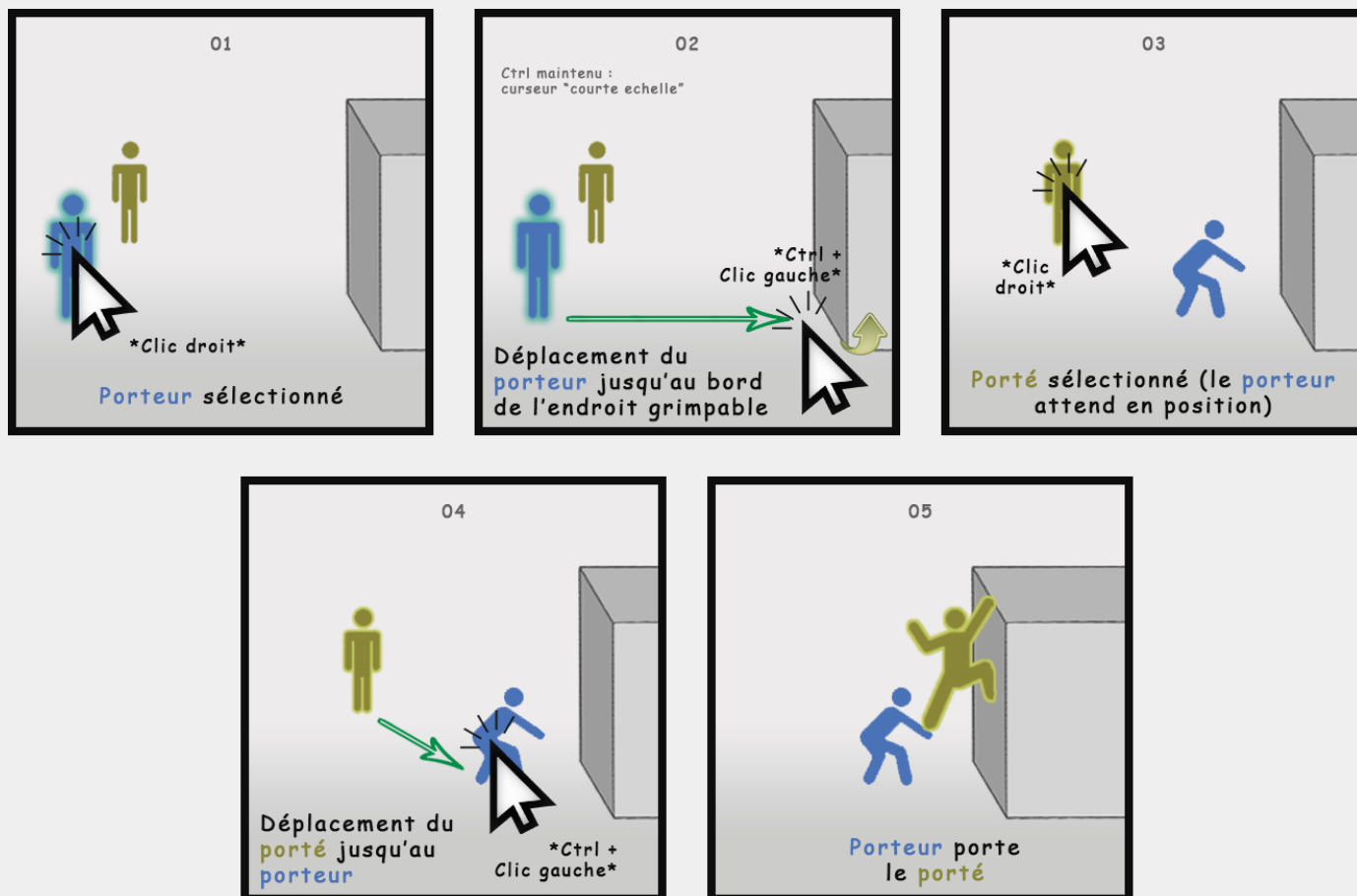
Pour effectuer une **courte échelle**, le joueur doit d'abord sélectionner le **PJ porteur**, puis doit le placer devant le lieu où cette action doit se faire.

Ce déplacement doit se réaliser en utilisant les inputs Ctrl + Clic Gauche (inputs par défaut).

Le **porteur** se met alors en place (il attend le **porté**).

Puis, le joueur doit sélectionner le **PJ porté**, et le diriger jusqu'au **porteur**.

Pour qu'il se fasse **porté**, le joueur doit encore une fois effectuer un "Ctrl + Clic Gauche".



*\*Schéma montrant comment effectuer la **courte échelle** en déplaçant le **porté** jusqu'au **porteur** déjà en position de courte échelle*

Pour **annuler** la position d'attente du **porteur**, le joueur doit simplement le redéplacer.

## 2.4.3 Les tyroliennes

Une tyrolienne permet à un **PJ** de **descendre d'un ou plusieurs étages** d'un point A à un point B.

[Schéma]

## 2.4.4 Les sauts

Il existe **deux types de sauts** : **atterrir** et **long saut**.

**Atterrir** permet à un **PJ** de descendre d'**1 étage seulement** sans avoir besoin de passer par un **élément interactif d'escalade** (grillage, corde...).

Il saute alors pour ensuite rejoindre le point de clic.

Tout type de classe de **PJ** peut atterrir.

[Schéma]

Cependant, seuls les **Tireurs** et **Espions** peuvent effectuer le **long saut**.

Le **long saut** permet à un **PJ** d'effectuer un saut en longueur d'un point A à un point B au-dessus du vide. Ce type de **saut** s'effectue lorsqu'un certain écart est présent, et que les points de départ et d'arrivée du **saut** sont de même hauteur.

[Schéma]

### 2.4.5 Se faufiler

Seuls les **Tireurs** et **Espions** peuvent se faufiler. Il existe différentes manières pour un **PJ** de **se faufiler** :

- Passer dans un endroit ayant une entrée et une sortie (conduit, plaque d'égout...)  
;
- Passer sous un obstacle ayant une ouverture (sous un mur, dans une crevasse...).

Certains **éléments interactifs** ayant une entrée peuvent avoir plusieurs sorties (plaques d'égout...) et donc utiliser le principe de **Link**.

[Schéma]

## 2.4.6 Tableau - Mobilité

Le tableau -ci-joint montre les **classes** de **PJs** pouvant emprunter les **Path Objects**.

Mobilité								
Emprunter une porte	Escalader				Emprunter une tyrolienne	Saut		Se faufiler
	Échelle	Autres (grillages, cordes...)	Courte Echelle			Atterrir	Long saut	
			Être porteur	Être porté				
Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Non	Non
Oui	Oui	Non	Oui	Non	Oui	Oui	Non	Non
Oui	Oui	Oui	Non	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Oui	Oui	Oui	Non	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Oui	Oui	Non	Non	Oui	Oui	Oui	Non	Non

## 2.4.7 Vitesse de mobilité [Wip]

Valeurs par défaut (Min. = 0 ; Max. = 3)

/ : Ne peut effectuer le déplacement spécifique ;

1 : Effectue lentement le déplacement spécifique ;

2 : Effectue à vitesse moyenne le déplacement spécifique ;

3 : Effectue rapidement le déplacement spécifique.

Vitesse de mobilité				
Emprunter une porte	Escalader	Emprunter une	Saut	Se faufiler

		Échelle	Autres (grillages, cordes...)	Courte Echelle Être porteur	tyrolienne	Atterrir	Long saut	
<b>Chef</b>	?	2.00	1.90	1.90	?	2.00	/	/
<b>Tank</b>	?	1.00	/	2.70	?	2.10	/	/
<b>Tireur</b>	?	2.10	1.80	/	?	2.00	2.30	1.80
<b>Espion</b>	?	2.60	2.60	/	?	1.90	2.80	1.80
<b>Médecin</b>	?	1.70	/	/	?	1.90	/	/

## 2.5 Les attaques [WIP]

### 2.5.1 Tableau - Attaque

	Attaque			
	Portée d'attaque	Dégâts causés	Vitesse d'exécution d'attaque	Sons d'attaque
<b>Chef</b>	Corps-à-corps ; Proche ; Moyen	0 ; 1 ; 2	Rapide	Faible ; Moyen ; Fort
<b>Tank</b>	Corps-à-corps ; Proche	2 ; 3	Moyen	Faible ; Moyen ; Fort
<b>Tireur</b>	Moyen ; Loin	1 ; 2 ; 3	Rapide	Moyen ; Fort
<b>Espion</b>	Corps-à-corps ; Proche ; Moyen	0 ; 1	Lent	Aucun ; Faible
<b>Médecin</b>	Corps-à-corps ; Proche	0	Moyen	Faible ; Moyen

### 2.5.2 Tableau - Attaque sautée

	Attaque sautée	
	Vitesse d'exécution d'attaque sautée	Sons d'attaque sautée
<b>Chef</b>	Rapide	Moyen
<b>Tank</b>	Moyen	Fort
<b>Tireur</b>	Rapide	Moyen
<b>Espion</b>	Lent	Faible
<b>Médecin</b>	Moyen	Moyen

### 2.5.3 Tableau - Effet d'attaque

	Sang	Effets
	Fait saigner	(Cf.PNJ⇒7.Effets)
<b>Chef</b>	non ; oui	tuer, ligoter, assommer, distrait
<b>Tank</b>	non ; oui	assommer, tuer, distrait
<b>Tireur</b>	oui	tuer,
<b>Espion</b>	non	/

Médecin	non	/
---------	-----	---

## 2.6. Mode Tactique [Wip (inputs et schéma)]

Le **mode tactique** est un mode de jeu activable à tout moment. Il permet d'**enregistrer des actions d'un ou plusieurs PJs puis de les exécuter toutes en même temps**, ce afin de les coordonner entre elles.

Ce mode est en **temps réel** : c'est-à-dire que vos alliés sont toujours visibles pendant ce mode et que les ennemis continuent leur déplacements.

Lorsque le **mode tactique est activé**, le joueur a le choix entre valider ou annuler les actions choisies. Cependant, aucun **PJ** ne peut se déplacer ou utiliser une quelconque compétence tant que le choix du joueur n'a pas été fait.

Valider permet d'exécuter les actions ordonnées aux **PJs** et vice-versa au sujet de l'annulation.

Lorsque le **mode tactique** est annulé, aucune action ne s'effectue. L'écran retrouve son aspect classique.

Lorsqu'une **action** est ordonnée, l'icône de l'**action** apparaît au-dessus de l'**élément interactif** (si ce dernier est approprié à ladite action) avant d'être exécutée.

L'icône en question apparaît également dans la barre de sélection des **PJs** au niveau du HUD, sur la droite du **PJ** qui effectuera l'action.



## 2.7 Les déplacements de corps

Les **corps** (des PNJs) peuvent être **portés** ou **traînés** par les **PJs**.

Lorsqu'un **PJ** porte un **corps**, il ralentit (donc perd de sa **vitesse de déplacements**) et émet plus de **bruits sourds** 🗣️.

Un **PJ** ne peut à la fois **porter un corps** et être **accroupi**, même en étant en position IDLE.

Aussi, il peut marcher / courir avec l'**élément interactif** porté.



***PJ** portant un corps*

Encore une fois, lorsqu'un **PJ** traîne un **corps**, il perd de sa **vitesse de déplacements** et émet plus de **bruits sourds** 🗣️.

Un personnage **traînant un corps** est forcément en position **accroupie**.

Enfin, chaque **classe** de **PJ** peut seulement **traîner un seul corps**.



*PJ traînant un corps*

## 2.7.1 Tableau - Port de corps

Valeurs par défaut (Min. = 0 ; Max. = 2)

/ : Ne peut porter de corps ;

1 : Peut porter un corps ;

2 : Peut porter deux corps en même temps.

	Nombre de port de corps
Chef	1
Tank	2
Tireur	1
Espion	/
Médecin	/

## 2.7.2 Tableau - Vitesse de déplacements lors de port de corps

Valeurs par défaut (Min. = 0 ; Max. = 3)

/ : Ne peut se déplacer ;

1 : Se déplacer lentement ;

2 : Se déplacer à vitesse moyenne ;

3 : Se déplacer rapidement.

	Vitesse de déplacements lors de port de corps	
	Marcher	Courir
<b>Chef</b>	1.10	1.70
<b>Tank (1 élément interactif)</b>	1.10	1.90
<b>Tank (2 éléments interactifs)</b>	0.80	1.60
<b>Tireur</b>	1.20	1.70
<b>Espion</b>	/	/
<b>Médecin</b>	/	/

## 2.7.3 Tableau - Vitesse de déplacements lors de traînage de corps)

Valeurs par défaut (Min. = 0 ; Max. = 3)

/ : Ne peut se déplacer ;

1 : Se déplacer lentement ;

- 2 : Se déplacer à vitesse moyenne ;  
3 : Se déplacer rapidement.

	Vitesse de déplacements lors de traînage de corps
Chef	1.30
Tank	1.10
Tireur	1.40
Espion	0.70
Médecin	1.00

## 2.8 Les capacités propres aux classes

### 2.8.2 Infiltration

L'**infiltration** désigne la capacité de **crochetage**, d'**espionnage** et de **sabotage**.

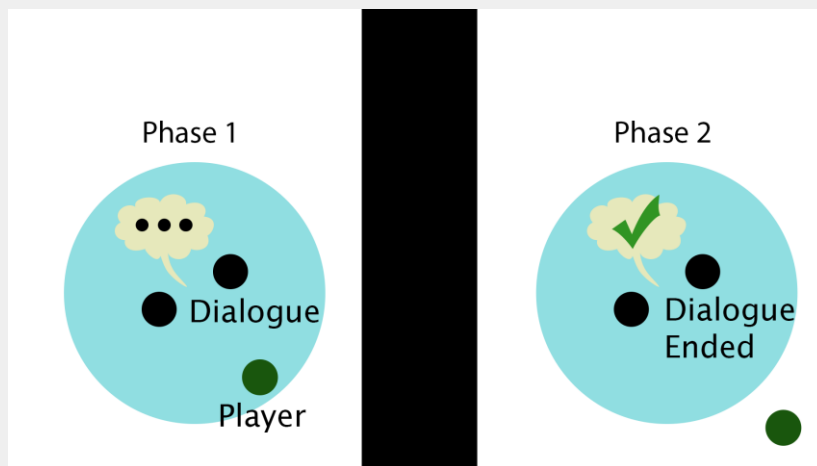
#### 2.8.1.1 Le crochetage

Cette **capacité de classe** permet de **crocheter une serrure** en toute discrétion. Cependant, toutes les portes ne peuvent être crochétées [WIP].

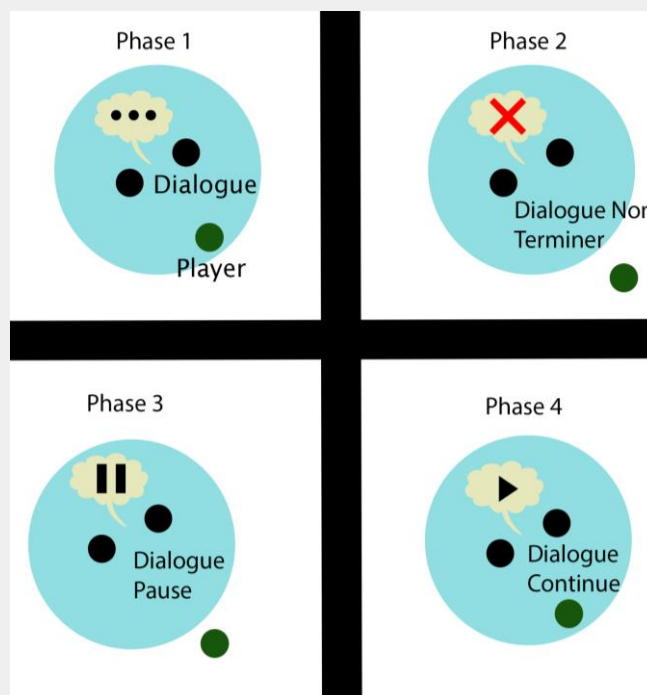
[Schéma]

#### 2.8.1.2 L'espionnage

Les **PJs** ont la possibilité d'**écouter les conversations** entre les différents **PNJs neutres**. Pour qu'une conversation se lance, il suffit juste de rapprocher un **PJ** dans la **zone d'écoute** et de rester immobile pendant 2 secondes. Attention, les **PNJs neutres** ne peuvent converser s'ils sont en **état de panique**.



Aussi, si un **PJ** écoutant une conversation part de la **zone d'écoute** avant que celle-ci soit terminée, la conversation restera alors en suspens tant qu'il ne reviendra pas l'écouter.



### 2.8.1.3 Le sabotage

**Saboter des éléments interactifs** permet d'**engendrer diverses conséquences** avantageuses pour le joueur, et ce selon le type de sabotage effectué (panne de courant, radio dysfonctionnelle...).

Effectivement, le **sabotage** influe grandement dans le **Level Design**.

#### Exemples :

- Arrêt d'un générateur électrique qui plonge le niveau dans le noir ;





- Câbles coupés d'une passerelle pour la faire partiellement tomber et ainsi permettre l'accès à l'étage supérieur.

[Schéma]





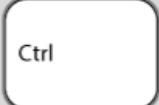




## 2.9 Key Mapping

Le joueur a la possibilité de changer les commandes via le sous-menu "Commandes" du "Main menu" ou du "Menu pause".

### 2.9.1 Key Mapping du joueur (par défaut)

Touches	Actions
	Déplacer le curseur.
	<p><b>Clic :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Déplace le / les <b>PJ(s)</b> sélectionné(s) jusqu'au point de déplacements (état de <b>marche</b>) ;</li> <li>• Sélection d'un bouton du HUD par le curseur.</li> </ul> <p><b>Double-clic :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Déplace le / les <b>PJ(s)</b> sélectionné(s) jusqu'au point de déplacements (état de <b>course</b>). Le / Les <b>PJ(s)</b> courent</li> <li>• Sélection d'un bouton du HUD par le curseur.</li> </ul>
	<p><b>Clic :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sur un <b>PJ</b> : le sélectionne ;</li> <li>• Sur un <b>PNJ</b> : affiche ses <b>champs de sens</b> ;</li> <li>• Dans le vide : annule les déplacements du / des <b>PJ(s)</b>.</li> </ul> <p><b>Clic droit maintenir : Rectangle de sélection :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sur un / plusieurs <b>PJ(s)</b> : le(s) sélectionne ;</li> <li>• Sur un / plusieurs <b>PNJ(s)</b> : affiche ses / leurs <b>champs de sens</b>.</li> </ul>
	<p>Sélectionne le <b>PJ 1</b>.</p> <p>Si déjà sélectionné, recentre la caméra jusqu'à ce <b>PJ</b>.</p>

2 é ~	Sélectionne le <b>PJ 2</b> . Si déjà sélectionné, recentre la caméra jusqu'à ce <b>PJ</b> .
3 " #	Sélectionne le <b>PJ 3</b> . Si déjà sélectionné, recentre la caméra jusqu'à ce <b>PJ</b> .
4 ' {	Sélectionne le <b>PJ 4</b> . Si déjà sélectionné, recentre la caméra jusqu'à ce <b>PJ</b> .
5 ( [	Sélectionne le <b>PJ 5</b> . Si déjà sélectionné, recentre la caméra jusqu'à ce <b>PJ</b> .
6 -	Sélectionne le <b>PJ spécial</b> (un <b>PJ</b> autre qu'un Incorruptible ou Mafieux, un <b>PJ</b> spécifique à une seule mission). Si déjà sélectionné, recentre la caméra jusqu'à ce <b>PJ</b> . [WIP]
7 è `	Sélectionne <b>tous</b> les <b>PJs</b> . [WIP]
A	Active / Désactive la <b>capacité 1</b> du <b>PJ</b> sélectionné.
Z	Active / Désactive la <b>capacité 2</b> du <b>PJ</b> sélectionné.
E €	Active / Désactive la <b>capacité 3</b> du <b>PJ</b> sélectionné.
R	Active / Désactive la <b>capacité 4</b> du <b>PJ</b> sélectionné.
Q	Sélectionne l' <b>item 1</b> .
S	Sélectionne l' <b>item 2</b> .

	Sélectionne l' <b>item 3</b> .
	Activer le <b>mode tactique</b> .
	Affichage de <b>zones d'alertes</b> .
	Accélération du <b>temps</b> .
	Fait apparaître le " <b>curseur interaction</b> ".
	Déplace le / les <b>PJ(s)</b> sélectionné(s) jusqu'au point de déplacement, puis interagit(ssent) avec l' <b>élément interactif</b> (s'il est interagible).
	Accroupi le / les <b>PJ(s)</b> sélectionné(s).
	Sauvegarde rapide
	Chargement rapide

## 3. Camera

### 3.1 La vue

La **caméra** est en vue **top-down** de façon à montrer le maximum de terrain et de personnages.

Les personnages sont situés indépendamment de la **caméra** et représentent environ 1/15ème de l'écran, à zoom initial (100%).

Lorsque le zoom de la caméra est au maximum (150%), les personnages représentent environ 1/10ème de l'écran.

À l'inverse, lorsque le dézoom de la caméra est au maximum (75%), les personnages représentent environ 1/18,75ème de l'écran.

La **caméra**, multidirectionnelle, peut se déplacer librement jusqu'aux limites du niveau (qui ne représente aucune forme géométrique, elle suit juste les limites).

Ces limites sont représentées par des murs invisibles.

Chaque déplacement de la **caméra** est rectiligne, possède une vitesse constante et s'arrête directement lorsque le joueur le décide.

Cependant, la caméra ne suit pas le / les **PJ(s)** qui se déplace(nt).

Aussi, en fonction du dénivelé, qui permet à la **caméra** de suivre les changements de hauteur.

Elle ne change pas de hauteur d'un seul coup mais plutôt de manière progressive.

La **caméra** peut également effectuer une rotation par rapport à un axe vertical.

Cet axe est situé par rapport au point central de l'écran.

La rotation de la **caméra** garde la dernière rotation attribuée.

Enfin, la **caméra** peut se recentrer sur une entité sélectionnée.

Si plusieurs entités sont sélectionnées, la **caméra** se recentre sur la dernière.

La **caméra** se déplace alors rapidement jusqu'à l'entité. Elle met *1 seconde* pour l'atteindre, peu importe la distance caméra-entité.

[Schémas]

### 3.2 Les contrôles

Pour zoomer / dézoomer, le joueur doit utiliser la / les **“touche(s) d’interaction”** concernée(s) (Cf. CCC → 3. Camera → 3.2 Les contrôles → 3.2.1 Key Mapping de la caméra).

Pour déplacer la caméra, le joueur doit :

- Soit diriger le curseur hors de la limite de l’écran, ce qui fait que la caméra suivra alors ce dernier.  
Cependant, le curseur ne peut dépasser les murs invisibles placés dans les différents niveaux.
- Soit utiliser la / les **“touche(s) d’interaction”** concernée(s).

Pour effectuer une rotation de la caméra, le joueur doit maintenir la **“touche d’interaction”** concernée tout en déplaçant horizontalement le curseur.






Pour recentrer la caméra jusqu’à une entité, le joueur doit :

- Soit déplacer le curseur jusqu’à l’entité, puis double-cliquer sur la **“touche d’interaction”** concernée ;
- Soit, pour un **PJ** seulement, appuyer 2 fois sur la **“touche d’interaction”** concernée ;
- Soit, pour un **PJ** seulement, déplacer le curseur au niveau du HUD dans la partie de sélection des personnages, puis cliquer 2 fois sur le bouton concerné.

Enfin, pour réinitialiser le zoom ainsi que la rotation de la caméra, le joueur doit appuyer sur la **“touche d’interaction”** concernée.

