SHARP

Game Design Document

Sommaire

1. Vue d'ensemble **p.5**
- 1.1. Contexte et équipe p.6
- 1.2. Le Concept p.9
- 1.3. Overview p.11
- 1.4. Direction Artistique et scénario p.11
  - 1.4.1. Direction Artistique p.11
  - 1.4.2. Scénario p.11
- 1.5. But du jeu p.12
- 1.6. Fiche Signalétique p.12

2. Gameplay **p.13**
- 2.1. Capacités du personnage p.14
- 2.2. Gameflow p.17
- 2.3. Conditions de victoire et de défaite p.17

3. Mécaniques **p.18**
- 3.1. Mooglie p.19
  - 3.1.1. Le déplacement / saut p.19
  - 3.1.2. Comportement Camera déplacement p.28
  - 3.1.3. Gestion de la santé p.29
  - 3.1.4. Combat p.30
  - 3.1.5. Comportement caméra combat p.46
  - 3.1.6. Instinct animal p.46
  - 3.1.7. Exploration p.49
- 3.2. Éléments interactifs p.50
  - 3.2.1. Éléments collectables p.50
  - 3.2.2. Éléments activables p.54
  - 3.2.3. Comportement des éléments interactifs p.57
- 3.3. Comportement des ennemis p.58
  - 3.3.1. Ennemis p.58
  - 3.3.2. Boss p.76

Dans le document
(x) Représente une valeur exposée dans le moteur et modifiable facilement via l'interface
Ces indicateurs sont là pour montrer la présence de feedbacks sur une mécanique

4. Level Design **p.99**
4.1. Macro p.100
4.1.1. Metrics p.100
4.1.2. Dispositions optimales p.100
4.1.3. Récupération des flèches spéciales p.101
4.2. Application p.103
4.2.1. Plan du monde p.103
4.2.2. Niveaux p.104

5. Interface **p.111**
5.1. HUD p.112
5.2. Crosshair p.112
5.2.1. Normal p.112
5.2.2. Gestion des flèches normales p.113
5.2.3. Objets intéractifs p.114
5.2.4. Ennemis p.115
5.2.5. Feedbacks Crosshair p.116
5.3. Sélection des flèches p.116
5.3.1. Roue de séléction p.116
5.3.2. Sélection rapide p.117
5.4. La vie p.117
5.4.1. Augmentation et diminution p.117
5.4.2. Signe dégâts p.118
5.5. Missions p.118
5.5.1. 1ère apparition de l'objectif p.118
5.5.2. Rappel de l'objectif p.118
5.6. Cadres d'informations p.118
p.118

1. VUE D'ENSEMBLE

1.1. Contexte et équipe
1.2. Le Concept
1.3. Overview
1.4. Direction Artistique et scénario
1.5. But du jeu
1.6. Fiche Signalétique

1.1. Contexte et équipe

Dans le cadre de notre **2ème année en Bachelor Game Design** (2015 - 2016), nous avons travaillé d'après un **univers créé par d'anciens étudiants**. Nous disposions de l'année scolaire entière pour **concevoir un concept duquel doit émaner un Game Design Document** et un **prototype** pour y représenter nos **principales mécaniques** et créations en **level design**.

Il s'agissait pour nous de se baser sur le travail d'une ancienne étudiante en Concept Art, **Anne QUENTON**, qui a revisité **Le Livre de la Jungle**.

Special thanks :

Anne Quenton
Philippe Louvet
Yannick Berthier
Emmanuel Regis
Gilles Benoît
Mathieu Akita
Aurélien Montero

BELLECOUR
ÉCOLE

Charles Bruel
Game Design
UI / UX Design

Corentin Nedelec
Project Management
Game Design
Game Design Document

Flavien Caston
Game Design

Quentin Debard
Project Management
Game Design
Game Design Document

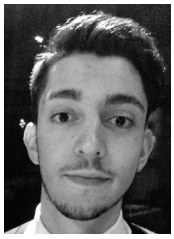
Jonathan Belot
Game Design
Level Design
Game integration