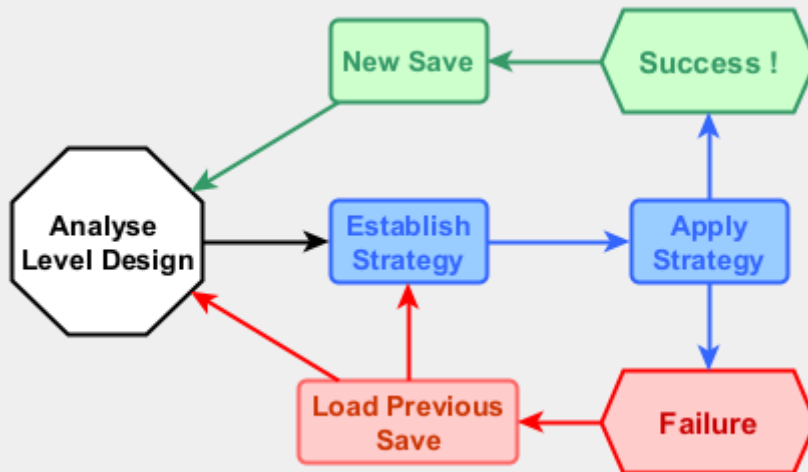
## 3.2.1 Key Mapping de la caméra

Touche	Action
	Zoomer / Dézoomer
	Zoomer
	Dézoomer

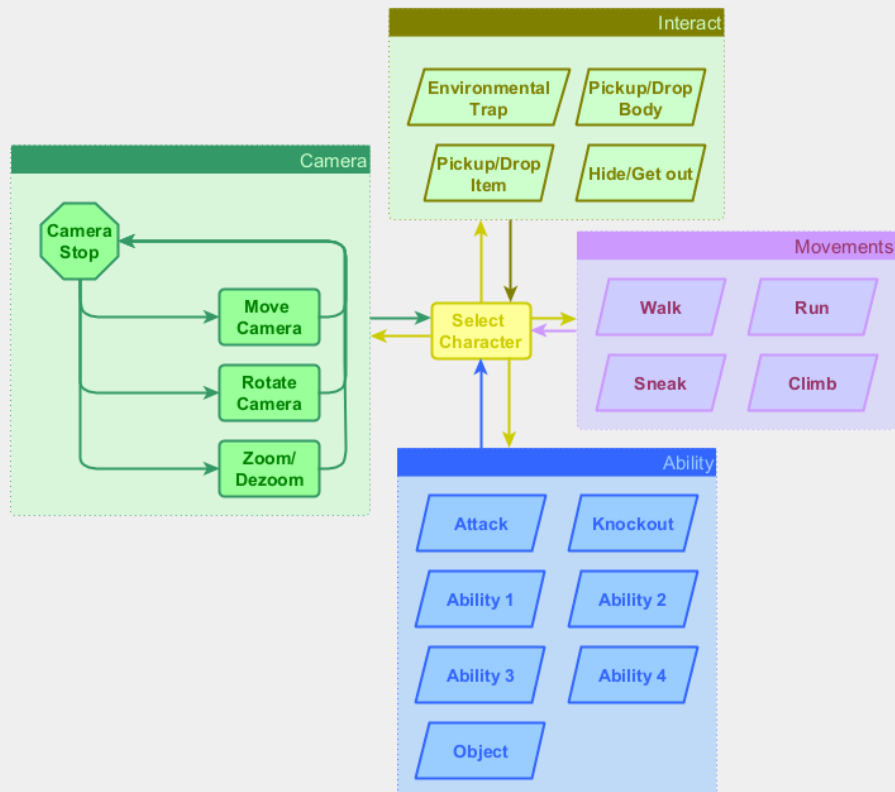
	Déplacer le curseur (donc déplacer la caméra)
	Déplacer la caméra
	<b>Maintenir Alt + Clic Gauche + Déplacer la souris :</b> Effectuer une rotation de la caméra.
	<b>Double clic :</b> Déplacer la caméra jusqu'à l'entité sélectionnée
	Réinitialiser la caméra (zoom + rotation)

### III. Core Gameplay

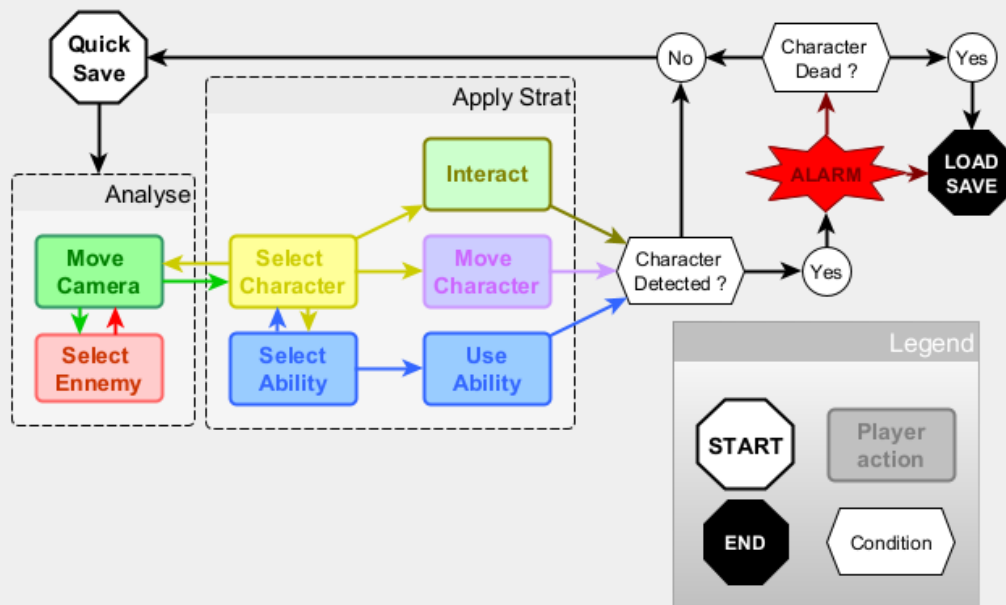
#### Core Gameplay : expérience utilisateur



Core  
gameplay  
sur 5 S



## Core gameplay sur 15s



## IV. Win / Lose conditions

**But du jeu :** Démanteler les Incorruptibles / la Mafia.

**Win condition :** Lorsque le joueur termine le ou les objectifs de la mission.

**Lose conditions :** Selon la mission, les conditions de défaites peuvent varier :

- Dans les **missions basiques**, le joueur perd lorsqu'un **PC** atteint 0 HP ;
- Dans les **missions de captures**, le joueur perd soit si la cible qu'il doit capturer est tuée ou lorsqu'un **PC** atteint 0 HP.

## V. Les sens

Les **PNJs** possèdent des **sens** qui dépendent de leur espèce.

Il existe **3 sens**, donc 3 façons pour un **PNJ** de repérer un **PJ** :

- La **vue** ;
- L'**ouïe** ;
- L'**odorat**.

Aussi, chaque **PNJ** (donc **PNJ neutre** et **ennemi**) possède une **vue** et une **ouïe** de base.

La **vue** de chaque **PNJ neutre** est la même pour tous, de même que pour l'**ouïe** (donc taille des champs de sens, vitesse de détection des sens...).

Les **PNJ neutres** ne possèdent pas le sens de l'odorat.

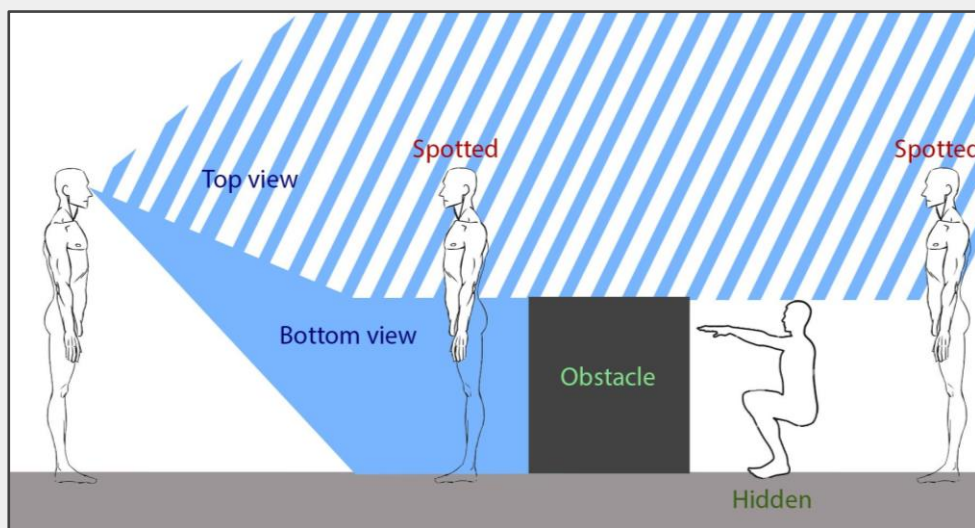
## 1. La vue

Ce cône est composé de 4 parties : un **cône de vision principal (bleu)**, un **cône de vision partiel (bleu hachuré)**, un **cône de détection (bleu clair)** ainsi qu'un **cône d'attaque (rouge)**.

La **vue** est affectée par l'environnement. Ainsi les obstacles comme les murs bloquent les **cônes de vision**.

Les petits obstacles (environ 1m de hauteur) tels que les bancs ou les caisses bloquent partiellement le **cône de vision principal**, laissant alors apparaître le **cône de vision partiel**.

Ce **cône de vision partiel** détecte un **PJ** uniquement s'il est **debout**.

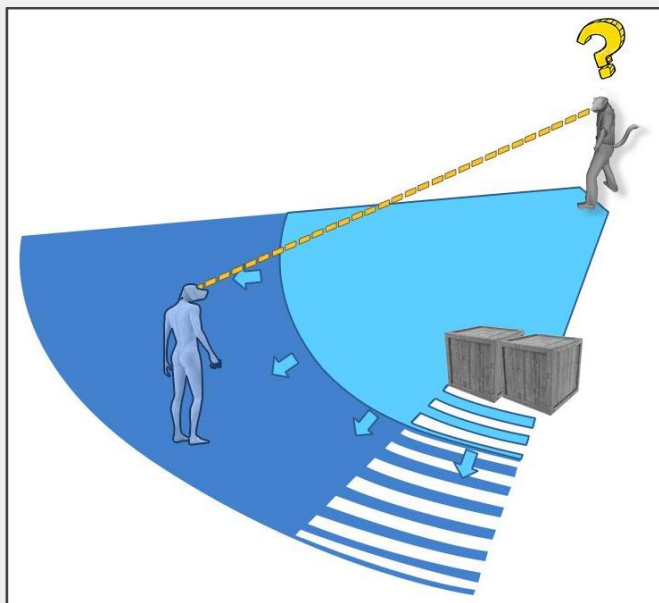


\*Schéma du **cône de vision** en vue de côté

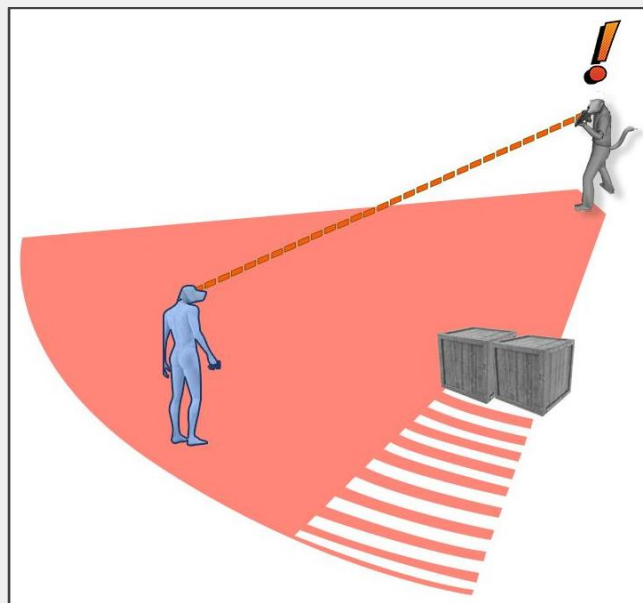
Le **cône de détection** apparaît lorsqu'un **PJ** se trouve dans le **cône de vision** d'un **PNJ**. Le **cône de détection** part du **PNJ** jusqu'à toucher le **PJ**. Sa vitesse varie en fonction de l'espèce du **PNJ**.

Le **cône de détection** apparaît également lorsqu'un **PNJ** est en phase d'**intrigue** ? ou en phase de **recherche** ?.

Concernant les **ennemis**, lorsque le **cône de détection** atteint un **PJ** ou un corps, le **cône de détection** devient un **cône d'attaque**, ainsi l'alerte ! est lancée.



Phase de détection d'un **ennemi**



Phase de combat d'un **ennemi**

## 2. L'ouïe

### 2.1. Les différents **types de sons**

Il existe **3 types de sons** :

→ **Les bruits sourds** 🗣️ :

Ce sont les **sons** provoqués par des **chocs** (personnage se déplaçant, entité tombant au sol, balle percutant un mur, coup sur une entité...).

Les **PNJs** entendant ce **son** se mettent alors en phase d'intrigue ? , et cherchent l'origine du son vers la provenance de celui-ci.

→ **Les cris** 🗣️ :

Ils sont soit émis par des **PNJs neutres apeurés**, soit lors que les **PNJs** subissent certaines attaques d'un **PJ**.

Aussi, les **ennemis** entendant ce bruit se mettent en phase de recherche ? en direction de l'origine du **son**.

→ **Les coups de feu** 💣 :

Ils sont émis par les armes à feu lors du **tir**.

Les **PNJs neutres** entendant ce **son** passent directement à l'état **apeuré**.

Quant aux **ennemis**, lorsqu'ils entendent ce **son**, ils entrent directement en phase d'alerte **!**, et se dirigent vers l'origine du bruit.

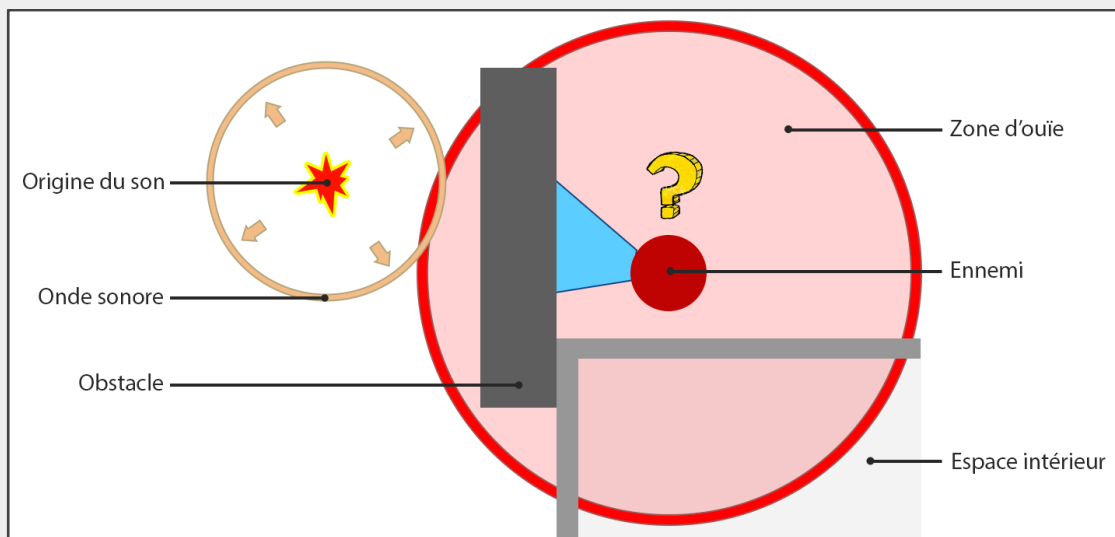
Lorsqu'un **son** est produit, une onde se propage rapidement de sa source jusqu'aux limites du **son** (cf. *TDD*). Le **son** n'est entendu que lorsque cette onde touche un **PNJ** ou sa **zone d'ouïe**.

## 2.2. La zone d'ouïe

La **zone d'ouïe** définit la distance maximale jusqu'à laquelle un **ennemi** peut détecter un **son**.

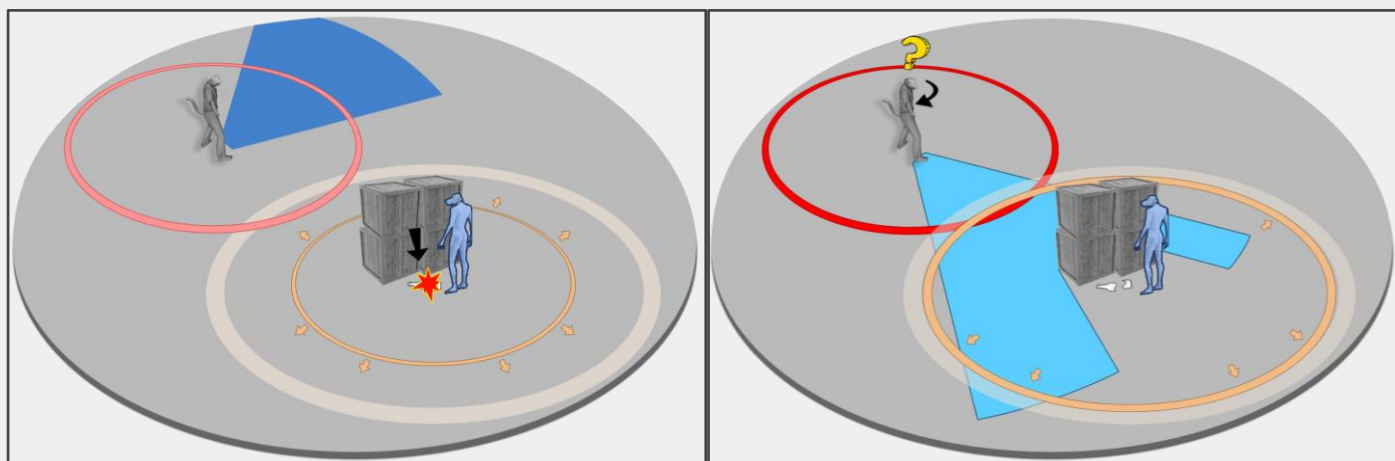
Seuls deux types d'**ennemis** possèdent ce champ de sens : les Petits Mammifères et les Grands Mammifères (Cf. *PNJ* ⇒ 1. Types d'ennemis).

La **zone d'ouïe** est représentée par un cercle au sol autour de l'**ennemi**. Elle passe également outre les obstacles.



*Explications de la zone d'ouïe*

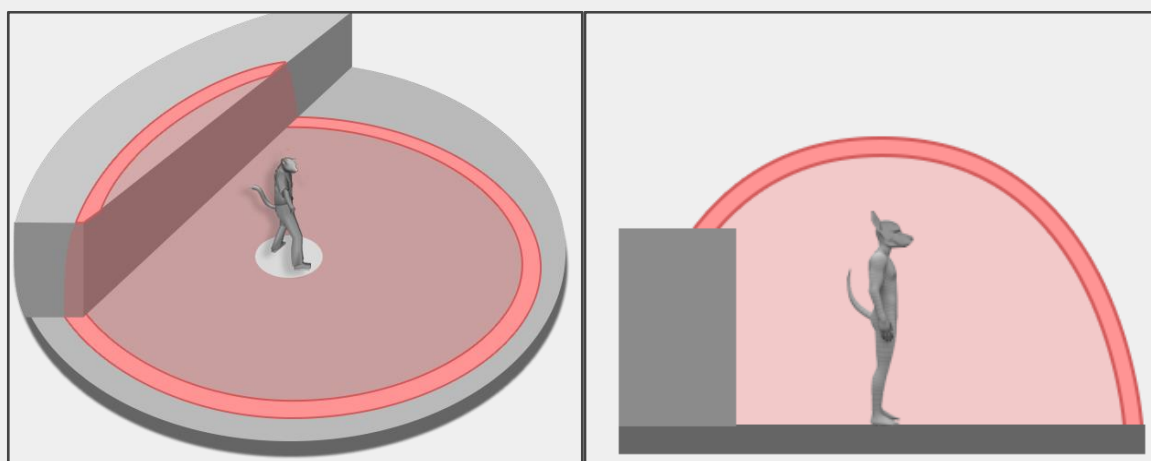
L'**ouïe** ne possède pas de temps de détection. De ce fait, lorsqu'un **PNJ** ou la **zone d'ouïe** d'un **ennemi** touche une onde de **zone sonore**, il passe directement dans l'état correspondant au **type de son** émis.



Son émis par le **PJ**

Réaction de l'**ennemi** (phase d'intrigue)

La **zone d'ouïe** est symbolisée par une sphère, elle passe donc au travers des obstacles. De cette manière, la **zone d'ouïe** atteint également les hauteurs autour du **PJ**.



Zone d'ouïe avec hauteur

Vue de côté de la zone d'ouïe

## 2.3. Tableau - Sons de déplacements

Aussi, lorsqu'un **PJ** marche, il émet des **sons**. Ces **sons** sont plus ou moins forts selon sa **classe** attitrée.

Valeurs par défaut (Min. = 0 ; Max. = 3)

- / : Aucun son ;
- 1 : Sons faibles ;
- 2 : Sons moyens ;
- 3 : Sons forts.

	Sons de déplacements		
	Marcher	S'accroupir	Courir
<b>Chef</b>	1.60	1.10	1.90
<b>Tank</b>	2.00	1.80	2.60
<b>Tireur</b>	1.80	1.00	2.00
<b>Espion</b>	0.30	0.00	0.90
<b>Médecin</b>	1.00	0.60	1.60

## 2.4. Tableau - Sons de déplacements spécifiques

Lorsqu'un **PJ** effectue des déplacements spécifiques, les **sons** émis sont des **bruits sourds** (Cf.2.1. *Les différentes zones sonores*) dont la taille peut varier selon la **classe** du **PJ** et le **type de déplacements**.

Valeurs par défaut (Min. = 0 ; Max. = 3)

/ : Aucun son ;

1 : Sons faibles ;

2 : Sons moyens ;

3 : Sons forts.

	Sons de mobilité							
	Emprunter une porte	Escalader			Emprunter une tyrolienne	Saut		Se faufiler
		Échelle	Autres (grillages, cordes...)	Courte Echelle Être porteur		Atterrir	Long saut	
<b>Assaillant</b>	?	0.40	0.50	0.60	?	1.50	/	/
<b>Tank</b>	?	1.50	/	0.50	?	1.90	/	/
<b>Tireur</b>	?	0.50	0.60	/	?	1.60	1.50	1.10
<b>Espion</b>	?	0.10	0.20	/	?	0.50	0.30	0.20

Médecin	?	0.30	/	/	?	1.50	/	/
---------	---	------	---	---	---	------	---	---

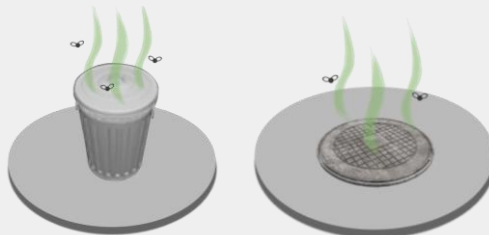
## 3. L'odorat

### 3.1. Les odeurs

Certaines entités produisent des **odeurs**. Ces odeurs ne se propagent que sur un seul étage.

Les **odeurs** sont représentées visuellement par une traînée floue 🌫️ autour de l'entité correspondante.

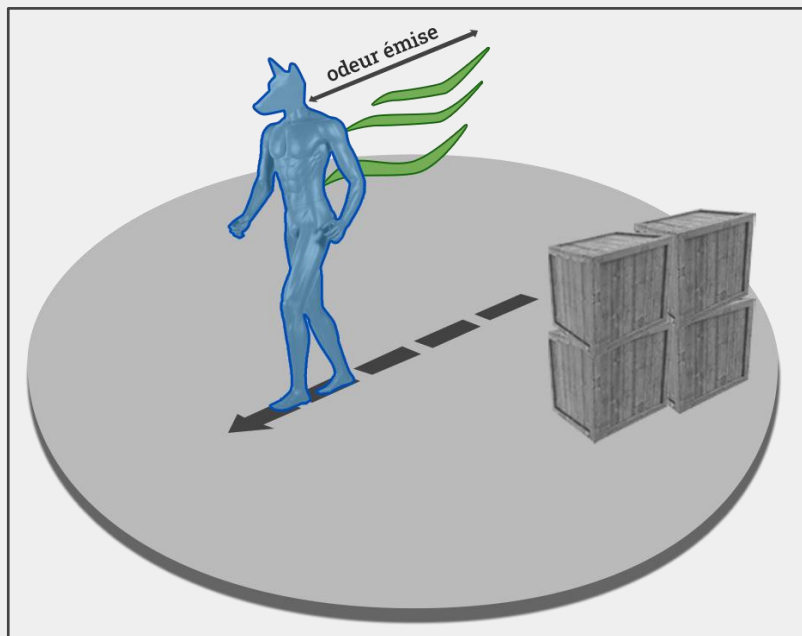
L'intensité des odeurs dépend de la météo du niveau (cf. *Météo*).



*Schéma de la représentation de l'odeur in-game*

Les **PJs** produisent également une odeur, mais elle n'est pas représentée visuellement. Cependant, si un **PJ** possède un item qui lui est odorant, dans ce cas, une odeur 🌫️ sera visible sur le **PJ**.

Le déplacement d'une entité **odorante** laisse derrière elle une faible trace de cette odeur. Elle ne reste pas longtemps et garde toujours la même taille (cf. *TDD ⇒ Odeurs*). Une fois l'entité de nouveau immobile, l'**odeur** se stabilise autour d'elle.



*schéma du déplacement d'un PJ portant un objet odorant*

## 3.2. Les entités odorantes

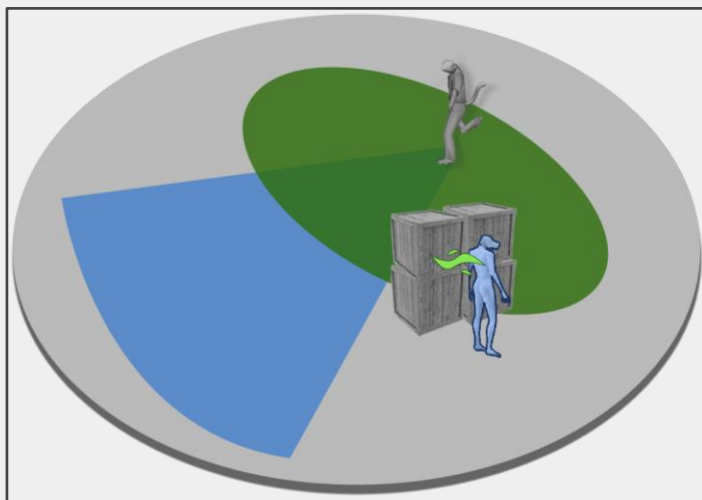
La liste des entités odorantes est écrite dans l'excel ci-dessous dans la feuille nommée "Entités odorantes" :

[Entities](#)

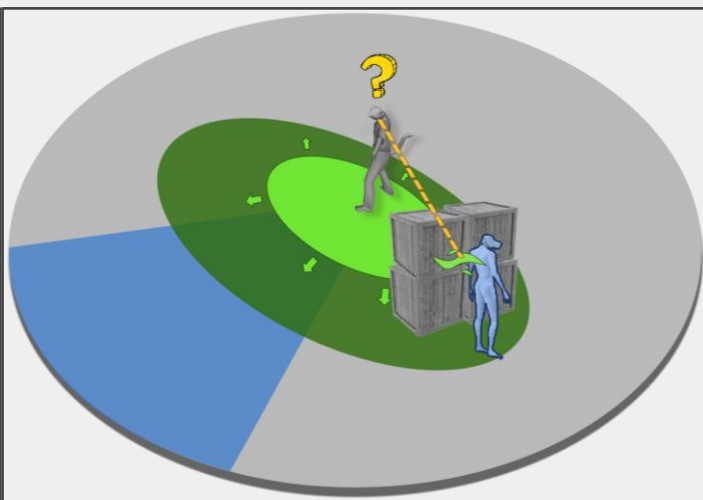
## 3.3. La zone d'odorat

La **zone d'odorat** permet aux **ennemis** possédant ce sens de détecter les odeurs sur une distance plus ou moins grande. Seuls les [Canidés](#) et les [Reptiles](#) possèdent une **zone d'odorat** (Cf. PNJ=1. Types d'ennemis).

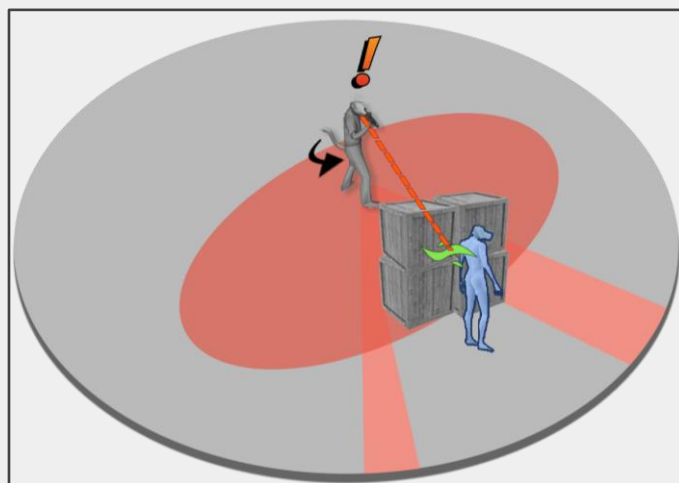
La **zone d'odorat** est composée de 3 parties : une **zone d'odorat principal (vert)**, une **zone de détection (vert clair)** ainsi qu'une **zone d'alerte (rouge)**.



*Ennemi possédant la **v**ue et l'**o**dor*

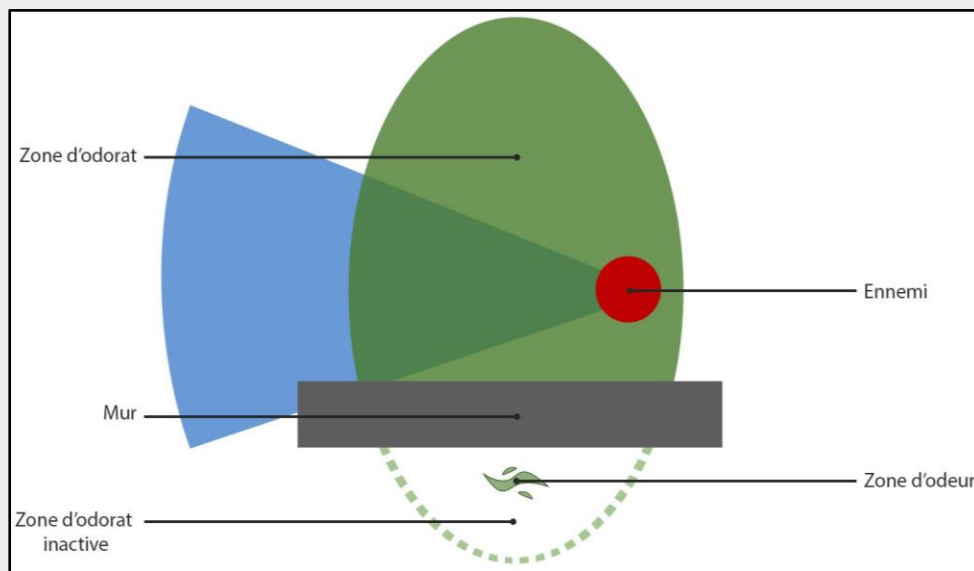


*Phase de détection via l'**o**dor*



*Phase d'alerte via l'**o**dor*

La **zone d'odorat** est représentée par un ovale au sol autour de l'**ennemi**. Aussi, elle passe outre les obstacles et certaines **cachettes** (Cf. Décors=2. Cachettes) mais ne passe pas à travers les murs.



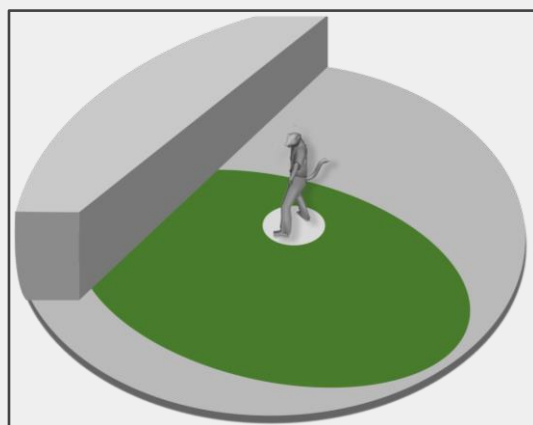
Explications de la zone d'odorat

[Deuxième schéma montrant un passage pour diffuser l'odeur]

Une cachette odorante permet à un **PJ** de se cacher des **zones d'odorat** des **ennemis**. Ainsi, un **PJ** ou une autre entité ne pourra être détecté par l'odeur s'il se trouve à l'intérieur d'une **cachette odorante**.

Lorsqu'un **PJ** ou une **odeur** se trouve dans la **zone d'odorat** d'un **ennemi**, il entre en phase de détection **?** et s'immobilise. La **zone de détection** part du personnage et grandit jusqu'à toucher l'origine de l'**odeur**. Une fois l'origine atteinte, la zone passe en **zone d'alerte**.

La **zone d'odorat** détecte les **odeurs** d'un **seul et unique plan** (donc moins d'un étage de hauteur). De ce fait, un **ennemi** ne peut sentir une **odeur** située au-dessus ou en-dessous de lui (cf. *TDD⇒Étages*).



Zone d'odorat avec hauteur (vision in-game)

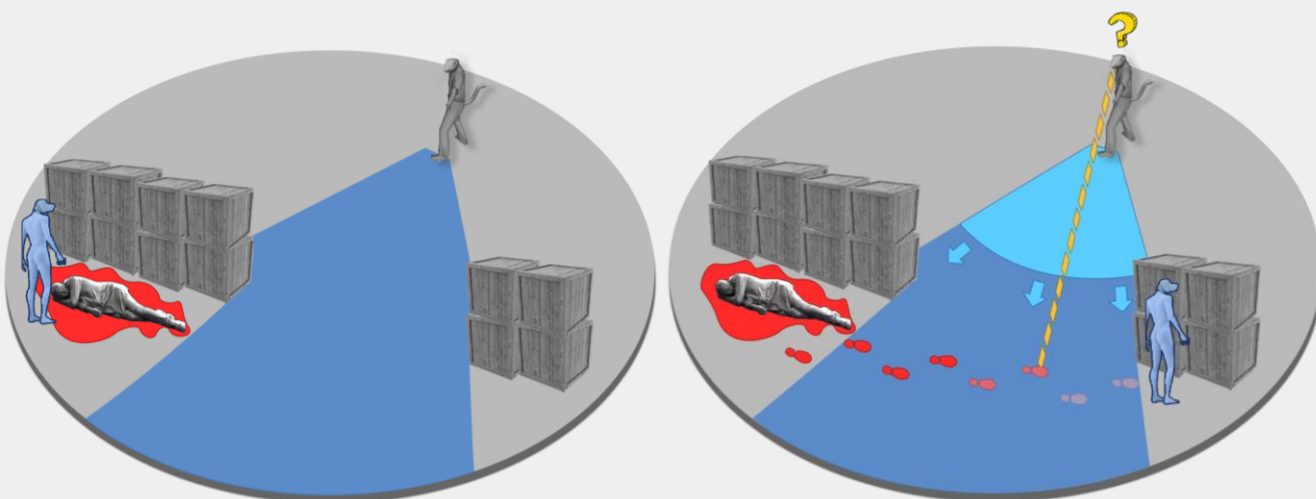


## VI. Le Sang

La majorité des compétences des **PJs** sont **sanglantes**. C'est-à-dire qu'après leur utilisation, elle laisse une **flaque de sang** au sol qui ne s'efface pas avec le temps. Seuls les **Médecins** (Cf. 2.Control=2.2.Les classes) peuvent les retirer.

Lorsqu'un **PJ** marche dans une **flaque de sang**, ses prochains pas produisent des traces de sang **sur 5 mètres**.

Les **flaques de sang** sont visibles par les **ennemis** et émettent une **odeur**. Cependant, les **traces de pas avec le sang** (traces de sang), ne dégagent aucune **odeur**.



Représentation d'une flaque de sang

Représentation de traces de pas avec le sang

⚠ S'il pleut, le **sang** se retire au bout d'un certain temps (Cf.Decors=1. Météo).

Lorsqu'un **ennemi voit** ou **sent** une **flaque de sang**, il passe en phase de **recherche ?** puis s'y dirige. Lorsqu'il arrive devant la **flaque de sang**, il s'arrête et regarde sur les côtés **pendant quelques secondes**.

Au sujet des traces de sang :

- Si l'**ennemi** se trouve devant une **flaque de sang**, il suit alors les **traces de sang** (s'il y en a) jusqu'à la dernière, puis s'arrête et regarde sur les côtés **pendant quelques secondes** ;
- Si l'**ennemi** se trouve devant des **traces de sang**, il les suit alors jusqu'à la dernière (donc dans le bon sens), puis s'arrête et regarde sur les côtés **pendant quelques secondes**.

## VII. Les PNJs

### 1. Types d'ennemis

Les **ennemis** sont répartis parmi 5 catégories :

- Les **Canidés** ;
- Les **Petits Mammifères** ;
- Les **Oiseaux** ;
- Les **Reptiles** ;
- Les **Grands Mammifères**.

Tous les **ennemis**, quelque soit leur espèce, possèdent un **outline rouge** (Cf. *VIII. Outline*).

Chaque espèce bénéficie de **zones de détection** qui leurs sont propres. Ils possèdent tous un **cône de vision** ainsi qu'une **ouïe** au minimum standard.

L'espèce à laquelle ils appartiennent détermine leurs sens ainsi que la **taille** de ces **zones**.

#### 1.1. Canidés

Les **Canidés** possèdent **1 HP**.

Ils disposent de la **vue** et de l'**odorat**.

Ils perçoivent également les **sons** mais uniquement s'ils arrivent jusqu'à eux.

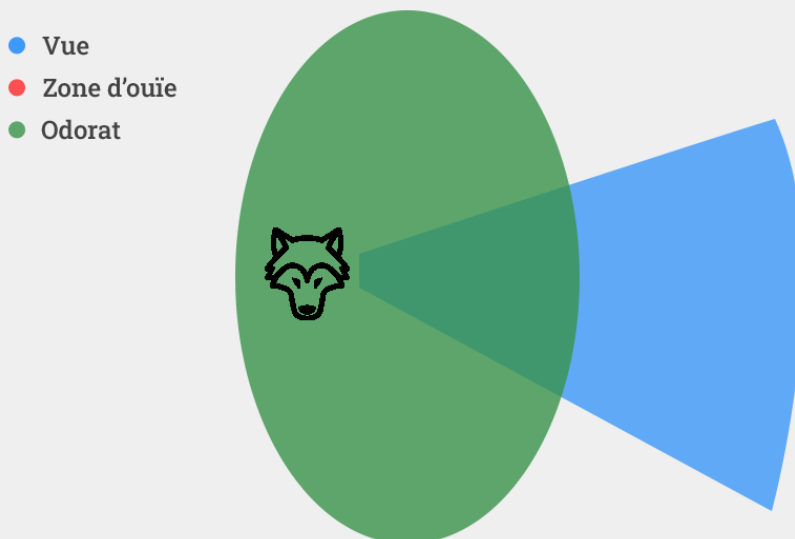


Schéma des zones de détection du **Canidé**

Comportements :

Entity	Purpose	Interaction	Move	Spawn	Death	Side Effect	Parameters
Canidé	Obstacle au joueur, traque et cherche à tuer les <b>PJs</b> .	Peut être affecté par quasiment tous les effets.  Peut être tué par les <b>PJs</b> .	Multidirectionnel, traque les <b>PJs</b> lorsque l'alerte est donnée.  Suis un pattern ou monte la garde.	Début du niveau.	Lorsque ses HP atteignent 0.  A la fin du niveau.	/	HP, équipements, niveau d'alerte, portée de tir. Distance de vue, portée de l'ouïe, portée de l'odorat, vitesse de déplacement

Canidés	Vue	Ouïe	Odorat
Taille (m)	7	1	6
Vitesse de perception (m.s)	1.5	-	2
Ouverture (vue, en °)	35		

## 1.2. Petits Mammifères

Les **Petits Mammifères** possèdent 1 HP.

Ils disposent de la **vue** et de l'**ouïe**.

Ils ne disposent pas de l'**odorat**.

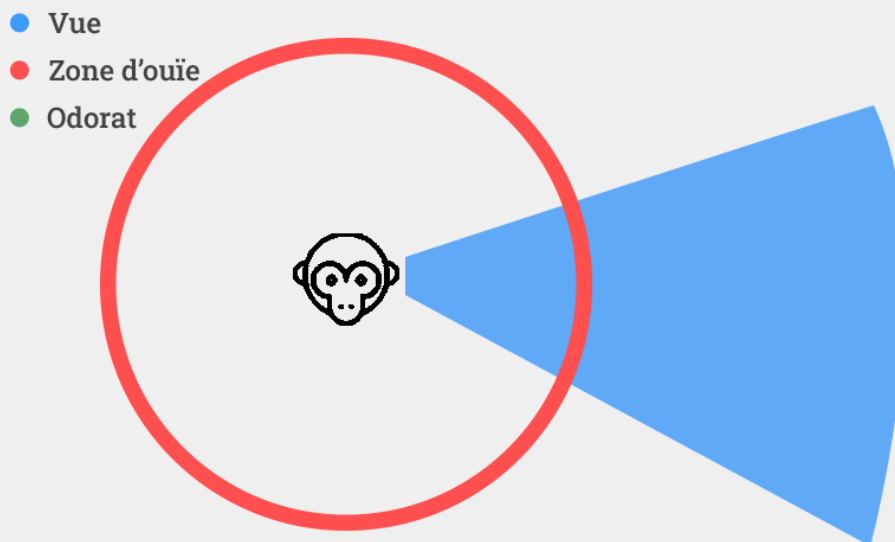


Schéma des zones de détection du Petit Mammifère

Comportements :

Entity	Purpose	Interaction	Move	Spawn	Death	Side Effect	Parameters
P. Mammifères	Obstacle au joueur, traque et cherche à tuer les <b>PJs</b> .	Peut être affecté par tous les effets.  Peut être tué par les <b>PJs</b> .	Multidirectionnel, traque les <b>PJs</b> lorsque l'alerte est donnée.  Suis un pattern ou monte la garde.	Début du niveau.	Lorsque ses HP atteignent 0.  A la fin du niveau.	/	HP, équipements, niveau d'alerte, portée de tir. Distance de vue, portée de l'ouïe, portée de l'odorat, vitesse de déplacement

Petit Mammifère	Vue	Ouïe	Odorat
Taille (m, diamètre)	7	8	-
Vitesse de perception (m.s)	2	-	-
Ouverture (vue, en °)	35		

## 1.3. Oiseaux

Les Oiseaux possèdent 1 HP.

Ils disposent d'une excellente **vue**.

Ils ne disposent pas de l'**odorat**.

Ils perçoivent cependant les **sons** mais uniquement s'ils arrivent jusqu'à eux.

Les phases d'intrigue ? des **Oiseaux** liés aux distractions ne durent qu'1 seconde. Ils évitent également les pièges.

- Vue
- Zone d'ouïe
- Odorat

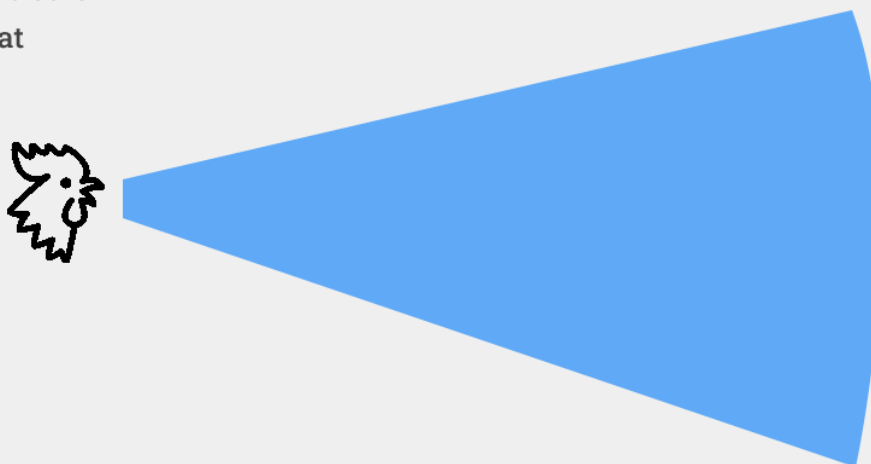


Schéma du champ de vue de l'**Oiseau**

Comportements :

Entity	Purpose	Interaction	Move	Spawn	Death	Side Effect	Parameters
Oiseau	Obstacle au joueur, traque et cherche à tuer les <b>PJs</b> .	<p>Peut être affecté par quasiment tous les effets.</p> <p>Ne peut pas être distrait.</p> <p>Peut être tué par les <b>PJs</b>.</p>	<p>Multidirectionnel, traque les <b>PJs</b> lorsque l'alerte est donnée.</p> <p>Suis un pattern ou monte la garde.</p>	Début du niveau.	<p>Lorsque ses HP atteignent 0.</p> <p>A la fin du niveau.</p>	/	<p>HP, équipements, niveau d'alerte, portée de tir.*</p> <p>Distance de vue, portée de l'ouïe, portée de l'odorat</p> <p>vitesse de déplacement</p>

Oiseau	Vue	Ouïe	Odorat
Taille (m)	15	1	-
Vitesse de perception (m.s)	4	-	-

Ouverture (vue, en °)

20

## 1.4. Reptiles

**Ennemis** puissants.

Les **Reptiles** possèdent 3 HP.

Ils disposent de la **vue** et de l'**odorat**.

Ils perçoivent cependant les **sons** mais uniquement s'ils arrivent jusqu'à eux.

Les phases d'intrigue ? des **Reptiles** liés aux distractions ne durent qu'1 seconde. Ils évitent également les pièges.

Peu importe la situation, les **Reptiles** ne peuvent pas être attaqués de face au Càc. Le cas échéant, ils contre-attaquent et tuent le joueur.

Lorsqu'ils subissent des dégâts sans mourir, les **Reptiles** sont **affaiblis**.

Lorsqu'ils sont **affaibli**, ils poussent un **cri moyen** puis s'écroulent au sol pendant 5 secondes. Leurs sens sont coupés pendant ce temps. Une fois le temps écoulé, ils se relèvent et entrent en phase d'alerte en activant l'alarme.

- Vue
- Zone d'ouïe
- Odorat

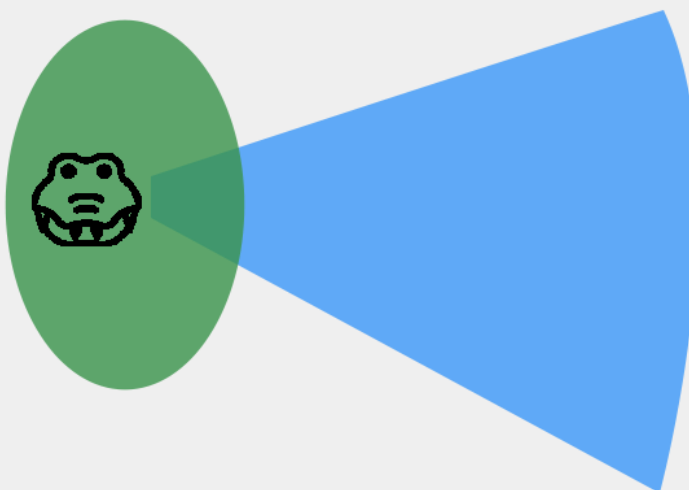


Schéma des zones de détection du **Reptile**

Comportements :

Entity	Purpose	Interaction	Move	Spawn	Death	Side Effect	Parameters
--------	---------	-------------	------	-------	-------	-------------	------------

Reptile	Obstacle au joueur, traque et cherche à tuer les <b>PJs</b> .	Peut être affecté par tous les effets.  Peut être tué par les <b>PJs</b> .	Multidirectionnel, traque les <b>PJs</b> lorsque l'alerte est donnée.  Suis un pattern ou monte la garde.	Début du niveau.	Lorsque ses HP atteignent 0.  A la fin du niveau.	/	HP, équipements, niveau d'alerte, portée de tir. Distance de vue, portée de l'ouïe, portée de l'odorat, vitesse de déplacement
---------	---	--	---	------------------	---	---	--

Reptile	Vue	Ouïe	Odorat
Taille (m)	7	1	3
Vitesse de perception (m.s)	3	-	1.5
Ouverture (vue, en °)	35		

## 1.5. Grands Mammifères

**Ennemis** puissants.

Les **Grands Mammifères** possèdent 3 HP.

Ils disposent de la **vue** et de l'**ouïe**.

Ils ne disposent pas de l'**odorat**.

Les phases d'intrigue ? des **Grands Mammifères** liés aux distractions ne durent qu'1 seconde. Ils évitent également les pièges.

Lorsqu'ils subissent des dégâts sans mourir, les **Grands Mammifères** sont **affaiblis**.

Lorsqu'ils sont **affaibli**, ils poussent un **cri moyen** ➡ puis s'écroulent au sol pendant 5 secondes. Leurs sens sont coupés pendant ce temps. Une fois le temps écoulé, ils se relèvent et entrent en phase d'alerte ! en activant l'alarme.

- Vue
- Zone d'ouïe
- Odorat

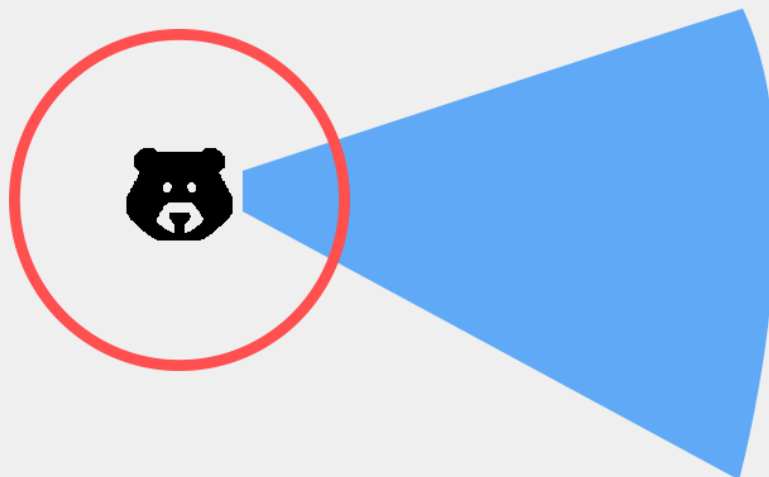


Schéma des champs de sens du Grand Mammifère

Comportements :

Entity	Purpose	Interaction	Move	Spawn	Death	Side Effect	Parameters
Grand Mammifère	Obstacle au joueur, traque et cherche à tuer les <b>PJs</b> .	<p>Peut être affecté par quasiment tous les effets.</p> <p>Ne peut pas être distrait.</p> <p>Peut être tué par les <b>PJs</b>.</p>	<p>Multidirectionnel, traque les <b>PJs</b> lorsque l'alerte est donnée.</p> <p>Suis un pattern ou monte la garde.</p>	Début du niveau.	<p>Lorsque ses HP atteignent 0.</p> <p>A la fin du niveau.</p>	/	HP, équipements, niveau d'alerte, portée de tir. Distance de vue, portée de l'ouïe, portée de l'odorat, vitesse de déplacement

Grand Mammifère	Vue	Ouïe	Odorat
Taille (m)	7	4	-
Vitesse de perception (m.s)	3	-	-
Ouverture (vue, en °)	35		

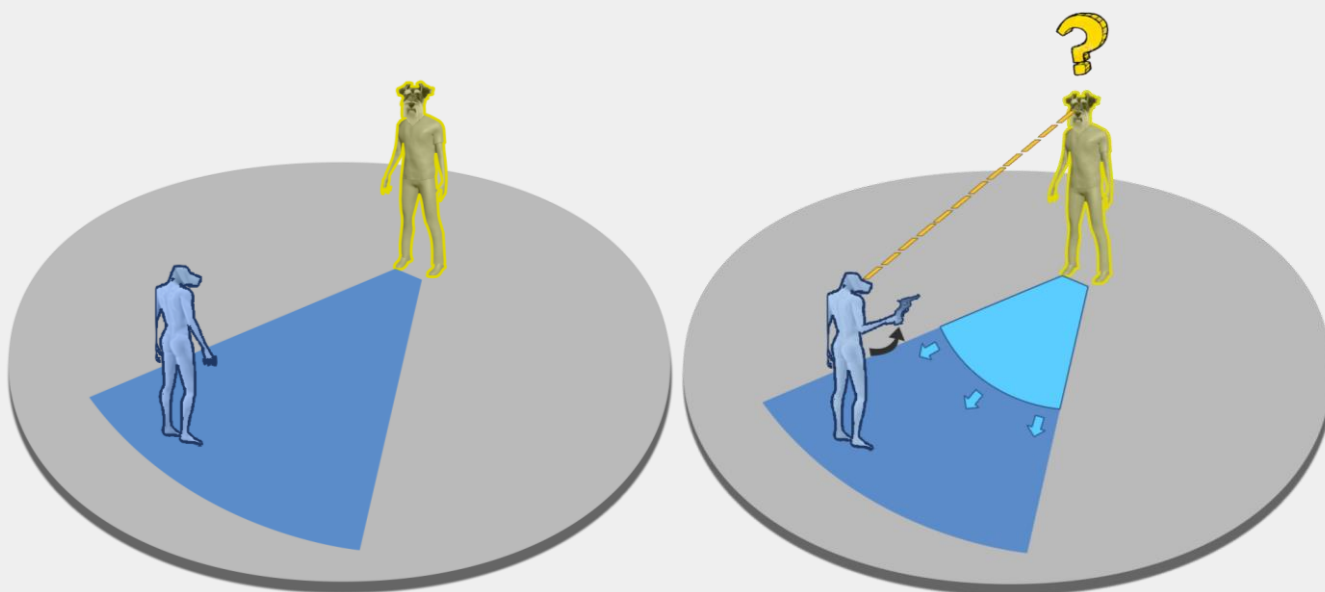
## 2. Civils

Les **civils** sont des entités qui peuvent faire plusieurs actions (*Cf. 3.2.Comportement des civils*). Ils possèdent un **outline jaune** (*Cf. VII. outline*).