Concept Artistes

Suzanne Bousquet

Quentin Gillet

Timothée Mathon



Mathis Richard

Infographistes 3D

Jérémy Ceresy

Thomas Defrance

Agathe Dhondt

Louise Habay

Théo Longeac

1.2. Le Concept

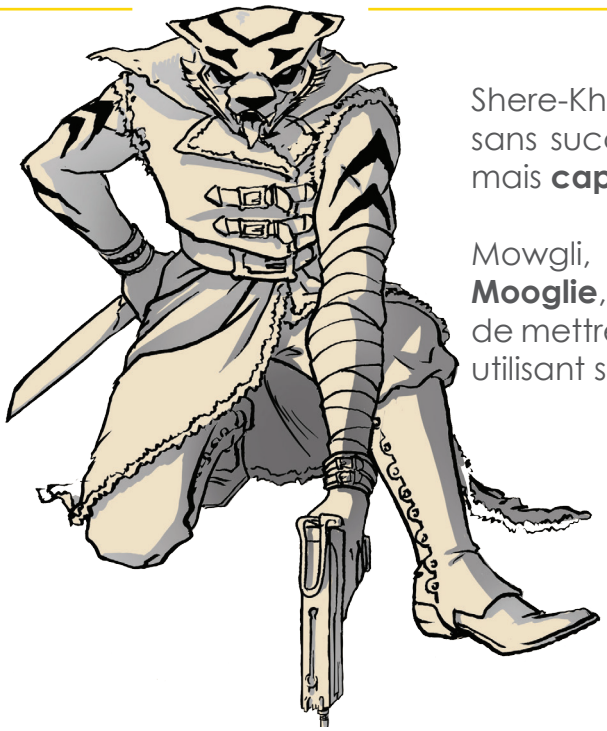
Il s'agit d'une transposition d'Anne QUENTON de l'histoire originale du **Livre de la Jungle** (Rudyard Kipling) dans le Nord de l'Amérique. Outre le changement géographique, qui implique une métamorphose de l'univers, les protagonistes ont subi une transformation.

L'univers est également **transposé** dans un monde aux frontières du thème **post-apocalyptique**. Celui-ci l'est davantage dans le sens où les personnages sont livrés à eux même, loin de la civilisation, aux frontières de l'esprit **punk** et de la survie.

Dans une **Amérique du Nord** sauvage, des expériences génétiques ont modifié la constitution de certains **animaux** les rendant humanoïdes. Désormais conscients de leur condition, la plupart ont fui et son retournés dans leurs habitats naturels, sauf quelques-uns.
On retrouve les personnages principaux sous forme humanoïde, gardant toutefois leur aspect animal. Ce sont leur apparence et leur stature qui viennent souligner les traits intrinsèques.

La panthère **Bagheera** (sous des traits féminins) agile et fluide similaire à **Shere-Khan**, qui, en grand méchant de l'histoire démontre une froideur de par son sourire et ses traits humanisés. A l'inverse de **Baloo** qui fait par exemple montre d'une bonhomie protectrice du fait de sa carrure.

Shere-Khan, auparavant en captivité, veut se **venger** des hommes après avoir été enfermé dans un zoo. En commençant par la jeune enfant, **Mooglie**, retrouvée non loin dans la forêt et **adoptée** par des **loups**.



Shere-Khan tente de dissuader les parents d'élever le bébé, sans succès, puis **passe à l'attaque**. Il n'atteint pas son but mais **capture** les deux parents.

Mowgli, initialement petit homme de la jungle, devient **Mooglie**, une jeune femme aux reflets punk dont le destin est de mettre fin à la menace de Shere-Khan et de ses projets, en utilisant son entourage et l'environnement à son avantage.

1.3. Overview

Sharp est un FPS sur PC où le joueur chasse et traque en alliant le combat à l'infiltration.
Le joueur décide seul de la manière d'agir dans chaque situation : **confrontation** brutale, **analyse** de l'environnement ou encore **discrétion**.

Il dispose d'une **hache**, lui permettant de se frayer un passage dans la forêt, et d'un **arc** doté de **différentes flèches** (normales, enflammées, explosives, etc.) afin d'affronter les ennemis rencontrés sur son chemin.
En **explorant** il peut trouver des objets débloquant des **munitions spéciales** pour avoir plus de force et améliorer sa furtivité.
Le joueur devient le **prédateur** de son environnement : c'est un **chasseur** qui cherche à assouvir sa **vengeance**.