Ils possèdent tous un **petit cône de vision** ainsi qu'une **ouïe sans zone**.

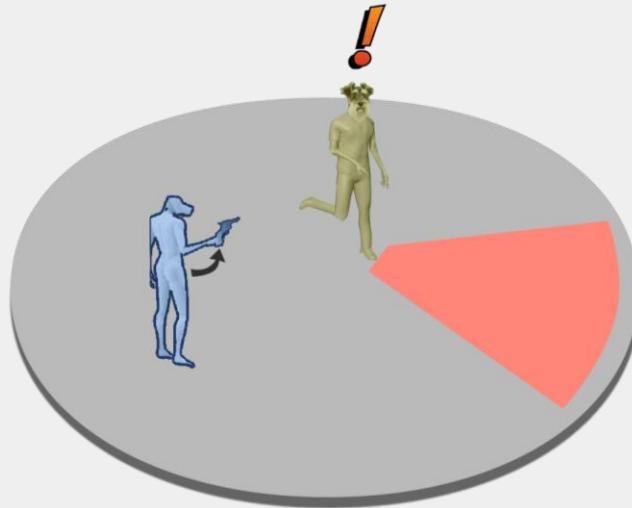
Les **civils** ne possèdent pas le sens de l'**odorat** (*Cf. IV. Les sens*).

De plus, ils ne réagissent ni aux **bruits sourds** ni aux déplacements du joueur dans leur **vision**. Cependant ils réagissent aux **coups de feu**, aux **cris** ainsi qu'aux actions suspectés d'un **PJ** dans leur champ de vision (activation de compétences, port de corps, etc) et se mettent en état de fuite **!** suite à leur détection.



Représentation de la vue des **civils**

Représentation de la détection des **civils**



Représentation de la fuite des **civils**

## 3. Comportements (IA)

### 3.1. Comportement des **ennemis**

#### 3.1.1. Comportement de base

Les **ennemis** peuvent se comporter de différentes manières :

- **Statique** ;
- **Tour de garde**.

Un **ennemi statique** ne se déplace pas. Il reste à un point fixe et effectue des balayements de regard de droite à gauche. Après un état de **recherche ?** ou d'**alerte !**, l'**ennemi statique** va revenir à son lieu de base.


Un **ennemi** faisant un **tour de garde** va effectuer une ronde prédéfinie avec des moments d'arrêts. A ces moments d'arrêt, il effectue quelques balayements de regard avant de continuer sa ronde.






Toujours pendant ces arrêts, il peut entamer une discussion avec un **ennemi** proche (*cf. 3.3. Discussions*).


Après un état de **recherche ?** ou d'**alerte !**, un ennemi effectuant un **tour de garde** récupère sa ronde initiale au point d'arrêt le plus récent.

[Schémas]


## 3.1.2. Phases de recherche et d'alerte

Lorsqu'un **ennemi** voit un **PJ**, un corps ou un objet, il entre en phase d'intrigue . Pendant cette phase l'**ennemi** devient statique et regarde dans la direction de l'entité vue. Après un certain temps, si l'entité repérée est

- un joueur, l'**ennemi** rentre en phase d'**alerte**  et sonne l'alarme. Cela fait rentrer tous les **ennemis** de la zone en phase d'**alerte** (Cf. TDD -> Alerte). Dans cette phase, un **ennemi** va attaquer le joueur cible jusqu'à ce qu'il sorte de son champ de vision ou d'odorat. Une fois le **PJ** sorti, l'**ennemi** en question, va se rendre au dernier endroit où il a vu, senti ou entendu le joueur ou autre cible. S'il voit le joueur rentrer dans une cachette, alors ce dernier se fera sortir de force puis tirer dessus. Après quelques secondes, il va se mettre à patrouiller les environs du point où le joueur a été aperçu pour la dernière fois. Enfin il reprendra son poste après quelque temps.
- un corps, l'**ennemi** va entrer en phase de **recherche** . Pendant cette phase, il va se rendre à la position du corps et réagir en fonction de son état. Si l'**ennemi** est assommé  , il va l'aider à se relever avant de reprendre leur poste. Si l'**ennemi** est ligoté  , il va le libérer avant de sonner l'alarme. Si l'**ennemi** est mort, il va directement sonner l'alarme.
- un objet, l'**ennemi** va entrer en phase de **recherche** . Pendant cette phase, il va se rendre à la position de l'objet et réagir en fonction de ce dernier. Il peut ainsi désactiver un piège ou une distraction et ramasser l'objet. Dans le cas où l'objet est ramassé un icône de l'objet suivra l'ennemi. L'objet sera lâché quand l'**ennemi** est incapacité. Après avoir interagi avec l'objet, l'**ennemi** retourne à son poste.

Certaines rondes mènent à des lieux de rendez-vous entre ennemis. Si un ennemi arrive au point de rendez-vous et qu'après un certain temps ne voit pas l'autre ennemi (s'il a été distrait ou tué par exemple), il va entrer en phase de **recherche**  autour du point de rendez-vous.

Lorsqu'un ennemi remarque qu'un piège (Cf. Piège environnementaux) a été utilisé, il rentre en phase de **recherche**  quelques instants autour du piège en question.

En phase de **recherche**  , l'ennemi va aller à l'endroit suspect (lieu, source de bruit, etc.), et fouiller autour. Pour se faire, il va avancer aléatoirement autour de ce point en s'arrêtant après quelques instants, puis en balayant le regard de droite à gauche. Après

plusieurs fois, il va quitter son état de **recherche ?** et reprendre son comportement de base (Cf. 3.1.1. *Comportement de base*).

### 3.1.3. Comportements particuliers

Certains ennemis ne sont pas affectés de la même manière que les autres.

Les **Oiseaux**, **Grands Mammifères** et **Reptiles** réagissent très peu aux distractions et autres objets d'intérêts. Par exemple, ils n'iront pas chercher la source d'un son mais se retourneront simplement pendant quelques secondes avant de se retourner.

## 3.2. Comportement des civils

### 3.2.1. Comportement de base

Les civils peuvent se comporter de différentes manières :

- **Discussion** (Cf. 3.3. *Discussions*)
- **Balade**
- **Statique**

Un civil en **balade** va effectuer une ronde.

### 3.2.2. Comportement de fuite

Lorsqu'un civil détecte un **PJ** effectuant une action suspecte, un corps ou du sang, il entre en état de fuite **!**.

En état de fuite, un civil peut faire plusieurs actions aléatoirement :

→ Se protéger

Un civil peut se protéger après avoir détecté un **PJ** effectuant une action suspecte ou entendu un coup de feu. Dans cet état, un civil va être immobile et se baisser. Il se protège pendant un long instant avant de reprendre son comportement de base.

→ Se cacher

Un civil peut se cacher après avoir détecté quelque chose. Un civil se cachant va courir dans un intérieur ou un lieu protégé le plus proche tout en criant. Après un long instant, il reprend son comportement de base et quitte l'endroit où il s'est caché.

## → Alerter

Un civil peut alerter après avoir détecté du sang, un corps ou un **PJ** effectuant une action suspecte. Un civil alertant va courir vers l'ennemi le plus proche en criant et transmet le lieu de la détection du civil à l'ennemi.

### 3.3. Discussions

Des civils ou des ennemis peuvent discuter. Lorsqu'ils discutent, ils se tournent vers le centre du groupe. Lorsqu'un ennemi/civil du groupe est intrigué ou en phase de recherche, les autres ne le suivent pas. Lorsqu'un ennemi arrive à un point, il va regarder s'il doit parler à quelqu'un. Si la condition est remplie, il va checker si l'autre ennemi est visible. Si oui, il va attendre que ce dernier soit à portée pour lui parler. Les 2 ennemis ne reprendront leurs rondes qu'à la fin de la conversation. Si le deuxième ennemi n'est pas visible, le premier va attendre quelques secondes suite auxquelles il va rentrer en recherche. Si l'ennemi devient visible pendant la recherche, l'ennemi en sortira et retournera à son poste. Si l'ennemi n'est pas vu pendant cette phase de recherche, l'ennemi reprendra son poste mais n'attendra plus personne la prochaine fois qu'il arrivera au point et ce même si l'ennemi redevient visible.

## 4. Les états d'alerte

Il existe 6 états d'alerte pour les **ennemis** :


- Neutre ;
- Intrigue ;
- Recherche ;
- Fuite ;
- Alerte ;
- Combat.







Nom	Description	Temps	Icône
Neutre	<p>L'état <b>neutre</b> est l'état de base des <b>ennemis</b>.</p> <p>Lorsqu'ils sont en état <b>neutre</b>, les <b>ennemis</b> peuvent monter la garde, faire des rondes ou faire des actions contextuelles (réparer, transporter diverses affaires, dialoguer entre eux...).</p> <p>Lorsque l'un des <b>sens</b> d'un <b>ennemi</b> (vue, l'ouïe, l'odorat) se met en avant, il passe alors à l'état <b>d'intrigue</b>.</p>	<p><b>Neutre</b> à <b>Intrigue</b> :</p> <p>Dépend de la distance <b>ennemi</b>-point d'attention.</p>	/



Intrigue	Un ennemi <b>intrigué</b> arrête de bouger et se focalise sur l'élément qui l'interpelle.	<b>Intrigue</b> à <b>Neutre</b> après un temps, lorsqu'aucun sens n'est utilisé <b>Intrigue</b> à <b>alerte</b> si un sens est utilisé trop longtemps	
Recherche	Dans cet état, l' <b>ennemi</b> se rapproche <b>en marchant</b> jusqu'au point qui a attiré son attention. Si l' <b>ennemi</b> ne trouve rien d'anormal, il repasse alors en état <b>neutre</b> . Si l'un des sens de l'ennemi est utilisé, il redevient <b>intrigué</b> .	<b>Recherche</b> à <b>alerte</b> : De suite. <b>Recherche</b> à <b>neutre</b> : 5s.	
Alerte	Si l' <b>ennemi</b> trouve un <b>PJ</b> , il passe alors en état de <b>combat</b> . Si l' <b>ennemi</b> ne trouve pas de <b>PJ</b> de suite, il se met à courir en fouillant la zone " <b>d'alerte</b> ". L'état d' <b>alerte</b> se propage parmi d'autres <b>ennemis</b> si ces derniers sont proches de celui qui est déjà en phase d' <b>alerte</b> .	<b>Alerte</b> à <b>combat</b> : De suite. <b>Alerte</b> à <b>neutre</b> : 30s.	
Combat	L'état <b>combat</b> reste actif tant que l'ennemi n'a pas capturé ou tué sa cible. Si le <b>PJ</b> réussit à fuir, l'ennemi repasse alors en état d' <b>alerte</b> .	<b>Combat</b> à <b>alerte</b> : De suite. si la cible n'est plus visible (obstacle ou distance)	/

## 5. Effets

Il existe 9 **effets** différents qui peuvent être associés aux **PNJs neutres** et aux **ennemis** :

Nom	Description	Icônes	Canidés	Reptiles	Oiseaux	Gr. Mammifères	P. Mammifères
<b>Assommé</b>	Un ennemi assommé s'effondre au sol. Il reprend conscience après un certain temps (timer). Pendant qu'il est assommé, il peut être déplacé, ligoté ou tué.		Y	Y	Y	Y	Y

<b>Endormi</b>	Un ennemi endormi s'effondre au sol après un court instant à tituber, il se réveille après un timer ou lorsqu'il est sujet à un bruit. Après cela, il va s'étirer et retourner à son poste. Pendant qu'il est endormi, il peut être déplacé ou ligoté.		Y	Y	Y	Y	Y
<b>Apeuré</b>	État unique aux <b>PNJ neutres</b> . Lorsque ces derniers sont sous cet état, ils se recroquevillent sur eux-mêmes ou s'enfuient en courant, et ce pendant un certain laps de temps.		N	N	N	N	N
<b>Blessé</b>	Un ennemi blessé est immobilisé. Ce dernier crie pour avoir de l'aide. L'effet prend fin lorsque l'ennemi reçoit de l'aide. Il retourne ensuite à son poste.		Y	N	Y	N	Y
<b>Distrait</b>	Un ennemi peut être distrait de 2 manières : - Un interlocuteur vient lui parler, l'ennemi le regarde alors. L'effet est sujet à un timer. - Un objet interagit avec ses sens, l'ennemi va alors aller le voir de plus près avant de retourner à son poste.		Y	N	N	N	Y
<b>Ligoté</b>	Un ennemi ligoté est immobile. Il peut être libéré par un autre ennemi, après quoi elle retournera à son poste. Un ennemi ligoté peut être déplacé.		Y	Y	Y	Y	Y
<b>Aveuglé</b>	Un ennemi aveuglé, va pousser un cri et se tenir la tête entre ses mains pendant un court instant avant de chercher l'origine de l'effet en balayant les alentours du regard. Le cône de vision est réduit mais pas les autres sens. L'effet est sujet à un timer. À la fin du timer, l'ennemi reprend son poste.		Y	Y	Y	Y	Y

<b>Assourdi</b>	Un ennemi assourdi se couvre les oreilles avec ses mains un court instant avant de chercher l'origine de l'effet en balayant les alentours du regard. Le cône d'ouïe est réduit mais pas les autres sens. L'effet est sujet à un timer. À la fin du timer, l'ennemi reprend son poste.		Y	N	Y	Y	Y
<b>Anosmisé</b>	Un ennemi anosminé se couvre le nez avec l'une de ses mains pendant un court instant avant de chercher l'origine de l'effet en balayant les alentours du regard. Le cône d'odorat est réduit mais pas les autres sens. L'effet est sujet à un timer. À la fin du timer, l'ennemi reprend son poste.		Y	Y	N	N	N
<b>Tué</b>	Un ennemi mort est immobile. Un ennemi mort peut être déplacé.						

## VII. Outline

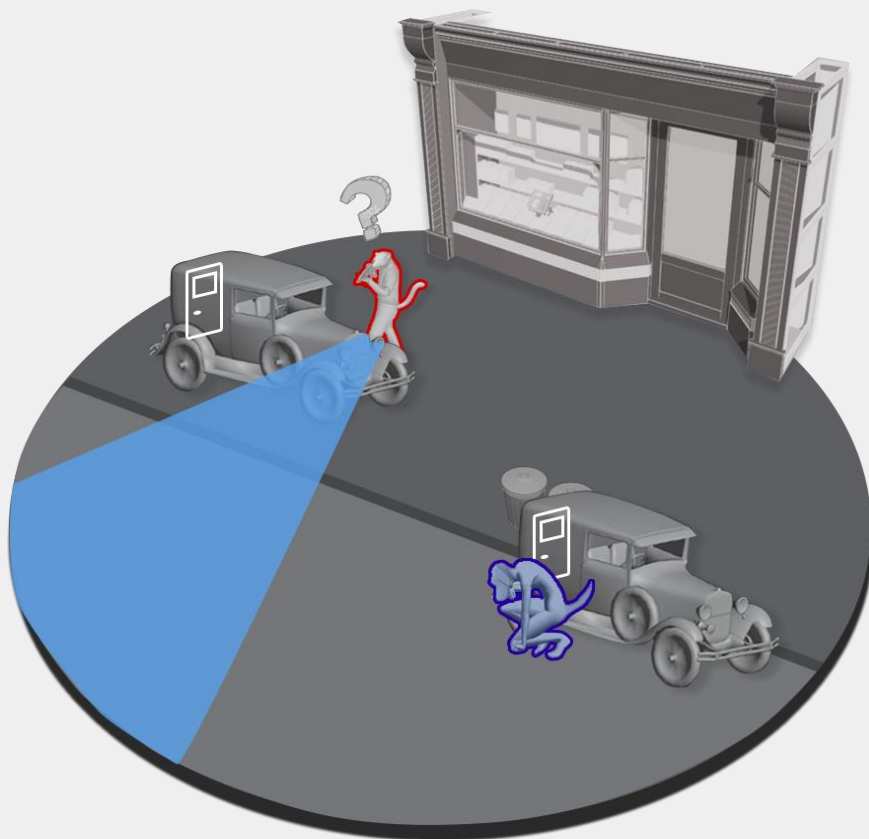
Les entités interactives possèdent tous des outline de couleur saturée (différent du décor peu saturée et à l'ambiance plus sombre), permettant de les montrer au joueur.

Plusieurs entités possèdent des outlines :

- Les **PJs** (dépendant du personnage, *cf. CCC⇒1.Characters*).
- Les ennemis, leur corps inerte et le sang en **rouge**.
- Les civils en **jaune**.
- Les éléments du décor interactif (cachettes, entités de déplacements, etc..) en **blanc** lorsqu'ils sont activés par une compétence ou une action in-game, et il est **vert** en roll over de la souris.

Cet outline s'affiche uniquement en roll over du curseur de jeu sur l'élément en question. L'outline ne s'affiche pas en roll over à travers les obstacles.

Certaines compétences affichent le outline de tous les éléments sur une zone pendant un instant (cf. CCC⇒1. Characters). De cette façon, les highlight peuvent être visibles à travers les obstacles.



*\*schéma de la représentation de l'outline suite une compétence*




## VIII. Décors

### 1. Météo

Il existe plusieurs types de météo qui influencent les sens des personnages (**PJs** et **PNJs**).

Ici, un tableau montrant les évolutions des sens des personnages par rapport à la météo.

Météo	Vue	Ouïe	Odorat
Jour > Nuageux ☁️	/	/	/
Jour > Ensoleillé ☀️	/	/	+

Jour > Pluie 	/	-	/
Nuit > Étoilée 	-	/	/
Nuit > Pluie 	-	-	/

Par exemple, s'il fait jour et qu'il pleut, le PNJ ayant une zone d'ouïe de type moyenne portée aura une ouïe diminuée, donc aura une zone d'ouïe de type courte portée.

La météo ne change pas lors d'un niveau en cours.  
Elle est directement prédéfinie lorsque le joueur en choisit un.

## 2. Props Interactifs

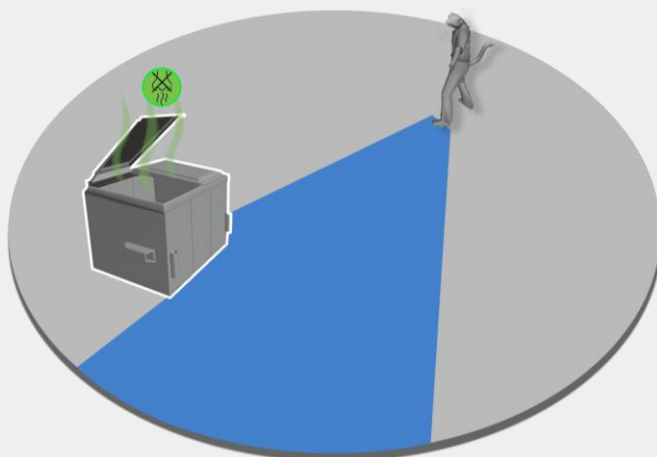
Les props interactifs sont des entités qui peuvent agir sur un ou des PJs ou l'environnement. Ces entités ont un outline blanc lorsqu'il sont activé par une compétence de reconnaissance. Ils ont un outline vert lors de son roll over par la souris (Cf. VII. Outline).

### 2.1. Cachettes

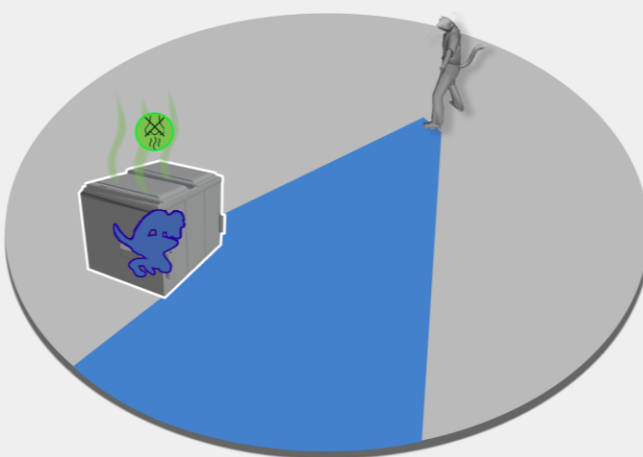
Les *cachettes* sont des props permettant de cacher les PJs, leur odeur ou des corps ennemis.

Lorsqu'un PJ se trouve dans une cachette, sa silhouette de la couleur correspondant au PJ est visible au travers de celle-ci. Plusieurs PJs peuvent se retrouver dans la même cachette.

Chaque cachette cachant l'odeur des PJs possède une icône afin de le signaler au joueur. Cette icône apparaît avec le outline, c'est-à-dire en roll over ou lors de l'activation de certaines compétences (Cf. II.CCC -> 1. Character).



\*représentation cachette in-game



\*représentation d'un **PJ** caché dans une cachette

Certaines cachettes permettent de cacher des corps, dans ce cas (sauf exception), le corps disparaît dans le sol, visuellement et de la scène. Il est également possible de cacher plusieurs corps dans la même cachette.

Entités	Hide ...			Interaction	Move	Spawn	Death	Side effect	Parameters
	PJ	Corps	Odeur						
Plaque d'égout	X	X	X	PJ l'ouvre puis s'y cache. PJ y cache un corps.	/	Au début du niveau	A la fin du niveau	/	PJ peut ressortir par une autre plaque d'égout si un chemin (link) est relié entre les deux.
Benne / Poubelle	X	X	X	PJ s'y cache. PJ y cache un corps dedans,	/	Au début du niveau	A la fin du niveau	/	/
Buisson	X	X		PJ s'y cache. PJ y cache un corps.	/	Au début du niveau	A la fin du niveau	/	/
Placard / Casier	X	X		PJ s'y cache. PJ y cache un corps dedans,	/	Au début du niveau	A la fin du niveau	/	/
Coffre de Voiture / Camion	X	X		PJ l'ouvre puis s'y cache. PJ y cache un corps.	/	Au début du niveau	A la fin du niveau	/	
Banc	X			PJ s'assoie dessus, et si des civils sont là, il est caché	/	Au début du niveau	A la fin du niveau	/	
Kiosque	X	X			/	Au début du niveau	A la fin du niveau	/	

Caisse vide	X	X		PJ l'ouvre puis s'y cache, et la referme. PJ y cache un corps dedans,	/	Au début du niveau	A la fin du niveau	/	Ne peut contenir qu'un seul corps (PJ ou corps).
Cabinet	X	X	X	Pj ouvre la porte et se cache/cache un corps dedans	/	Au début du niveau	A la fin du niveau	/	
Groupe de civil	X			PJ reste avec eux un moment	/	Au début du niveau	A la fin du niveau	/	- Temps d'effet
Tuyau	X	X		PJ reste/pose un corps dedans. Seul les Tireur et Espions peuvent rentrer dedans	/	Au début du niveau	A la fin du niveau	/	- Affecte Tireur et Espion
Wagon	X	X		PJ ouvre la porte et se cache/cache un corps dedans	/	Au début du niveau	A la fin du niveau	/	- Porte d'entrée et de sortie

## 2.2. Obstacles

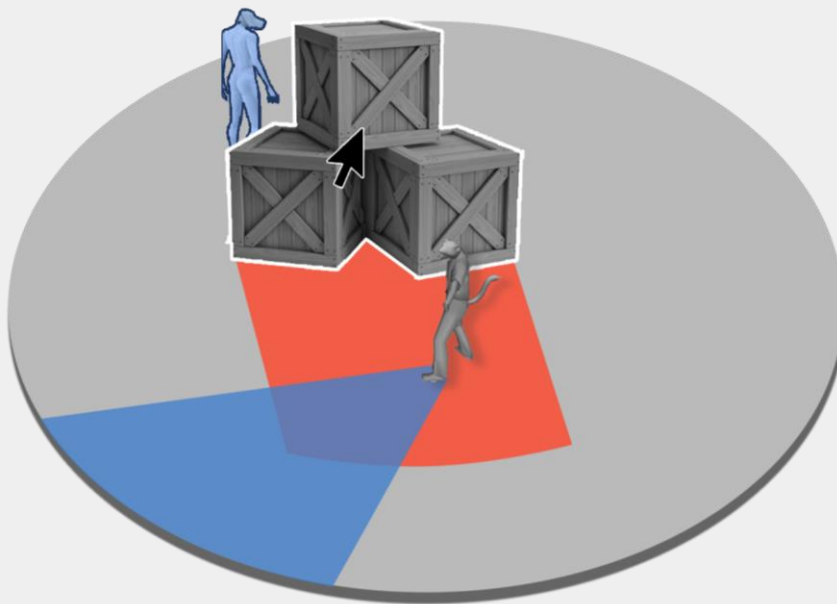
Les obstacles sont des entités obstruant partiellement les cônes de vision des ennemis (Cf. IV Les sens -> La vue). Ils ont une hauteur standard (Cf. TDD -> Obstacles).

## 2.3. Pièges Environnementaux

Les *pièges* rassemblent l'entièreté des entités ayant une influence directe ou indirecte avec les ennemis. Ces pièges affectent tous types d'ennemis.

Ces *pièges* ne sont utilisables qu'une seule fois. Une fois activés, ils peuvent changer légèrement l'environnement.

Lorsque le joueur passe son curseur en roll-over sur un *piège*, sa zone d'action est affichée au sol. Les ennemis, civils ou PJs se trouvant dans cette zone pendant l'activation du *piège* se voient subir les effets de celui-ci (mort, étourdissement, etc..)



*\*représentation de la zone d'effet d'un piège en roll over*

Entities	Interaction	Move	Spawn	Death	Side effect	Parameters
Grue	Piège activable	Tourne/Bouge lors de l'activation	Au début du niveau	A la fin du niveau	/	1 utilisation
Statue	Piège activable	Tombe une fois poussée	Au début du niveau	A la fin du niveau	/	1 utilisation
Voiture	Piège activable	Démarre droit devant	Au début du niveau	A la fin du niveau	/	1 utilisation
Béton frais	Bloque un ennemi	/	Au début du niveau	A la fin du niveau	1 ennemi par 1	
Pile de caisse	Piège activable	Tombe dans son orientation	Au début du niveau	A la fin du niveau	/	1 utilisation
Lac / Fontaine	Noie les ennemis	/	Au début du niveau	A la fin du niveau	/	
Tramway	Piège activable	Avance sur ses rails	Au début du niveau	A la fin du niveau	/	1 utilisation

## IX. Missions

### 1. Objets de quêtes

Les *objets de quêtes* sont des objets récupérables permettant la réalisation d'objectifs principaux ou secondaires. Ces objets sont rangés dans l'inventaire. (Cf. *Inventaire*)

Entities	Purpose	Interaction	Move	Spawn	Death	Side effect	Parameters
Costume	Déguisement pour PJ	Déguise un PJ	/	Au début du niveau	A la fin du niveau	Peut être gardé au niveau suivant	/
Lettre	Résultat d'un combat clandestin	Peut être falsifié pour influencer le combat clandestin	/	Au début du niveau	A la fin du niveau	/	/
Clé	Ouvre les cadenas	Ouvre une porte fermée	Tenu par un ennemi	Au début du niveau	A la fin du niveau	/	1 utilisation
Fleur de lys	Accessoire pour rentrer dans l'Hôtel	Peut être porté	Tenu par un ennemi	Au début du niveau	A la fin du niveau	/	/

### 2. Objets-clés

Les *objets-clés* sont des props permettant d'avancer dans le scénario du niveau. Leur interaction ne sert qu'une fois. Ils font partie des objectifs des niveaux.

Entities	Purpose	Interaction	Move	Spawn	Death	Side effect	Parameters
Caisse de contrebande	Caisse rempli de viande	PJ l'ouvre	/	Au début du niveau	A la fin du niveau	/	1 utilisation
Caisse de viande	Caisse rempli de viande	PJ l'ouvre et sabote la viande	/	Au début du niveau	A la fin du niveau	Devient interactif uniquement lorsque la Caisse de contrebande a	1 utilisation

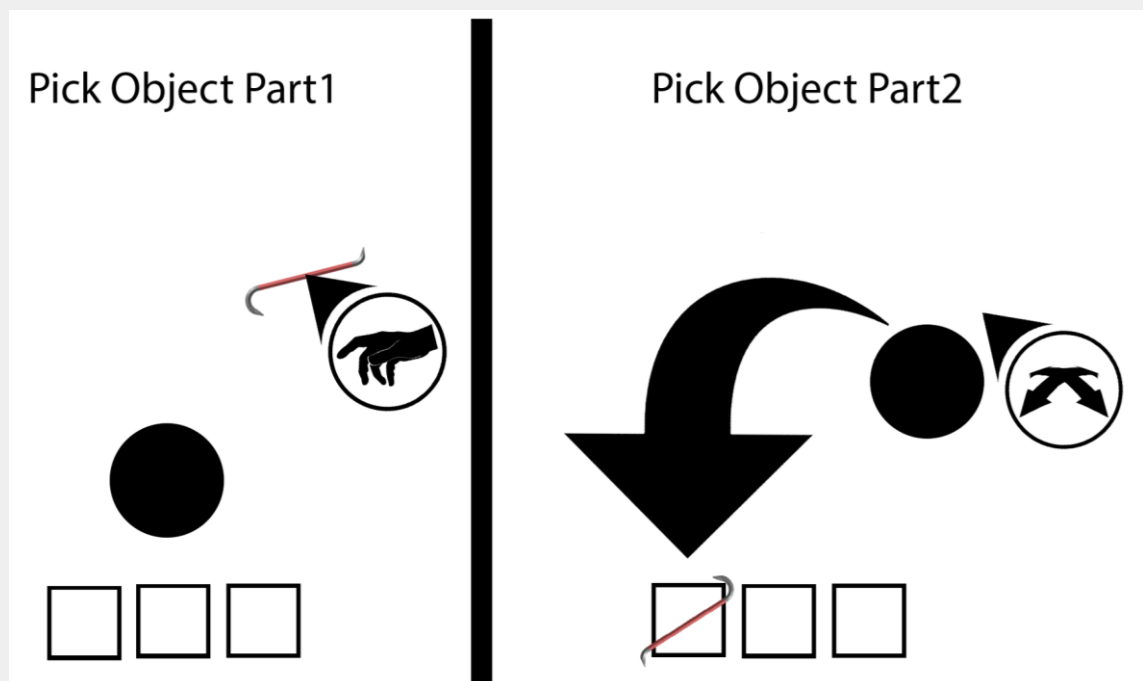
						été ouverte	
Stock de viande	Stock de viande d'un restaurant	PJ prend une photo	/	Au début du niveau	A la fin du niveau	/	1 utilisation

## X. Inventaire

Les différents **PJs** disposent chacun d'un inventaire représenté par trois cases à droite des capacités (*Cf. Game Structure=1.2. InGameHud*).

L'inventaire peut contenir différentes entités (*Cf. Missions=2. Objets-clés*).

Les personnages peuvent utiliser ces items soit pour réaliser des actions ou les lâcher au sol. L'inventaire est réinitialisé entre chaque mission.



### 1. Equipements

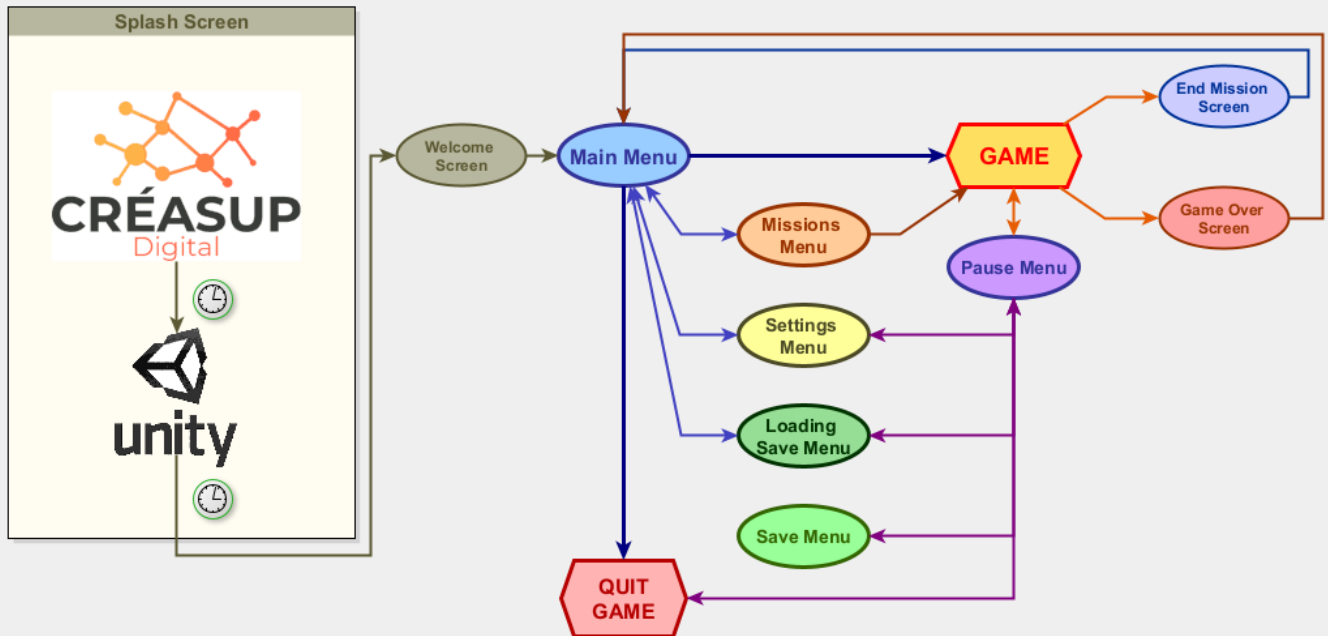
Entities	Purpose	Interaction	Move	Spawn	Death	Side effect	Parameters
----------	---------	-------------	------	-------	-------	-------------	------------

Bouteille en verre / Brique	Objet de distraction	Peut être lancé pour distraire un/des ennemis. Peut être lancé sur un ennemi pour l'assommer. Peut être lancé sur une voiture pour déclencher son alarme.	/	Au début du niveau	A la fin du niveau	/	1 utilisation
Pied de biche	Objet d'aide	Ouvre une porte fermée	/	Au début du niveau	A la fin du niveau	/	1 utilisation
Premiers secours	Objet de soin	Soigne un PJ	/	Au début du niveau	A la fin du niveau	/	1 utilisation
Pince	Objet d'aide	Coupe un grillage fragile	/	Au début du niveau	A la fin du niveau	/	1 utilisation
Cadenas	Objet piège	Ferme une porte/casier/caisse	/	Au début du niveau	A la fin du niveau	/	1 utilisation
Grappin	Objet de mouvement	PJ atteint une hauteur (1 étage)	/	Au début du niveau	A la fin du niveau	/	1 utilisation
Paquet de cigarettes	Objet de distraction	Peut être lancé pour distraire un/des ennemis	/	Au début du niveau	A la fin du niveau	/	1 utilisation

## XI. Game Structure

### 1. Menus

#### 1.1 Graphflow Menus



#### 1.2. Main Menu

Le Main Menu contient un Splash Art prenant l'entièreté de l'écran. Ce Splash Art est animé.

Par dessus à gauche se trouve les différents boutons du Main Menu, ainsi que le titre et le logo en haut.

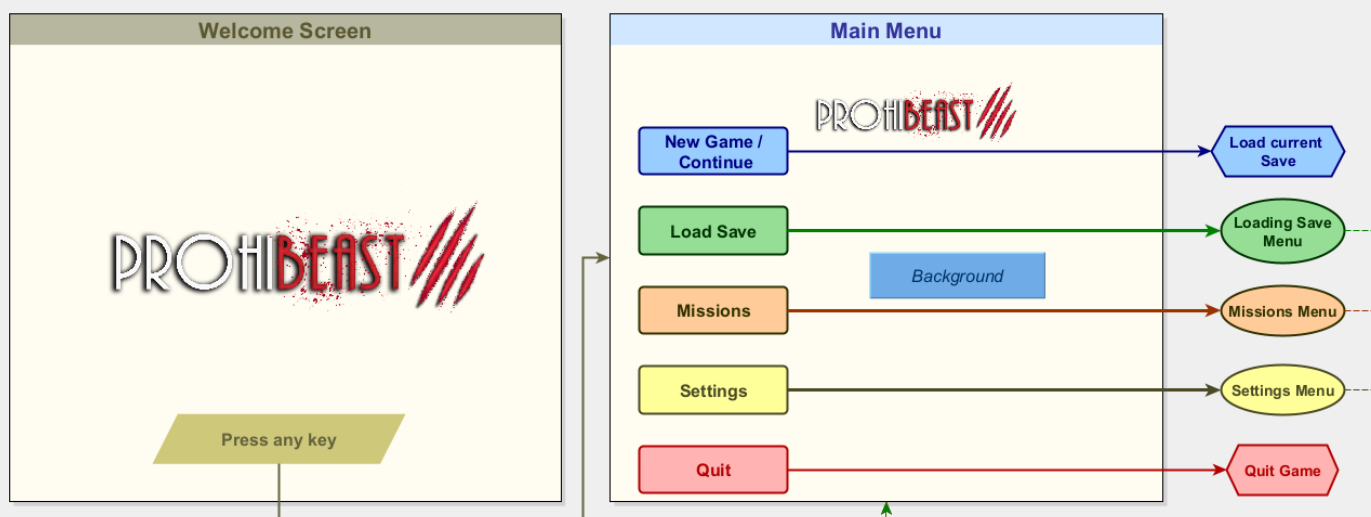
Le Welcome Screen partage le même Splash Art que le Main Menu.

Le Main Menu contient les boutons suivants :

- New Game / Continue
- Load Game
- Missions
- Settings
- Quit



*\*image Référence du Main Menu*



*\*yEd du fonctionnement du Welcome Screen et du Main Menu*

## 1.3. Settings

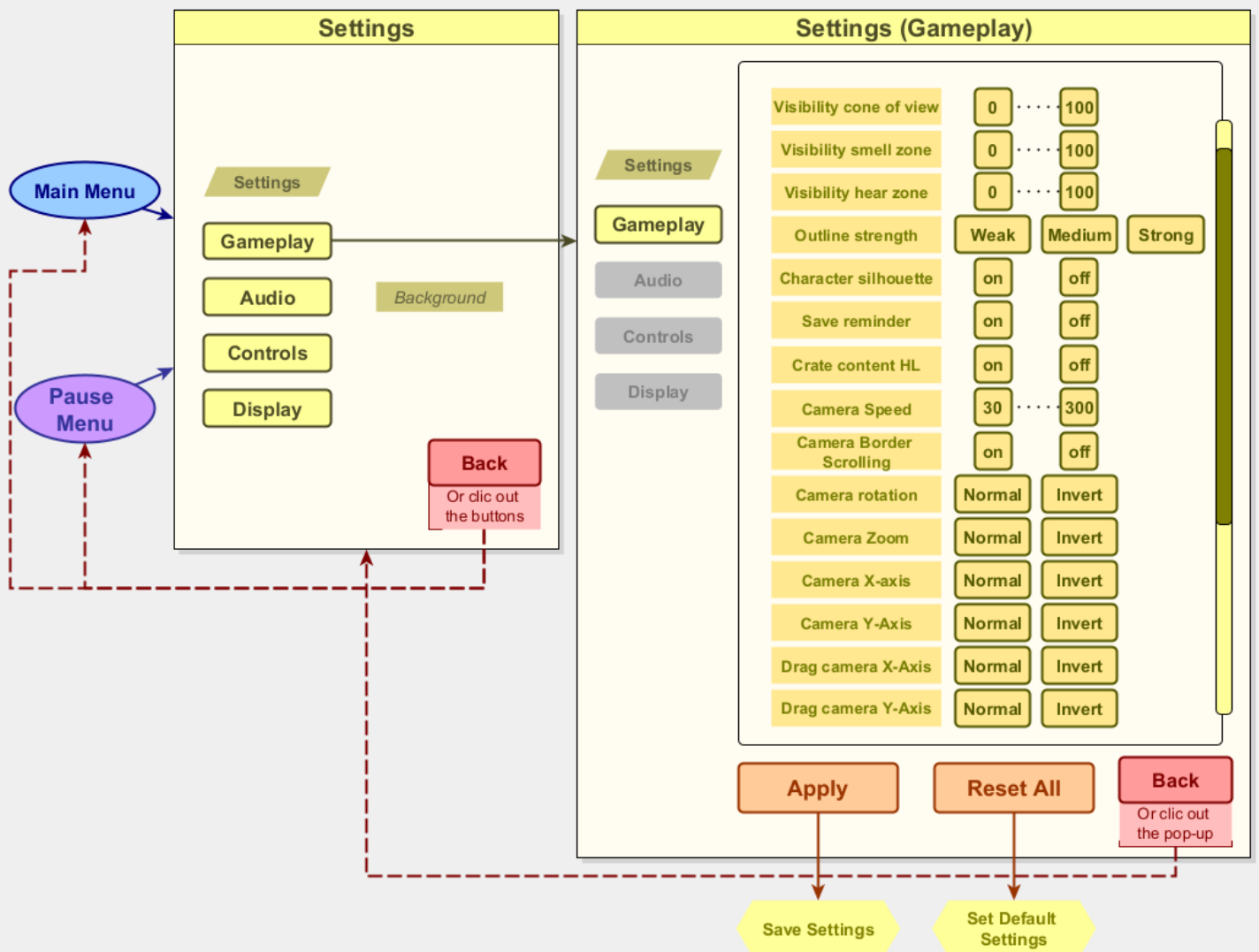
Les Settings sont accessibles depuis le Main Menu et depuis le Pause Menu. Une fois sélectionnés, le fond des Settings va apparaître (de 0% d'opacité à 80%) pour ensuite laisser place aux différents boutons des Settings sur la gauche de l'écran. Lorsque ces boutons sont sélectionnés, un pop-up vient s'afficher avec tous les paramètres sur le reste de l'écran.

Le fond des Settings est le même que celui du Pause Menu, il ne va donc pas apparaître si le joueur accède aux Settings par le Pause Menu.

Dans les Settings, on retrouve plusieurs onglets afin de changer les paramètres de la façon dont le joueur préfère. On y retrouve les onglets suivants : (liste détaillé de tous les settings dans sheet) :

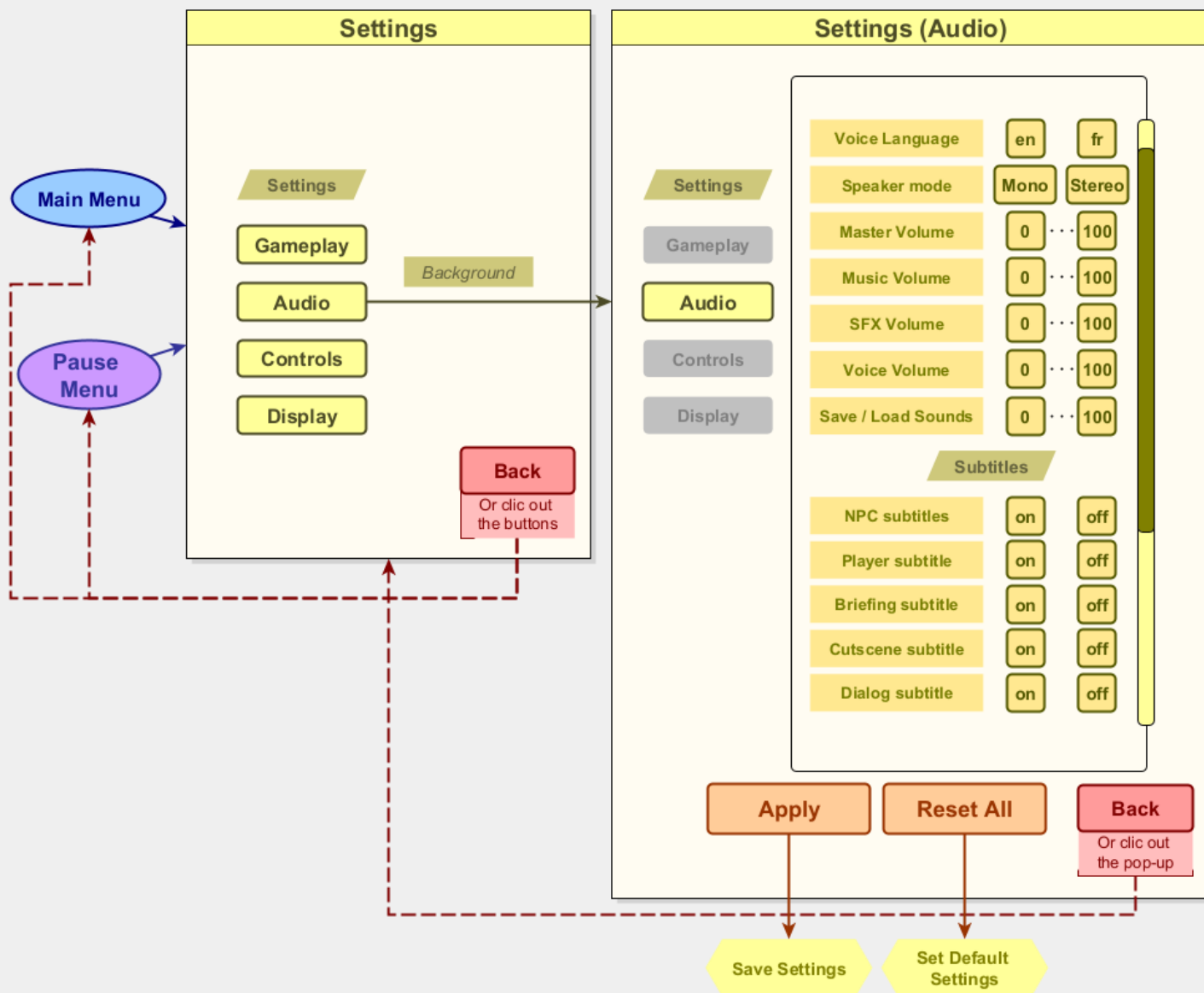
- **Gameplay** ;
- **Audio** ;
- **Controls** ;
- **Display**.

Dans l'onglet **Gameplay**, on y retrouve des options qui vont changer des aspects généraux du jeu comme les déplacements de la caméra (inverser les axes), activer / désactiver les déplacements du curseur au bord de l'écran, la sensibilité des inputs de la manette ainsi que les vibrations...



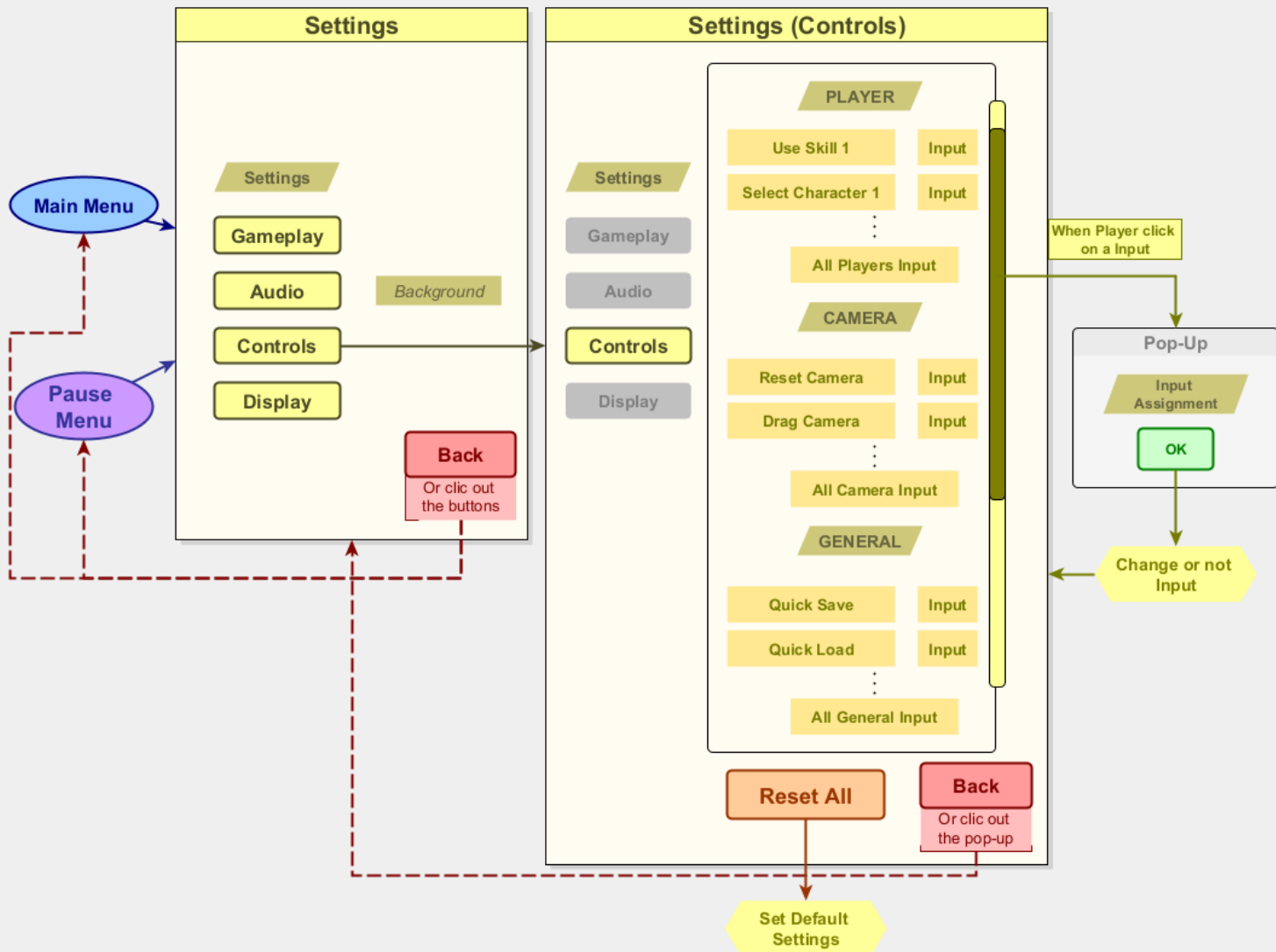
*\*yEd du fonctionnement des Settings-Gameplay*

Dans l'onglet **Audio**, on y retrouve toutes les options liées à l'audio du jeu mais aussi à la localisation et les sous-titres.