1.4. Direction Artistique et Scénario

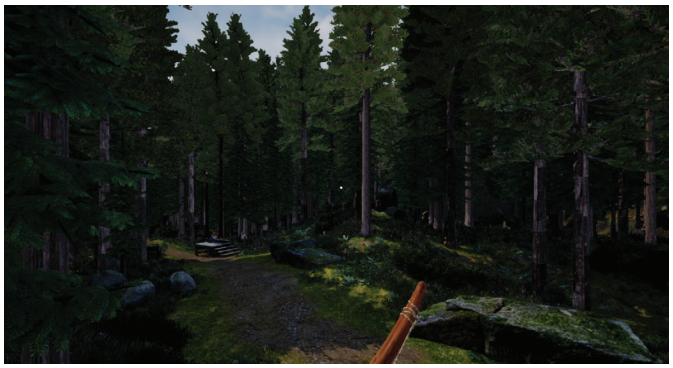
1.4.1. Direction Artistique

En partant d'un concept plutôt cartoon, nous nous sommes davantage tournés vers une **direction artistique réaliste** qui pousse le joueur à l'identification et permet de dépeindre un environnement plausible afin de favoriser son immersion et la suspension d'incrédulité.

1.4.2. Scénario

Voir . Annexe 1 - scénario

L'histoire commence lorsque Mooglie, après de longues semaines de **convalescence**, décide de passer à **l'action** en contrecarrant les plans de Shere-Khan et en partant à la recherche de ses parents. Ses amis lui ont élaboré un plan : la vieille **scierie** a été remise en marche, son premier objectif est d'y accéder.
Mooglie va partir à la recherche de toute trace menant à Shere-Khan en tentant de lui nuire afin de l'affaiblir en vue d'une confrontation finale.



1.5. But du jeu

Le but du jeu d'un point de vue scénaristique est de **se débarasser de tous les sbires de Shere-Khan** et de **libérer les alliés de Mooglie** qui ont été kidnappés. Tout au long de sa progression dans les niveaux, le joueur cherche à **nuire à Shere-Khan** afin de l'**affronter** et de prendre sa **revanche**.
Pour ce faire, le joueur devra trouver les éléments dans le jeu qui lui permettront d'améliorer au maximum son équipement et d'utiliser la topographie et l'organisation des espaces dans lesquels il évoluera à son avantage.

1.6. Fiche Signalétique

Titre : SHARP - Le Nouveau Livre de la Jungle
Support : PC
Genre : FPS, action - infiltration
Thème : Le Livre de la Jungle, post-apocalyptique, Exploration, Chasse
Cible : 16-35 ans, amateurs de dystopie, de retransposition d'univers
Mode : Solo
Outil : Unreal Engine 4

2. Gameplay

2.1. Capacités du personnage
2.2. Gameflow
2.3. Conditions de victoire et de défaite

2.1. Capacités du personnage

Le personnage peut :

- Se déplacer

- Marcher, courir

Mooglie peut se déplacer **dans n'importe quelle direction** en fonction de l'input du joueur. Elle peut courir, sa vitesse est **augmentée** de 30% (X)[1].

- S'orienter

La souris permet de s'orienter horizontalement et verticalement.
La rotation horizontale est totalement libre, la rotation verticale est limitée en haut et en bas.

- S'accroupir

Pour se **cacher** Mooglie peut s'accroupir dans les herbves hautes et ainsi **passer inaperçue**.

- Glisser

Grâce à sa **mobilité** et sa grande **dextérité**, pendant qu'elle est en train de courir, Mooglie peut **glisser** sur une courte distance.

- Escalader, franchir un obstacle

Si Mooglie se trouve devant un obstacle franchissable (barrière, corniche), elle peut le franchir, lui permettant de se hisser sur un rocher ou de passer rapidement une barrière.

- Sauter

Si Mooglie ne se trouve devant aucun obstacle ou un obstacle infranchissable, elle saute, dans la direction où elle se dirige ou sur place si elle est à l'arrêt.

(X)[1] : valeurs tweakables et à exposer

- Nager

Dans l'eau, Mooglie peut :

Se déplacer (moitié de son corps est immergée)
S'immerger totalement (la tête et le reste du corps sont entièrement immergés)
Nager.

- Combattre

L'arme principale de Mooglie est un arc dont elle va se servir à travers l'ensemble du jeu, elle peut :

Tirer
Viser
Tirer en visant
Récupérer des flèches normales
Récupérer des flèches spéciales

Mooglie utilise différents types de flèches :

- Normales

Les flèches normales peuvent ête récupérées sur les ennemis morts et dans des caisses.

- Spéciales

- Incendiaire
- Explosive
- Sifflante
- Poison
- Double

Les flèches spéciales sont débloquées lors **d'actions particulières / combos**, c'est à dire qu'un combo effectué donne une flèche spéciale au **joueur qui en définit le type.** Elle peuvent être cumulées si le joueur ne les utilise pas toutes.

- Repousser un adversaire

Mooglie peut donner un coup de pied à son adversaire (**kick)** si elle se trouve **face** à celui-ci. Cela lui permet de **repousser** l'ennemi et de **l'étourdir** pendant un court instant.

- Tuer un ennemi par derrière

La capacité de **backstab** est uniquement disponible si le joueur est à **portée** et **derrière** l'ennemi. Celui lui permet de tuer **instantènement** un ennemi.

- Faire des enchaînements d'élimination

Pour débloquer des flèches spéciales le joueur peut effectuer **3 actions**. Elles peuvent se cumuler s'il réalise les actions voulues à la suite (si la situation le permet).
Ces actions sont uniquement relatives aux ennemis.

1ère situation :
Le joueur doit effectuer une série de 3 ennemis **tués uniquement à l'arc**

2nde situation :
Le joueur doit éliminer **deux ennemis** dans un laps de temps défini.
Le premier ennemi doit être tué en **backstab** sans que le joueur ne l'ait **alerté**. Le second ennemi peut être éliminé de n'importe quelle manière.

3ème situation :
Le joueur doit éliminer un ennemi plus coriace que les autres (sanglier costaud) en suivant un pattern défini. Il s'agit d'un ennemi qui charge le joueur.

- Passer en état d'instinct animal

Mooglie ayant été élevée par des loups, elle bénéficie d'un instinct animal, un élément clef dans sa lutte contre Shere-Khan. Ce sens peut être utilisé de trois manières :

- **Marquer les ennemis** : pointe un ennemi en particulier
- **Détection de l'environnement** : détecte les éléments intéractifs
- **Appel du loup** : révèle l'emplacement des ennemis (si un ennemi est trop proche lorsque Mooglie l'utilise, ses sens sont brouillés)

- Exploration

L'exploration est facultative mais fortement recommandée. Elle possède une importance particulière car elle permet au joueur de **mieux appréhender l'environnement qui l'entoure** (topographie, point de vue clef, objets interactifs), de lui fournir des **indices** sur l'emplacement des ennemis et le **mener aux objets collectables**.

2.2. Gameflow

Le jeu est découpé en **9 niveaux** qui s'enchaînent les uns après les autres. Chaque niveau dure environ 15 minutes. Le **joueur peut rejouer les niveaux** en passant par un hub (voir partie Level Design). Au début de chaque niveau est jouée **une cinématique** (concernant l'histoire de Mooglie, son avancée dans l'histoire).

Au fur et à mesure de l'avancée dans le jeu, les niveaux vont introduire de **nouvelles mécaniques** pour le joueur (**flèches, éléments activables**), ainsi que de **nouveaux obstacles** (**ennemis différents, boss, pièges**) proposant ainsi diverses situations de gameplay intéressantes. Les niveaux sont également parsemés d'éléments intéractifs que le joueur pourra collecter, activer ou utiliser impactant le gameplay ou bien donnant des renseignements sur l'histoire.

Dans chaque niveau, le joueur va être clairement informé sur son objectif actuel mais va cependant avoir la **liberté totale de pouvoir choisir entre le combat direct ou l'infiltration** face à un groupe d'ennemi. En effet chaque niveau donne la possibilité d'être exploré en parrallèle des phases de combat, bien que ça ne soit pas obligatoire mais cela permet au joueur de trouver différents élément ou encore d'utiliser l'environnement à son avantage contre les ennemis.