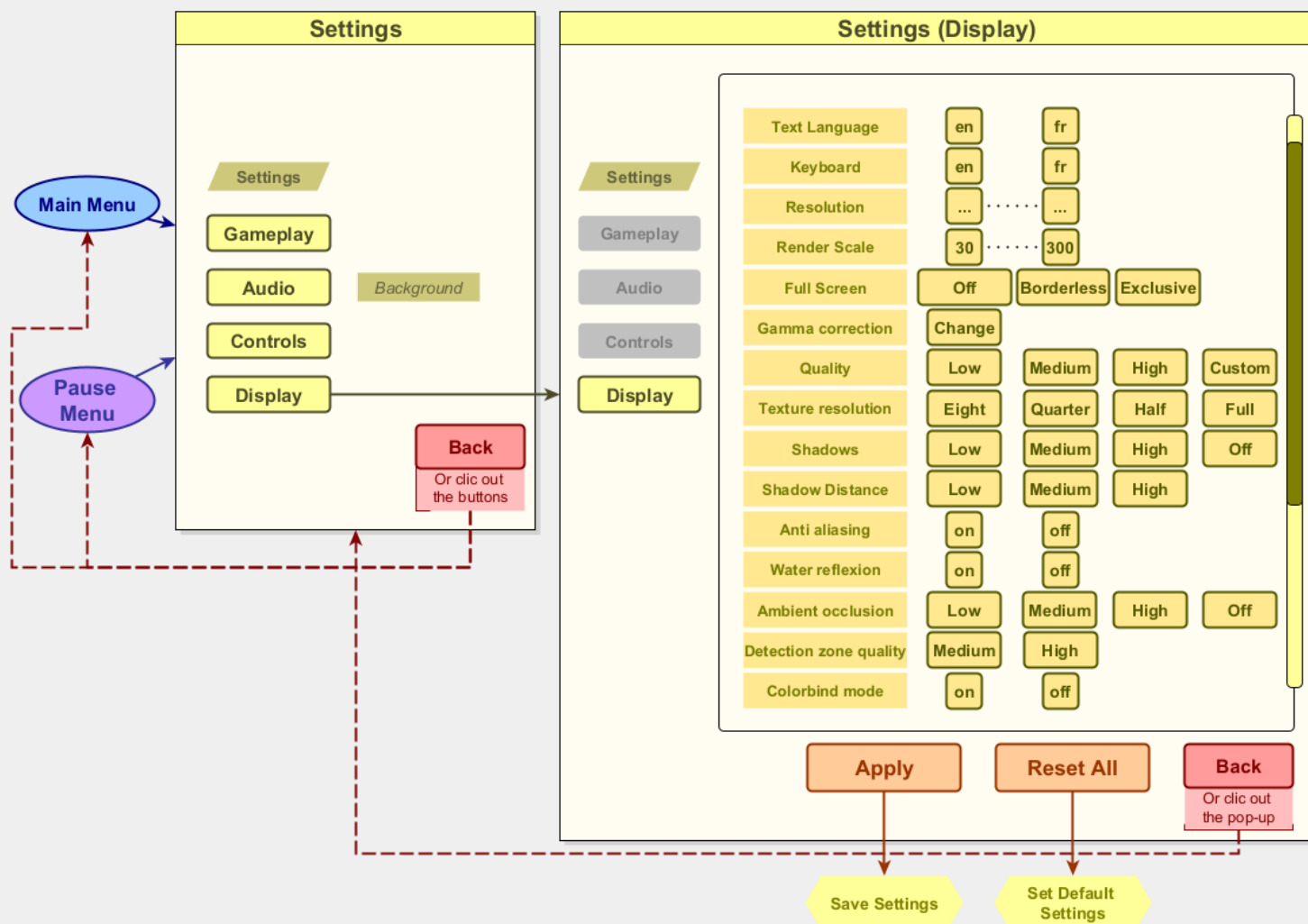
*\*yEd du fonctionnement des Settings-Audio*

Dans l'onglet **Controls**, on y retrouve plusieurs sous-onglets comme le changement des inputs nécessaires à la sélection des **PJs**, mais aussi le changement des inputs des déplacements de la caméra via le clavier ainsi que les commandes générales comme le chargement et la sauvegarde rapide.



*\*yEd du fonctionnement des Settings-Controls*

Dans l'onglet **Display** se trouvent les options vidéo de changement de la résolution, la synchronisation verticale, la correction gamma...



*\*yEd du fonctionnement des Settings-Display*



*\*Référence des Settings*

## 1.4. Missions

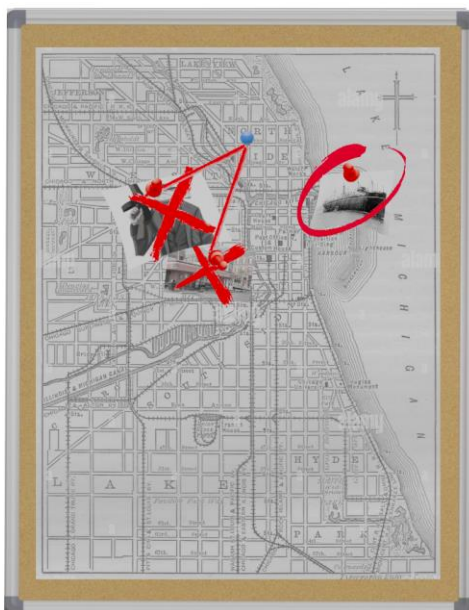
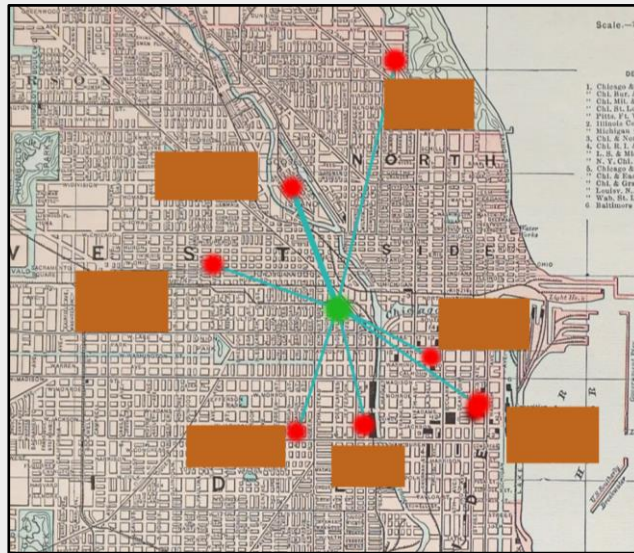
Une fois que le joueur choisit d'aller dans la sélection de mission, il se retrouve sur un écran avec un tableau en liège où une carte de la ville de Chicago est accrochée. Les différents objectifs sont affichés sous forme d'épingles rouges. Toutes les épingles sont reliées au commissariat par un fil rouge (le commissariat est situé au centre des niveaux). A côté de chaque épingle se trouve une image/post-it illustrant le niveau. En roll over de la souris, le lieu épinglé se fait entourer/détourer en rouge.

Le joueur peut donc sélectionner librement le niveau qu'il souhaite en cliquant sur les diverses épingles sur le tableau en liège.

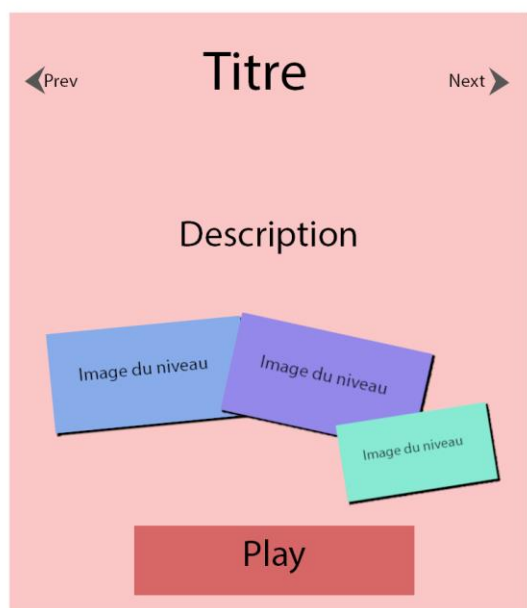
Une fois une mission sélectionnée, la caméra zoom sur l'épingle correspondante afin qu'elle se centre sur la partie gauche de l'écran avec son image/post-it. A la droite se trouve le Titre du niveau ainsi qu'une description et des images supplémentaires. Le joueur peut naviguer directement parmi les différentes épingles des niveaux grâce aux boutons "Next" et "Previous" situées en haut de la partie droite de l'écran.



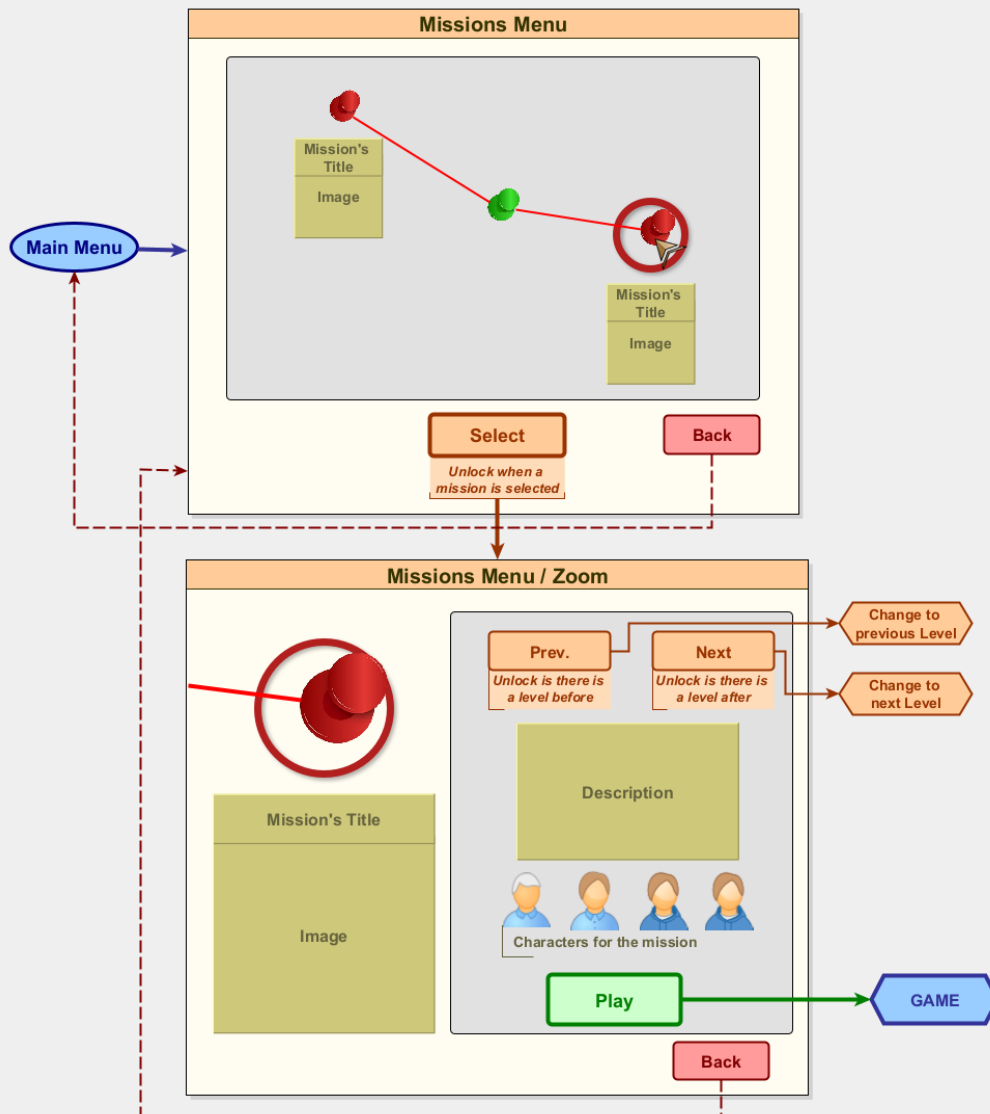
*\*Référence ambiance du menu de Sélection de niveau*



Back



*\*Référence de contenu du tableau en liège (toutes les missions) et de l'organisation du menu de Sélection de Niveau lorsqu'un niveau est sélectionné*



*\*yEd du fonctionnement du menu de Sélection de niveau*

## 1.5. Loading Screen

Il existe 2 variantes de Loading Screen.

L'un intervient une fois le choix du niveau validé ou lorsque le joueur charge une sauvegarde d'un niveau différent de celui en cours ou depuis le Main Menu.

L'autre intervient lorsque le joueur charge une sauvegarde (rapide ou non) pendant le cours d'un niveau.

Lorsque le joueur valide un niveau, le bouton "Play" va laisser place à une barre qui indique le chargement de la scène de jeu. L'environnement reste le même pendant le chargement (toujours dans le menu de sélection de niveau). Une fois la barre de chargement complète, elle va laisser place au bouton "Continue".

Les boutons et la barre de chargement laissent leur place en disparaissant progressivement.



*\*Référence d'organisation de la barre de chargement*

Lorsque le joueur charge une sauvegarde, l'écran (in-game ou le Pause Menu) va s'assombrir (de 100% d'opacité à 50%) et laisser place à une barre de chargement centrée en bas de l'écran. Lorsque cette barre est complète, l'écran change directement.

## 1.6. Menu Saves

### 1.6.1. Loading Save Menu

Le Loading Save Menu est accessible depuis le Main Menu ou depuis le Pause Menu. Lorsque le joueur entre dans le Loading Save Menu, une grande pop-up apparaît sur les  $\frac{3}{4}$  droite de l'écran (s'il est accédé depuis le Main Menu, le fond s'assombrit (de 0% d'opacité à 80%) avant de faire apparaître la pop-up).

Ce menu est composé de 3 parties :

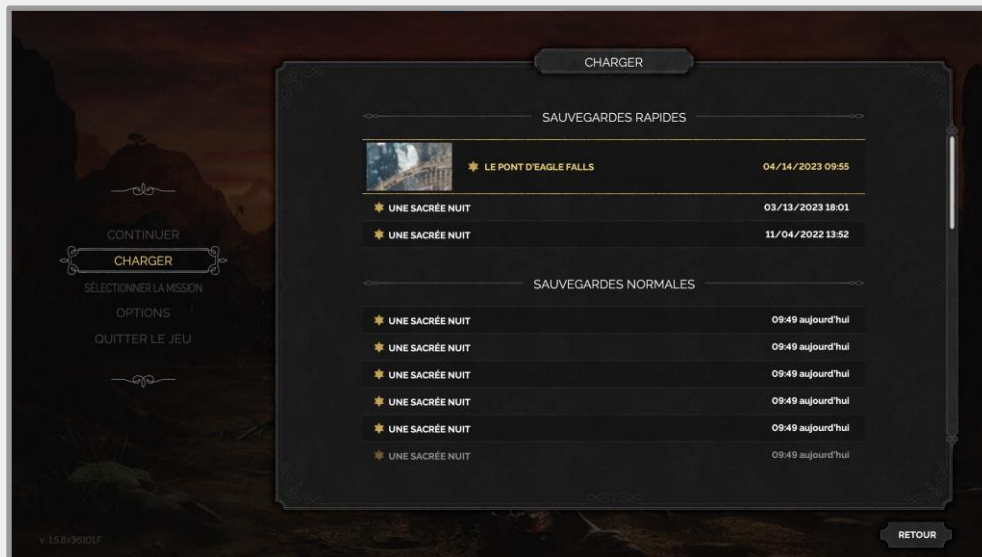
- une colonne à gauche de l'écran avec les différents boutons du Main Menu/Pause Menu grisés sauf le bouton "Load Save" qui est activé.
- La partie supérieure de la pop-up composée du titre "Quick Save" et suivi en colonne des quick saves du joueur (3 maximum)
- Le reste de la pop-up (du centre environ à la fin de la pop-up) qui est composée du titre "Normal Save" et suivi en colonne des normal saves du joueur (10 maximum). Ainsi que du bouton "Back" en dessous de la pop-up.

Si le joueur dépasse un certain nombre de sauvegardes dans ce menu, un slider est ajouté sur le côté droit de la pop-up afin d'accéder à toutes les sauvegardes.

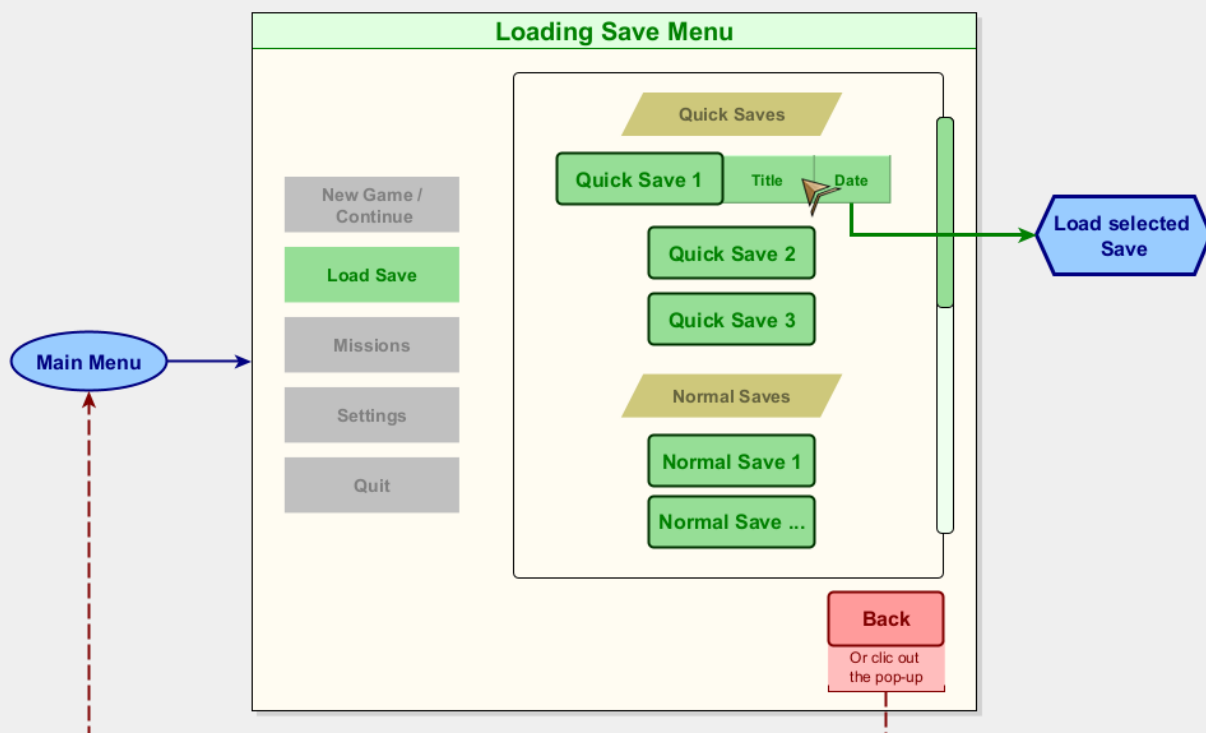
Lorsque le joueur charge une sauvegarde (rapide ou non) d'un niveau différent de celui en cours (depuis le Pause Menu), une pop-up apparaît et prévient le joueur que le niveau est différent et que toutes données non sauvegardées seront perdues.



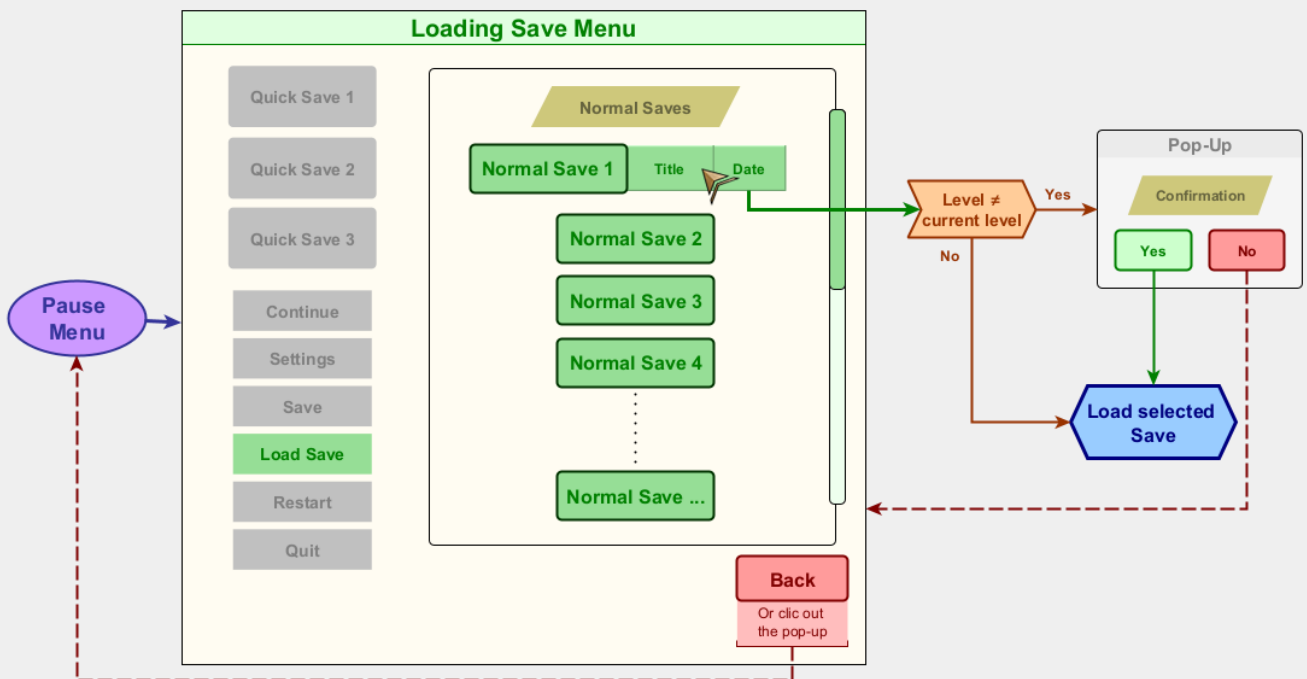
\*Référence de Pop-up de prévention de chargement de sauvegarde d'un niveau différent



\*Référence de Loading Save Menu



\*yEd du fonctionnement du Loading Save Menu (accédé depuis le Main Menu)



*\*yEd du fonctionnement du Loading Save Menu (accédé depuis le Pause Menu)*

## 1.6.2. Save Menu

Le Save Menu est accessible depuis le Pause Menu.

Lorsque le joueur entre dans le Save Menu, une grande pop-up apparaît sur les  $\frac{3}{4}$  droite de l'écran.

Ce menu est composé de 2 parties :

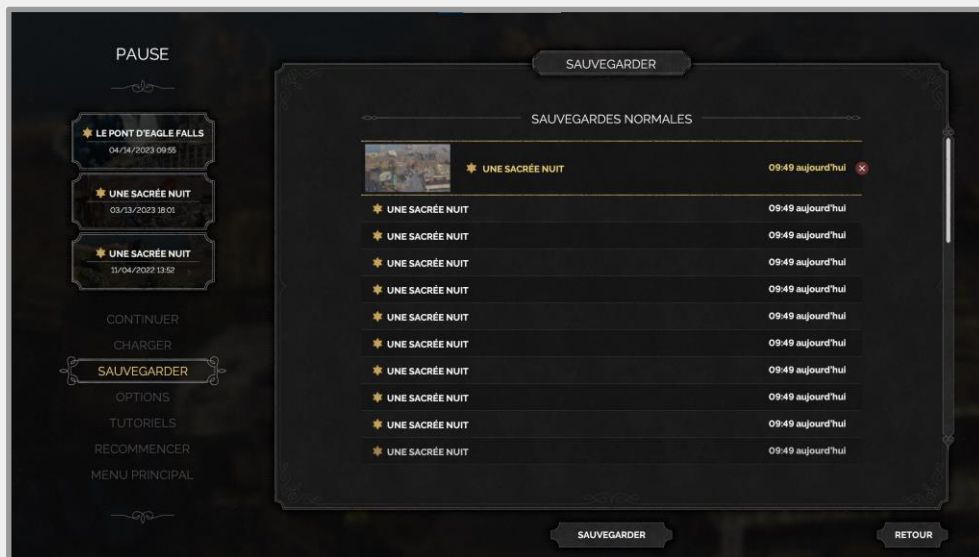
- Une colonne à gauche, composée des différents boutons du Pause Menu grisés sauf le bouton "Save" qui est activé.
- Une pop-up sur le reste de l'écran à droite des boutons du Pause Menu, composé du titre Normal Saves suivi en colonne de toutes les normal saves du joueur. Ainsi que des boutons "Save" et "Back" en dessous de la pop-up.

Si le joueur dépasse un certain nombre de normal saves dans ce menu, un slider est ajouté sur le côté droit de la pop-up afin d'accéder à toutes les normal saves.

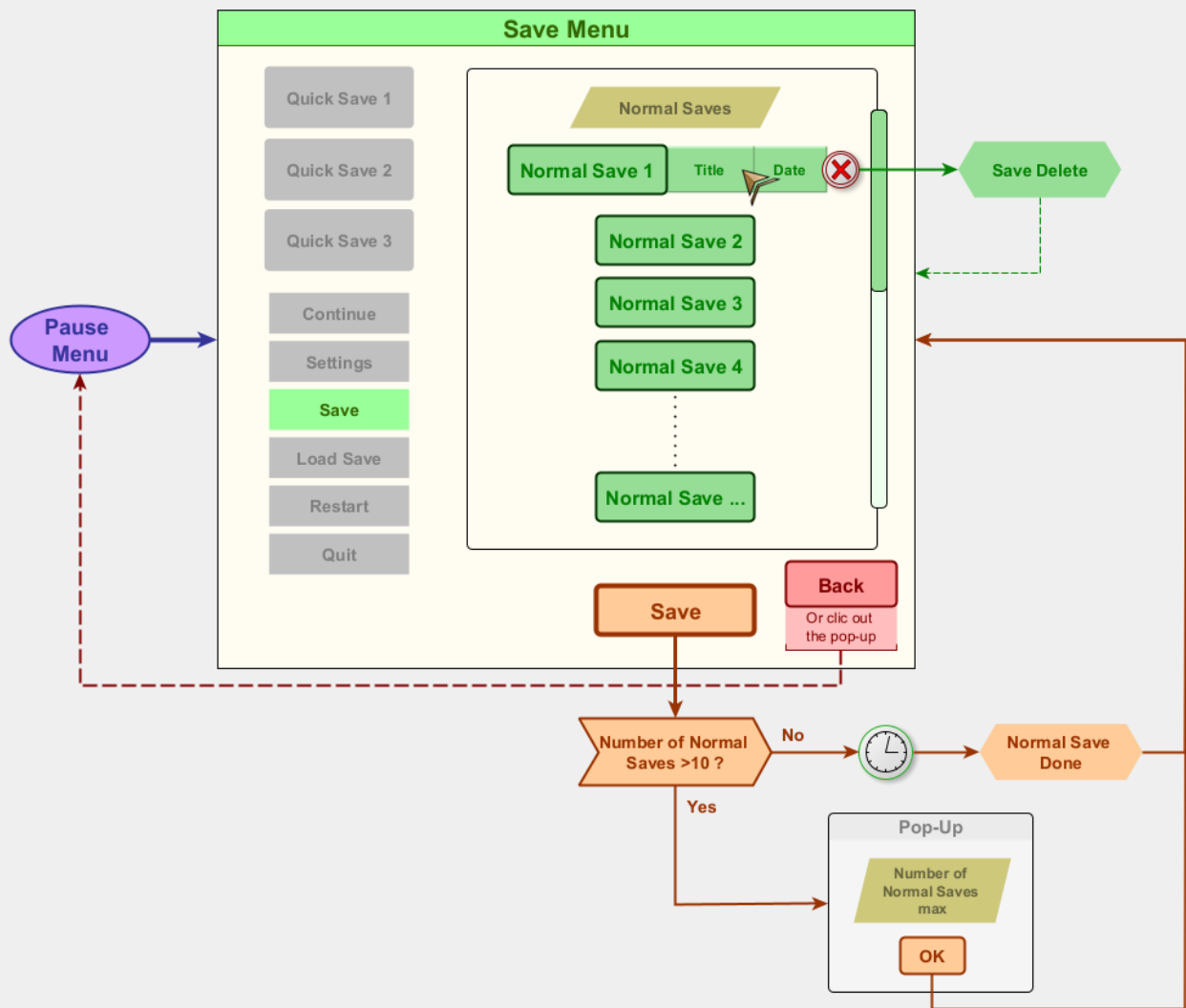
Si le joueur essaie de faire une normal save alors que la limite est atteinte, une pop-up vient prévenir le joueur qu'il doit supprimer une normal save avant de pouvoir en faire une nouvelle.



*\*Référence de la pop-up d'avertissement du nombre maximal de normal save atteinte*



*\*Référence de Save Menu*



*\*yEd du fonctionnement du Save Menu*

## 1.7. Mission's End

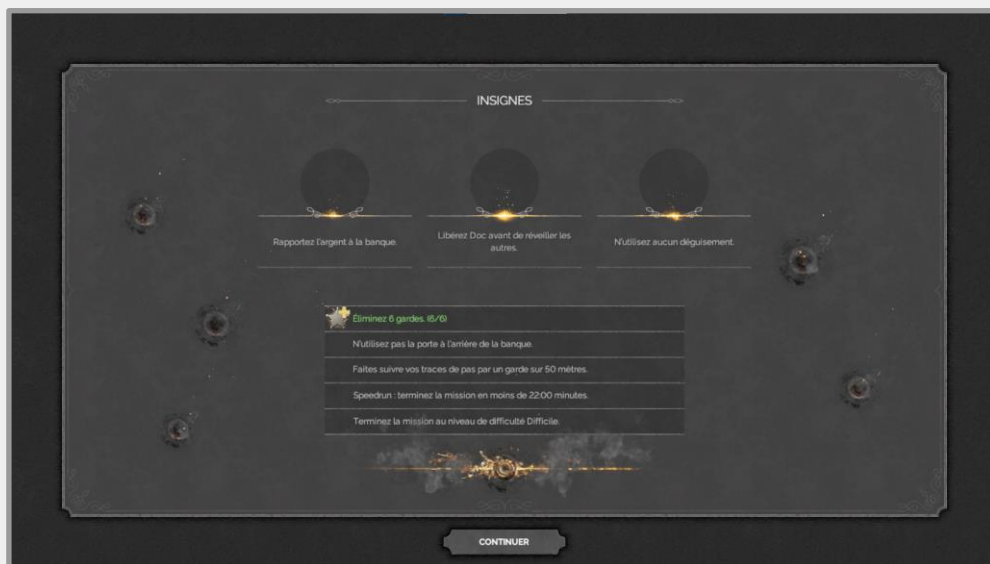
Une fois que le joueur finit complètement un niveau, il passe sur un écran montrant les différents défis du niveau. Le menu apparaît avec ***[insérez les effets d'apparition du menu]***.

Lorsqu'un défi est réussi, ils sont illustrés par ***[insérez l'icône des défis accomplis]***. Lorsqu'il n'est pas réussi, il est illustré par la silhouette de l'icône uniquement.

Le joueur accède ensuite à un autre menu listant les statistiques du joueur pendant le niveau. Toutes les statistiques générales sont listées sur la partie gauche de l'écran. Toutes les statistiques liées aux personnages utilisés ainsi que leurs compétences sont listées sur la partie droite de l'écran. Les statistiques générales sont recouvertes par la note du joueur (allant de S+ à B).

## [expliquer comment est calculé la note du joueur]

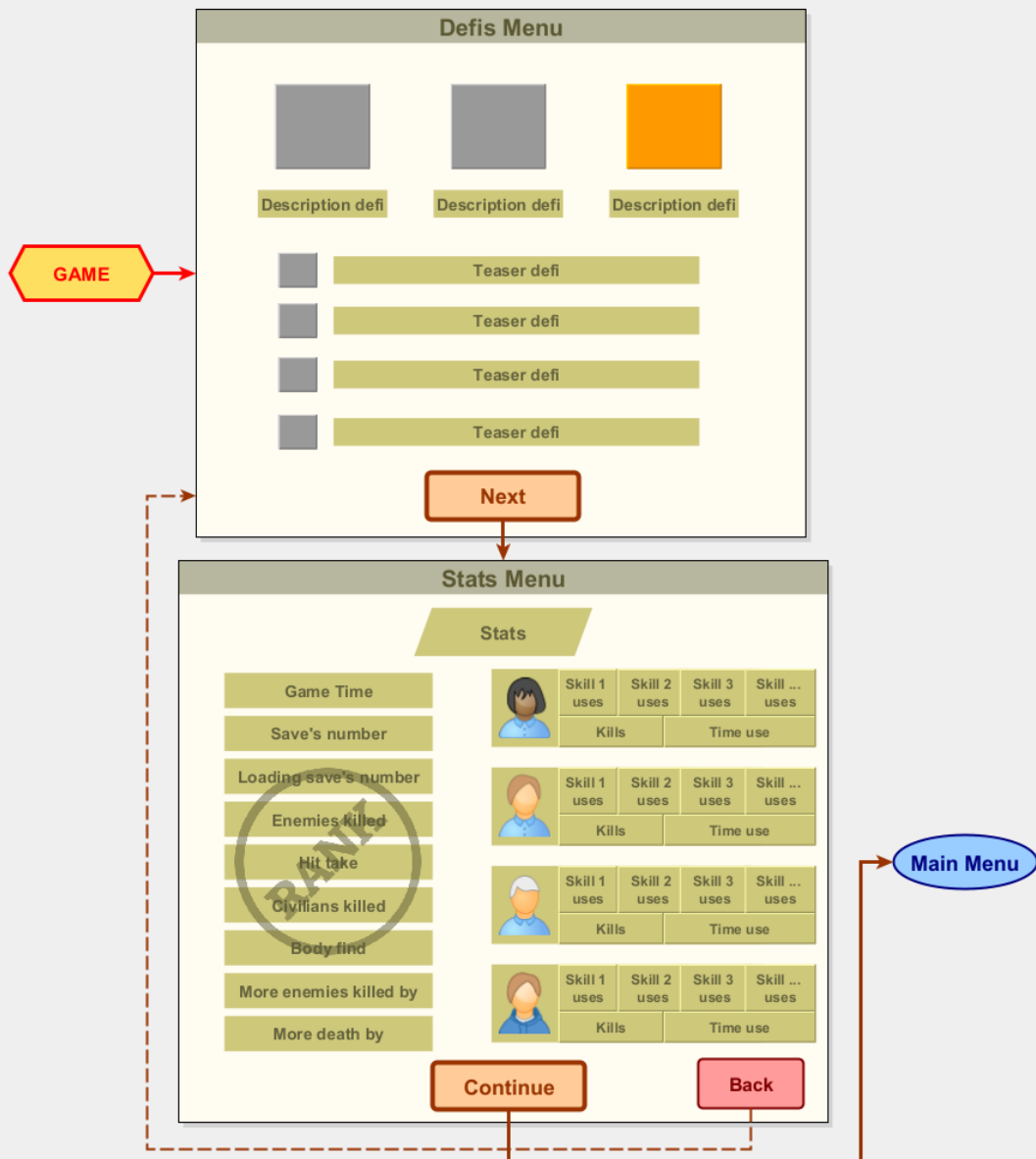
Le joueur peut revenir à tout moment sur le menu des défis à partir du menu des statistiques de jeu.



\*Référence de l'organisation du menu des Défis



\*Référence de l'organisation du menu des Statistiques de jeu du joueur



*\*yEd du fonctionnement des écrans de fin de partie*

## 1.8. Game Over

Lorsque l'un des personnages jouables du joueur meurt, la mission est échouée. Le joueur se voit averti de cet échec grâce à un écran apparaissant progressivement (de 0% d'opacité à 90%).

Cet écran diffère selon le personnage mort. Il est composé de :

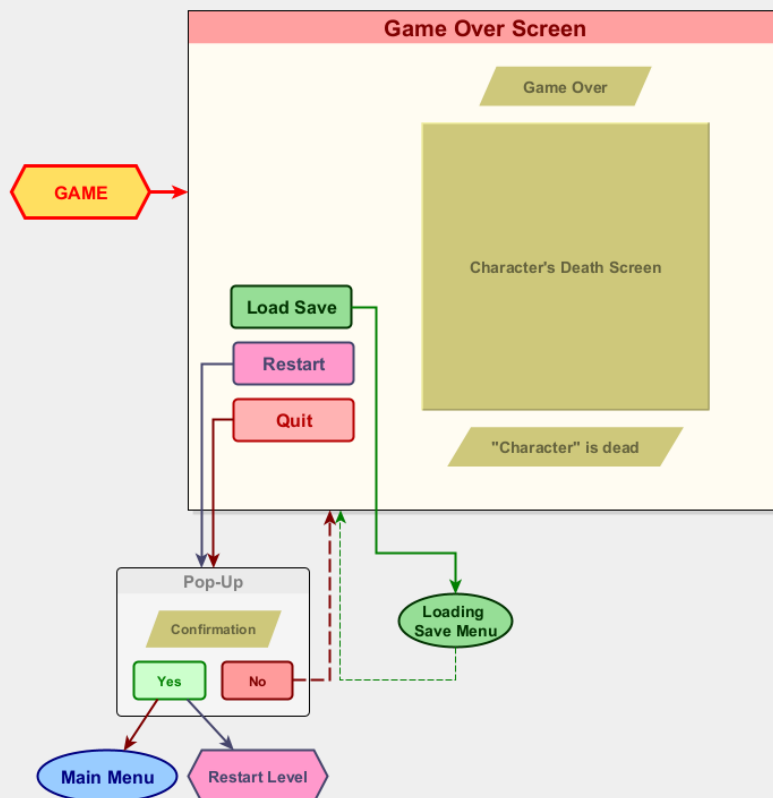
- D'une image centrale possédant un accessoire en lien avec le personnage mort.
- Un "Titre" Game Over.
- D'une phrase stipulant qui est mort en dessous de l'image.

- De 3 boutons : **“Load Save”**, **“Restart”** et **“Quit”** alignés en colonne sur le côté gauche de l’écran et situé à la moitié inférieur de l’écran.

Lorsque le joueur souhaite appuyer sur le bouton **“Restart”** ou **“Quit”**, une pop-up de confirmation apparaît au centre de l’écran.



*\*Référence d'un écran de Game Over*



*\*yEd du fonctionnement du menu de Game Over*

## 2. HUD

### 2.1. HUD in-game

Le HUD en jeu comporte plusieurs sections :

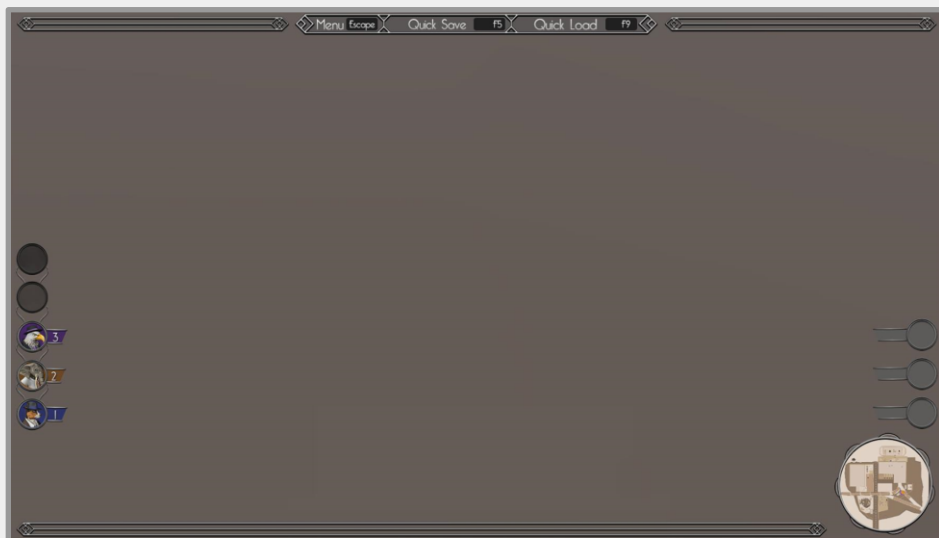
- En haut : le Pause Menu, la sauvegarde rapide et le chargement rapide ;
- A gauche : la sélection du / des **PJs**. **Si un seul personnage est sélectionné**, affiche son nom ainsi que son portrait ;
- En bas : les capacités du **PJ** sélectionné ainsi que son inventaire ;
- A droite : les boutons “accélération du temps”, “mode affrontement” et “affichage des zones d’alertes” ainsi qu’un menu déroulant avec les logs de missions.



*\*Répresentation du HUD lorsqu'un personnage est sélectionné*

Lorsqu'**aucun PJ** est sélectionné, une partie du HUD se retire.

La partie du **PJ** sélectionné (donc le profil), ainsi que les capacités et l'inventaire disparaissent.



*\*Répresentation du HUD lorsqu'aucun personnage n'est sélectionné*

Lorsqu'un **seul PJ** est sélectionné, les parties du HUD comme le nom du **PJ** sélectionné, les capacités et l'inventaire se voient marquées de la couleur de ce dernier.

Lorsque **plusieurs PJs** sont sélectionnés, les parties du HUD citées précédemment deviennent grisées, et leurs boutons deviennent inactivés.

Aussi, aucun portrait de personnage n'apparaît dans l'emplacement prévu à cet effet.



*\*Répresentation du HUD lorsque plusieurs personnages sont sélectionnés*

## 2.2. Le curseur

Le curseur peut prendre plusieurs états en fonction de quelle entité il se trouve dessus ou de quelle action le joueur effectue.

Liste des curseurs	Icône des curseurs
Basique	
Action	
Lâcher un objet	
Ramasser un objet	
Sauter	
Courte-échelle	
Cachette	
Monter une échelle	
Descendre une échelle	
Se faufiler	
Zone d'odorat	
Zone d'ouïe	
Cône de vision	

## 2.3. La sélection des PJs et l'affichage du PJ sélectionné

Les boutons concernant la sélection des **PJs** possèdent 3 états : **inactivé**, **normal** et **activé**.

Un bouton de sélection de **PJ** est inactivé lorsqu'il y a un personnage manquant. C'est-à-dire que, lors de la sélection de mission et du choix des **PJs** qui y seront

présents, si moins de 5 **PJs** participent à ladite mission, alors des boutons de sélection de **PJs** seront inactivés.

A l'inverse, un bouton de sélection de **PJ** est sous l'état **normal** lorsque ledit personnage est présent dans la mission. Le bouton montre le visage du **PJ** ainsi que la couleur qui lui est associée et son numéro (servant à le sélectionner via le clavier).

Lorsque le curseur survole le bouton du **PJ** concerné, ce dernier passe alors sous l'état **activé**.

Lorsque le joueur clique sur le bouton afin de sélectionner le **PJ**, ce dernier reste **activé** et ce tant que le joueur ne clique pas dessus de nouveau pour désélectionner.



*\*États des boutons de sélection de **PJs***

Lorsqu'un **PJ** est sélectionné, son portrait ainsi que son nom et la couleur qui lui est associé s'affichent dans la zone prévue : le coin bas-gauche du HUD.

Lorsque plusieurs **PJs** sont sélectionnés, plusieurs boutons de sélection de **PJs** sont donc activés, mais rien ne s'affiche au niveau du portrait et du nom : la zone d'affichage prévue à ces effets est donc grisée.

## 2.4. Les capacités

## 2.5. L'inventaire

L'inventaire permet d'**afficher les items** que possède le **PJ** sélectionné, mais aussi de faire en sorte que le joueur puisse interagir avec, de manière à **pouvoir en sélectionner / désélectionner**, ou d'en **retirer**.

Chaque **PJ** possède son propre inventaire qui, lui, contient 3 cases.

Cela signifie que chaque inventaire **peut contenir 3 types d'items différents au maximum**.

Donc lorsque l'inventaire d'un **PJ** est plein, il ne pourra alors pas ramasser un 4ème type d'item.

Lorsqu'un **PJ** est sélectionné, l'**inventaire devient coloré par la couleur de ce dernier**. Au contraire, lorsqu'aucun **PJ** n'est sélectionné, ou que plusieurs le sont, alors rien n'est affiché dans l'inventaire, et celui-ci reste grisé.



*\*A droite, l'inventaire d'Eliot, le **PJ** sélectionné*

Dès qu'un **PJ** ramasse un item, celui-ci s'affiche dans l'une des trois cases de son inventaire, et ajoute 1 au compteur qui lui est associé.

A l'inverse, lorsqu'un **PJ** se débarrasse de l'un de ses items, le compteur de ce dernier décrémente de 1.

Le compteur d'items se révèle donc **lorsqu'un seul PJ uniquement est sélectionné**.

Chaque case possède un compteur qui lui est propre.

Il n'y a pas de limite au nombre d'items ramassés tant qu'ils peuvent s'installer dans l'inventaire.

Les 3 cases de l'inventaire sont en réalité des **boutons**.

Un **bouton d'inventaire** peut être isolément sous **3 états** :

- **Désactivé** ;
- **Normal** ;
- **Activé**.

Un **bouton d'inventaire désactivé** ne peut être utilisé.

Il est sous cet état lorsqu'**aucun ou plusieurs PJs** sont sélectionnés, puisque l'inventaire est unique à chacun d'entre eux, et peut aussi l'être s'**il ne contient aucun item**.

La bordure du bouton est alors affichée en gris foncé afin de montrer son état au joueur. Sous cet état, rien ne se passe lorsque le curseur survol ledit bouton ou que l'input qui lui est associé (touche de clavier) est enfoncé.

Le bouton passe de l'**état désactivé** à l'**état normal** lorsqu'il contient **au moins un item** et que le **PJ** qui le possède est sélectionné.

Un **bouton d'inventaire normal** indique au joueur que le **PJ** sélectionné possède **au moins un item**.

La bordure du bouton est alors affichée en gris clair.

Le bouton passe de l'**état normal** à l'**état activé** lorsque le curseur le survole ou que l'input qui lui est associé (touche de clavier) est enfoncé.

Un **bouton d'inventaire activé** indique au joueur que le curseur le survole.

Il repasse alors à l'**état normal** lorsque le curseur quitte l'emplacement du bouton.

Cependant, le bouton reste activé si le joueur clique dessus ou qu'il utilise l'input qui lui est associé.



*\*États des boutons d'inventaire*

Pour **retirer un item** de l'inventaire, il faut le "drag-and-drop" jusque dans la scène.

Le **PJ** laissera alors tomber l'objet à ses pieds.

Pendant la phase de drag-&-drop, l'item suit le curseur.

## 2.6. La Mini-Map

La Mini-Map est située en bas à droite de l'écran et elle dispose de 2 formes : la forme dézoomée et la forme zoomée.

→ La forme dézoomée :

Elle affiche l'entièreté du niveau, ainsi que la délimitation de ce que le joueur voit à l'écran dans le niveau. Cette délimitation est en temps réel et s'adapte aux déplacements et zoom de la caméra.

→ La forme zoomée :

Elle affiche la carte sur un rayon de 50 mètres autour du personnage sélectionné. Cette forme revient en forme dézoomée lorsque plusieurs personnages sont sélectionnés. Sous cette forme, les éléments en outline dans la caméra (en sélection ou mis en évidence suite à certaines compétences) apparaissent sous la forme d'icône sur la mini-map. Lorsque le outline disparaît, l'icône correspondant disparaît également dans la mini-map.

## 2.7. Pause Menu

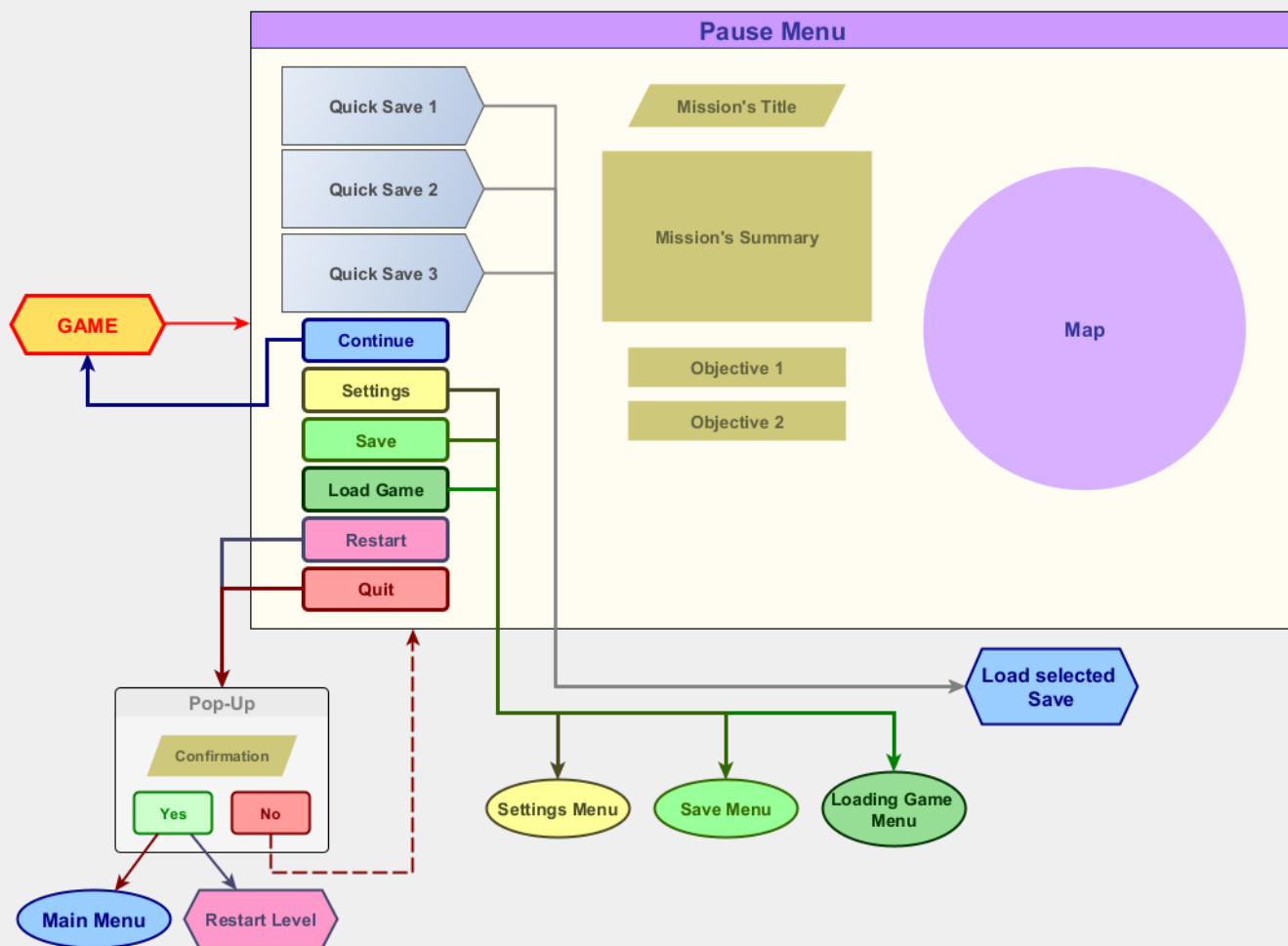
Durant la partie lorsque le joueur appuis sur la touche "échap" le Pause Menu apparaît. Ce menu dispose de la carte du niveau sur la partie droite de l'écran, de l'historique de missions et d'objectifs au centre, des sauvegardes rapides du joueur ainsi que différents boutons.

Le menu Pause dispose d'un bouton :

- **Continuer** : ferme le menu Pause
- **Settings** : ouvre le menu option (*Cf. XI.1.2. Menu Settings*)
- **Sauvegarder** : permet de créer des sauvegardes dans une liste d'emplacement. Chaque sauvegarde affiche les informations suivantes: le temps de jeu, les personnages utilisés et la mission en cours.
- **Charger** : permet de charger une sauvegarde de la liste de sauvegardes.
- **Recommencer** : permet de recommencer complètement le niveau en cours.
- **Quitter** : permet de retourner au Main Menu. Une fois que le player clique dessus, une fenêtre de confirmation apparaît.



\*Référence de l'organisation du menu Pause



\*yEd du fonctionnement du menu Pause

## 2.8. Le Journal

Le joueur peut ouvrir son journal depuis l'écran de jeu. Une fois activé, il apparaît à droite en dehors de l'écran, et coulisse de façon à apparaître entièrement vers le bord supérieur droit de l'écran de jeu. Il disparaît de la même façon qu'il apparaît. Le joueur peut continuer à jouer avec le Journal actif.

Le Journal possède plusieurs onglets disponibles sous forme de post-it à sa gauche. Lorsque le joueur change de page, une animation rapide (0.5 seconde) d'une page qui se tourne avec un effet sonore intervient.

Le Journal possède les pages suivantes :

- **Missions**
- **Hints**
- **Challenges**

La page **Mission** recense tous les objectifs du niveau un par un. Lorsqu'un objectif est fini il est barré, coché et coloré en vert. Lorsqu'un objectif est ajouté, il est écrit en dessous des précédents en gris foncé. Le joueur peut cliquer sur les objectifs, accomplis ou non, afin de centrer sa caméra sur les lieux de ceux-ci.



*\*Référence de la page Mission du Journal*

La page **Hints** recense des conseils pour le joueur. Ils sont triés sous 3 formes : les astuces, les rumeurs et les aides, tous les 3 reconnaissables par leurs icônes. Les conseils sont écrits sous forme implicite. Le joueur peut cliquer sur les conseils afin de

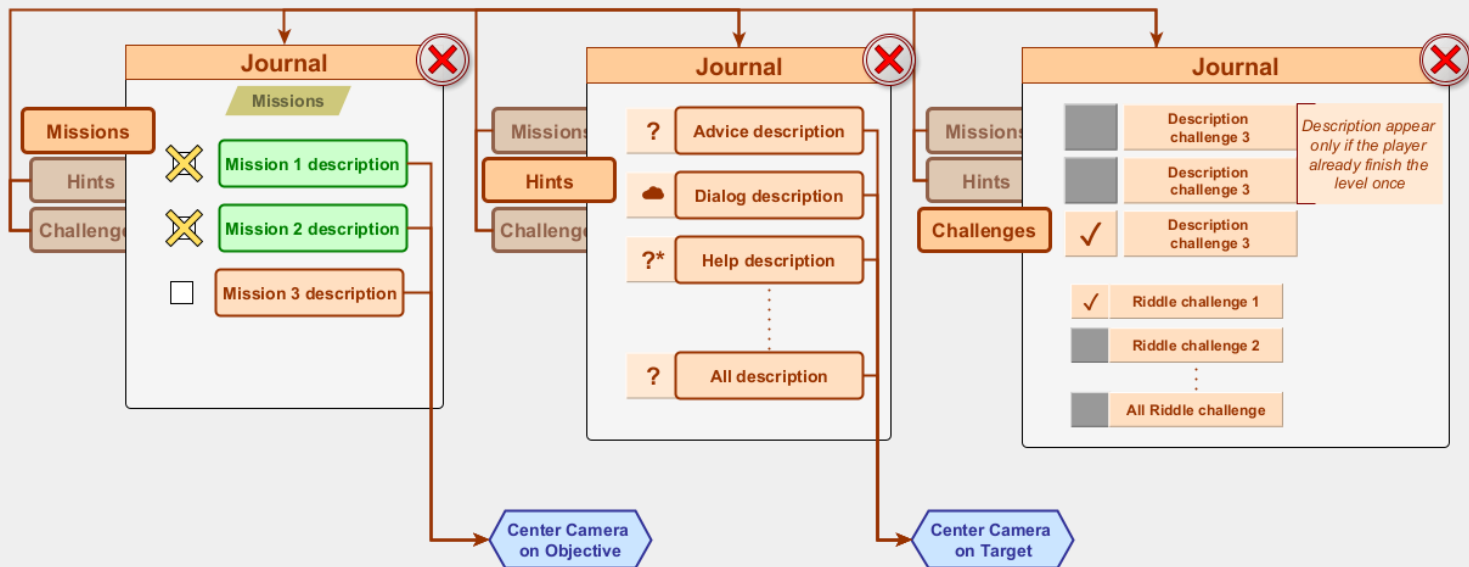
centrer sa caméra sur les lieux évoqués par le conseil. Cette page peut contenir un slider en fonction de la quantité de conseils.

La page **Challenges** recense les défis du niveau. Les défis sont écrits sous forme d'une liste. Cette page est découpée en 2 parties : les défis principaux et les défis secondaires. Les défis principaux sont écrits un peu plus gros que les défis secondaires. La description des défis principaux est écrite sous forme explicite, tandis que celle des défis secondaires est écrite sous forme implicite (*ex : "Le grand plongeon !" pour un défi nécessitant de jeter un ennemi dans l'eau à partir d'une grande hauteur*).

Si le joueur rejoue un niveau déjà terminé, alors la description des défis principaux est notée dans le Journal, sinon, seul leur badge/silhouette est affiché. Lorsqu'un défi est accompli, l'icône du badge des défis remplace la silhouette et l'écriture est coloré en vert.



\*Référence de la page Challenge du Journal



*\*yed du fonctionnement du Journal*

## 3. Saves

### 3.1. Normal Saves

Le joueur peut procéder à une normal save à partir du Pause Menu.

Il peut stocker un nombre maximal de 10 normal saves. Si le joueur tente de faire une normal save supplémentaire, il sera averti via une pop-up devra supprimer une ancienne normal save.

Les normal saves sont accessibles depuis le Loading Save Menu. Elles sont placées en dessous des quick save.

### 3.2. Quick Saves

Le joueur peut procéder à une sauvegarde rapide n'importe quand à partir de l'écran de jeu.

Il peut stocker un nombre maximal de 3 quick saves. Si le joueur fait une quick save supplémentaire, elle est ajoutée et la dernière quick save est supprimée.



Les quick saves sont accessibles depuis le Loading Save Menu ainsi que depuis le Pause Menu. Le joueur peut également charger la dernière quick save enregistrer directement depuis l'écran de jeu.

## XII. Walkthrough

Lancement du jeu :

Je lance le jeu "ProhiBeast"

Les splash screen apparaissent.

Le Welcome screen apparaît. Le titre du jeu "ProhiBeast" est centré dans la moitié inférieure de l'écran. Le background de l'image représente les 2 camps jouables. A droite les incorruptibles avec Eliot Seaness, Malone et Eager. A gauche de l'image se trouve la Mafia avec AL Gattone, Mc Guts et Tracy. Derrière eux se trouve un décor urbain avec des gratte-ciel et plein d'enseignes lumineuses.

En dessous du titre du jeu se trouve une instruction : "press any button to continue". Cette instruction "fade In and Out".

Je clique sur **l'image**.

Menu Principal :

Le titre remonte vers le milieu de l'écran et l'instruction disparaît définitivement. Cette fois-ci, centré en dessous du titre se trouve différents boutons. Ces boutons se bordent d'un effet graphique lorsque que l'on "roll over" dessus.

Les différents boutons sont :

- **Continue**
- **Load Save**
- **Missions**
- **Settings**
- **Quit**

Je clique sur **Settings** et un nouvel écran apparaît.

(DÉFINIR APPARENCE DU MENU SETTINGS)

Cette écran met à ma disposition différents boutons :

- **Controls**
- **Gameplay**
- **Audio**
- **Video**
- **Others**

Ces boutons disposent du même effet graphique que ceux du menu principal. De plus, un bouton intitulé "**Back**" se trouve en bas à gauche.

Je clique sur Controls et un nouveau "panneau" apparaît, celui -ci ressemble à un tableau et affiche dans la colonne de gauche différentes actions et dans celle de droite

les inputs pour les réaliser. Ce panneau est au centre de l'écran et je peux "Scroller" pour naviguer dessus. En bas à droite de l'écran se trouve un bouton "Reset" et en bas à gauche se trouve un bouton "Back".

Je peux cliquer sur les cases de la colonne de droite pour modifier ces inputs. Lorsque je clique dessus une pop-up apparaît et m'informe que je dois appuyer sur une touche pour l'assigner à cette action. Dans ce cas, j'appuie sur la touche "A" de mon clavier. La pop-up disparaît et je constate que mon choix a été enregistré. Cependant une ligne de texte est apparue dans la colonne du tableau m'informant que la touche est déjà assignée à une autre action. Je décide alors de cliquer sur "**Reset**" et je vois que mon choix a été effacé et remis à sa précédente valeur. Enfin j'appuie sur "**Back**" et le panneau disparaît me ramenant sur le menu **Settings**.

Je clique sur "**Gameplay**"

Un nouveau panneau apparaît, celui-ci possède aussi un bouton "**Back**" placé en bas à gauche de l'écran et un bouton "**Reset**" à droite. A nouveau, un panneau apparaît au milieu de l'écran. Celui-ci aussi, ressemble à un tableau et affiche à gauche différentes Settings et fonctionnalités du jeu et à droite différents paramètres pour celles-ci. Ici aussi on peut "Scroll" pour faire défiler le contenu du tableau.

Ces différents paramètres prennent la forme de "Slider" ou de bouton permettant de changer les paramètres. Certaines de ses Settings jouent sur la lisibilité du jeu comme la taille des outline. D'autres sur la qualité de l'expérience comme la vitesse de la caméra, les sauvegardes automatiques, ...

De la même manière que le menu précédent, cliquer sur "**Back**" me ramène sur le menu "**Settings**".

Une fois de retour sur le menu "**Settings**", je re-clique sur "**Back**" et je me retrouve sur le **Menu Principal**.

Je décide ensuite d'appuyer sur le bouton "**Mission**".

Un nouvel écran apparaît avec à gauche un panneau d'affichage sur lequel est épinglé un plan de la ville. Sur ce plan sont attachées des photos représentant les différentes missions du jeu. Les missions déjà effectuées ont leur photo rayées. Lorsque je rollover sur une mission, un cercle apparaît autour de l'image représentant le niveau.

Je clique sur une mission.

La partie à gauche zoom sur le niveau sélectionné et un panneau apparaît à droite de l'écran. Ce panneau est constitué de la manière suivante :

- En haut centré le titre/nom du niveau.
- Autour du titre 2 flèches.
- En dessous du titre, un descriptif du scénario de la mission.
- Encore plus bas des images du niveau.

- Enfin, un bouton **"PLAY"**.

Les 2 flèches me permettent d'afficher les informations du niveau précédent si je clique sur celle de gauche et à l'inverse, celle de droite me permet d'afficher les informations du niveau suivant.

Je clique sur **"PLAY"**.

L'écran zoom sur l'image du niveau sélectionner avant de devenir noir.

Une barre de chargement apparaît en bas au milieu de l'écran. Au-dessus, toujours centré, des conseils et informations sur la mission défilent.

Une fois la barre de chargement remplie, les conseils disparaissent et sont remplacés par un texte m'invitant à appuyer sur **"espace"** pour continuer.

J'appuie sur **"espace"**

In Game :

L'écran s'éclaircit pour montrer une cinématique mettant en scène les différents objectifs du niveau ainsi que certains points clefs de ce dernier. Pendant la cinématique une voix Off explique le scénario et déroulé de la mission. Aussi, une indication pour passer la cinématique est présente en bas au centre de l'écran. La cinématique se termine en centrant à l'écran deux personnages. Je peux dès à présent jouer au jeu.

Je vois :

- Au centre de l'écran un personnage.
- Sur la partie gauche de l'écran 5 cases rondes dont les 2 premières sont remplies par un icône représentant les 2 personnages au centre de mon écran.
- Au centre en bas de l'écran se trouvent 4 cases carrées et à leur droite, avec un style légèrement différent, encore des cases (3). Toutes ses cases sont vides.
- Dans l'angle en bas à droite se trouve ce qui s'apparente à la mini-Map du niveau. Je peux voir sur cette mini-Map 2 points bleus entourés d'un trapèze. Je comprends que les points bleus représentent les personnages au centre de mon écran. Et que le trapèze représente quant à lui la partie visible du niveau par la caméra.
- Au-dessus de la Mini-Map se trouvent 3 icônes. Le premier représente 2 flèches, le deuxième représente (icône mode affrontement) et le troisième un icône d'alarme.
- Et enfin centré en haut de l'écran 3 icônes : Menu, Quick Save, Quick Load.
- Enfin un icône sur le bord de l'écran (il m'indique la position de l'objectif de la mission).

Chacune des icônes disposent d'un encadré affichant un input.

Je décide de bouger mon curseur à l'écran. Lorsqu'il arrive sur un bord de l'écran, il fait déplacer la caméra dans la direction de ce dernier. Par exemple, si mon curseur est à droite de l'écran, la caméra se déplace vers la droite. Je remarque en déplaçant la caméra qu'il y a d'autres personnages dans le niveau mais surtout que je ne peux plus la déplacer dans certains sens arrivés en bordure du niveau. En appuyant sur "**ALT**" je peux faire pivoter la caméra par rapport à la position de mon curseur à l'écran. Je décide de déplacer la caméra vers les premiers personnages que j'ai vu. Une fois arrivé, je roll over sur un personnage un outline correspondant à la couleur du personnage apparaît. En cliquant droit sur ma souris je sélectionne le personnage. Un icône apparaît dans l'angle en bas à gauche de l'écran avec l'icône du personnage sélectionné en grand. Aussi les 4 icônes en bas de l'écran se remplissent. Je comprends qu'il s'agit des compétences de mon personnage. Aussi du texte apparaît au-dessus de mon personnage pendant un bref instant.

Lorsque que je passe mon curseur sur une des compétences, une fenêtre s'ouvre au-dessus affichant les différentes statistiques de la compétence comme la portée, les dégâts, le bruit émis, ...

Je décide de cliquer sur l'autre personnage et l'icône en bas à gauche est remplacée par celui du nouveau personnage et les compétences changent elles aussi.

Je peux déplacer mon personnage en cliquant gauche sur le sol. Un icône apparaît au sol à l'endroit de mon "**click**" et le personnage se déplace tout seul en évitant les obstacles jusqu'au point. Je constate que des ondes apparaissent à intervalles réguliers au sol derrière mon personnages. Une fois arrivé, il s'arrête et l'icône disparaît. Je peux aussi effectuer un déplacement en courant, pour cela je dois simplement double-cliquer et le personnage court vers sa destination, les ondes sont alors plus grandes. Je décide de déplacer mon personnage vers l'endroit où j'ai vu les autres personnages. Au vue de la couleur rouge de leurs vêtements mais aussi de leur outline rouge, je comprends qu'il s'agit d'ennemis. Afin de ne pas perdre ma progression je décide de sauvegarder en appuyant sur "**F5**". En m'approchant d'eux un cône bleu apparaît au sol et commence à se remplir depuis l'ennemi d'une couleur azure vers mon personnage. Je constate que l'ennemi se tourne dans ma direction quand je bouge. De plus un "?" apparaît au-dessus de l'ennemi. Une fois le remplissage au niveau de mon personnage, le cône devient entièrement rouge et un logo d'alarme apparaît en haut au centre de mon écran. Aussi les bords de l'écran deviennent rouges. L'ennemi voit son "?" devenir un "!". Il sort alors une arme et me tire dessus. Je vois qu'une barre à droite de l'icône de mon personnage dans le HUD se vide quand l'ennemi tire. Je comprends que cette barre représente les HPs de mon personnage. Une fois la barre vide, mon personnage s'effondre au sol et l'écran laisse progressivement apparaître un menu avec centré en haut le texte suivant : "Echec de la mission". En dessous au centre de l'écran, une caisse contenant de la viande avec posé à côté le chapeau de mon personnage. Et enfin dessous la caisse le texte : "Eliot est mort".

Encore plus bas, 3 boutons :

- Charger
- Recommencer
- Quitter

Ne voulant ni quitter la partie, ni recommencer le niveau du début, je décide de cliquer sur charger.

Une pop-Up s'ouvre et affiche les différentes sauvegardes effectuées dans le jeu. Je sélectionne la dernière effectuée (juste avant le combat). L'écran fade au noir et après un court chargement, l'écran s'éclaircit. Je constate que je suis de nouveau juste avant mon combat à l'endroit où j'ai sauvegardé.

Cette fois si je décide de cliquer droit sur l'ennemi. Cela affiche son cône de vision mais aussi un cercle rouge autour de lui; De plus, sa barre de vie s'affiche au-dessus de sa tête. Je décide d'éviter le cône en passant derrière des obstacles pour contourner l'ennemi. Une fois derrière lui, je décide de m'approcher. En me déplaçant, l'une des ondes entre en contact avec le cercle rouge et l'ennemi se retourne dans ma direction. Cette fois si, j'arrive à éviter de me faire voir en sortant rapidement du cône. Je constate aussi que le remplissage du cône se vide. Une fois le cône vide, l'ennemi se retourne à nouveau dans sa position initiale. Ne voulant pas faire de bruit, je décide de m'accroupir pour neutraliser l'ennemi.

Je sélectionne alors la première compétence de mon personnage. Cela fait changer mon curseur par un représentant la compétence. En approchant mon curseur de l'ennemi, il se snap dessus. Une fois mon curseur sur l'ennemi, une zone blanche au sol m'indique le bruit que va faire ma compétence. Je décide quand même de l'utiliser car il n'y a pas d'autres ennemis à proximité. Une fois la compétence enclenché, mon personnage s'approche de l'ennemi et l'assomme d'un coup de poing. Un icône apparaît au-dessus de l'ennemi désormais KO. Cet icône se vide peu à peu et je comprends qu'il s'agit d'un timer avant que l'ennemi ne se relève. En appuyant sur CTRL je constate que mon icône change. En passant sur l'ennemi des menottes apparaissent. Je comprends que je peux ainsi ligoter un ennemi assommé. Une fois ligoté, l'icône au-dessus de l'ennemi disparaît. Si j'appuie à nouveau sur CTRL et que je clique sur l'ennemi, je peux le porter pour déplacer son corps. En appuyant à nouveau sur CTRL et en cliquant, mon personnage part poser le corps. Je décide de le déplacer dans un buisson à proximité. Une fois le corps posé, ce dernier disparaît après quelques secondes.

En maintenant mon **"click gauche"** appuyé, je peux effectuer un carré de sélection. En sélectionnant 2 personnages à la fois, l'icône dans l'angle en bas à gauche se vide ainsi que les icônes des compétences. Cette fois si je peux déplacer mes 2 personnages sur 1 point en cliquant sur le sol. Je décide de les avancer plus loin dans le niveau.

Je décide d'avancer jusqu'aux prochains ennemis.

Une fois arrivé à niveau des ennemis, je remarque qu'il m'est impossible de passer ou de les neutraliser sans se faire repérer.

Je décide alors d'utiliser le mode Tactique en appuyant sur **"Maj"**.

Une fois enclenché, un filtre ressemblant à celui d'un vieux film s'applique à l'écran.

Je sélectionne un personnage et lui ordonne d'utiliser sa compétence de tir sur le premier ennemi. A gauche de l'écran à côté des icônes des personnages vient s'ajouter l'icône de la compétence. Je sélectionne un deuxième personnage et décide d'utiliser sa première compétence. Je remarque qu'un tracé indique le chemin que vont emprunter mon personnage et que des icônes m'indiquent la position sur laquelle la compétence va être utilisée. Afin de m'assurer de ne pas rater, je décide d'annuler l'action de mon second personnage à l'aide d'un bouton situé à droite de l'icône d'action. Je la remplace par sa compétence de tir. Enfin j'appuie sur **"ENTER"** pour exécuter les actions. Mes 2 personnages se mettent en joue et tirent sur les ennemis les tuant sur le coup. A nouveau, je décide de déplacer les corps dans des cachettes afin d'éviter d'être repéré.

Aussi, je décide de sauvegarder ma progression.

En continuant d'avancer dans le niveau, une patrouille d'ennemis approche. Étant trop nombreux pour être neutralisé, je décide de cacher mes personnages dans des buissons à proximité. Je remarque que les buissons ont un icône quand je rollOver dessus. Cet icône m'indique qu'ils me protègent de la vue des ennemis quand je suis dedans. Après avoir laissé passé les ennemis, je décide de continuer de progresser dans le niveau.

A force d'avancer je rencontre un nouveau type d'ennemi. Ce dernier dispose d'une zone d'odorat. Il peut donc me détecter à travers la plupart des cachettes lorsque je suis dans la zone. Je décide de le neutraliser à distance afin de ne pas l'alerter.

Cependant une fois l'ennemi mort je me rends compte qu'un ennemi est en train de repérer le cadavre. Une fois alerté, il sonne l'alarme et cours vers le corps. Bientôt plusieurs ennemis patrouillent autour de la zone. Ils ont tous l'icône en forme de "!".

Après une minute, l'icône d'alarme disparaît et les bords de l'écran redeviennent normaux. L'alarme est levé et les ennemis retournent à leur poste.

Je sauvegarde.

Après avoir continué de progresser dans le niveau, je rencontre un obstacle m'empêchant d'avancer. Je remarque que non loin se trouve une caisse avec un icône représentant une clef au dessus. Je remarque que la caisse dispose d'un highlight la faisant légèrement ressortir du décor. En faisant **"CTRL+Click gauche"** dessus mon personnage va se déplacer jusqu'à elle et l'ouvrir.

Je remarque que l'icône en forme de clef a disparu et qu'un similaire est apparu dans la première des cases à droite des compétences. Je comprends donc que ces cases représentent l'inventaire de mon personnage.

Je décide d'utiliser la clef sur l'obstacle. Pour cela je la sélectionne dans mon inventaire et l'utilise en cliquant sur l'obstacle. Mon personnage se déplace alors jusqu'à lui et utilise la clef. Cette dernière disparaît de mon inventaire et je peux désormais passer l'obstacle.

En continuant d'avancer dans le niveau, je rencontre à nouveau un autre type d'ennemi. Ce dernier paraît plus robuste que les autres. Je décide d'afficher ses infos en cliquant gauche dessus et remarque qu'il possède plus d'HPs que les autres ennemis. Je décide de sauvegarder avant d'essayer de le neutraliser. Je décide de lui tirer dessus.

L'ennemi perd 2 hp sur les 3 qu'il possède. Il se met alors à genoux au sol et un icône apparaît au-dessus de sa tête. L'icône ressemble à celle d'un ennemi assommé et je comprends que je vais devoir agir vite avant qu'il ne se relève. Je décide alors de l'éliminer en utilisant la compétence 1 de mon autre personnage. Une fois l'ennemi mort, je cache son corps et continue d'avancer dans le niveau.

Après avoir assez avancé dans le niveau, j'arrive à la position de l'objectif et je vois que l'icône qui bordait mon écran est désormais au-dessus d'une partie du niveau. Je décide d'y regrouper mes personnages. Une fois mes personnages arrivés, le HUD disparaît et une cutscene se lance. A la fin de la cinématique, un nouveau menu apparaît. Ce menu m'affiche des statistiques sur la partie. Parmi les informations affichées on retrouve par exemple le nombre d'ennemis tués, le temps passé dans le niveau, ... . Aussi, ce menu affiche centré en dessous un bouton "**NEXT**". je clique dessus.

Les informations sont remplacées par un tableau affichant des défis. [Définir apparence défis]. Cette fois ci, trois boutons sont cliquables :

- **RESTART**
- **CONTINUE**
- **QUIT**

Je décide d'appuyer sur "**CONTINUE**" l'écran redevient noir et après un nouveau écran de chargement, le m'invite à appuyer sur "**espace**".

J'appuie à nouveau sur "**espace**" et me rend compte que je suis sur ce qui semble être le niveau suivant. Je décide de quitter le niveau pour cela j'ouvre le menu en appuyant sur "**ECHAP**".

Une pop-Up apparaît au milieu de l'écran