2.3. Conditions victoire / défaite

Victoire simple :
- Le joueur arrive à la fin du niveau

Victoire totale :
- Le joueur arrive à la fin du niveau
- Le joueur récupère tous les objets collectables

Défaite :
- La vie du joueur est inférieure ou égale à 0 (dégâts causés par les ennemis, l'environnement)

Respawn :
- En cas de mort, le joueur peut recommencer auprès de totems (checkpoints) disposés à différents endroits de chaque niveau

Fin du jeu :
- Lorsque le joueur termine le jeu, il pourra le recommencer avec tout son équipement (skin d'arc) et toutes les flèches spéciales débloquées (les caisses dans lesquelles il trouve de nouvelles flèches seront supprimées)

3. Mécaniques

3.1. Mooglie
3.2. Éléments interactifs
3.3. Comportement des ennemis

3.1. Mooglie

3.1.1. Le déplacement / saut

3.1.1.1. Marcher

Mooglie peut se déplacer **dans n'importe quelle direction** en fonction de l'input du joueur.
Z = Avancer
Q = Gauche
D = Droite
S = Reculer

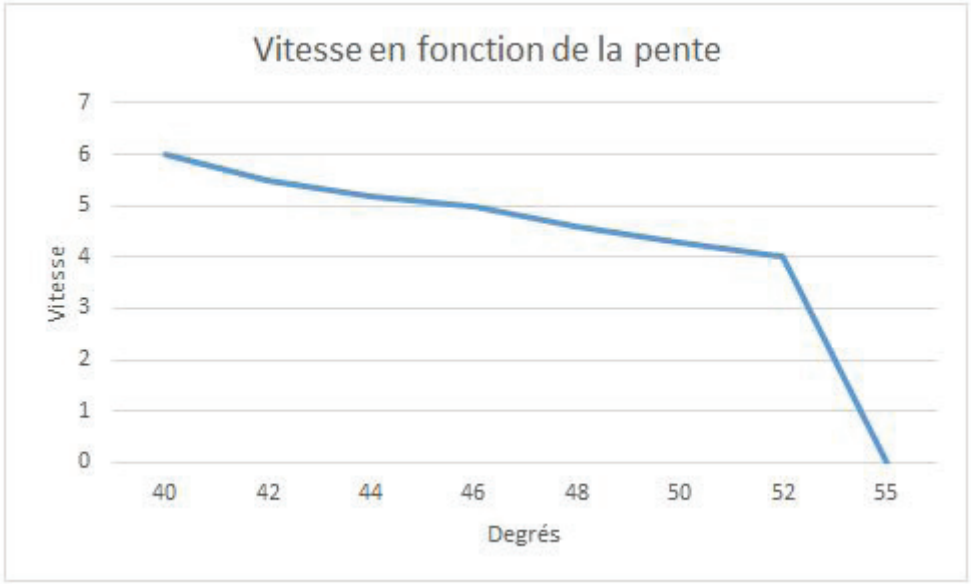
Feedback sonore : son des pas selon le sol
La **vitesse de déplacement** varie en fonction de différents facteurs :

- La direction dans laquelle le joueur se dirige
- L'angle d'une pente

Vitesse initiale	9 km/h (X)

Direction	**Pourcentage de la vitesse initiale**
Avant	100%
Arrière	80% (
Gauche	70% (X)
Droite	70% (X)

Si le joueur se trouve sur une **pente supérieure à 40 degrés**, la vitesse de déplacement est réduite selon un ratio calculé en fonction de l'inclinaison de la pente.
A partir de 55 degrés, il n'est plus possible de se déplacer, la vitesse est égale à 0.



Autrement, durant une pente descendante, la vitesse reste la même.

Pour pouvoir se déplacer, il faut :
- Être sur le sol
- Ne pas être sur une pente supérieure à (X) degrés

3.1.1.2. Courir

En combinant les inputs de déplacement (***Z, Q, S, D***) avec le bouton **SHIFT** maintenu, Mooglie peut courir. Sa **vitesse est augmentée** de **30%** (X).

Pour pouvoir courir, il faut :
- Ne pas être accroupi
- Être sur le sol

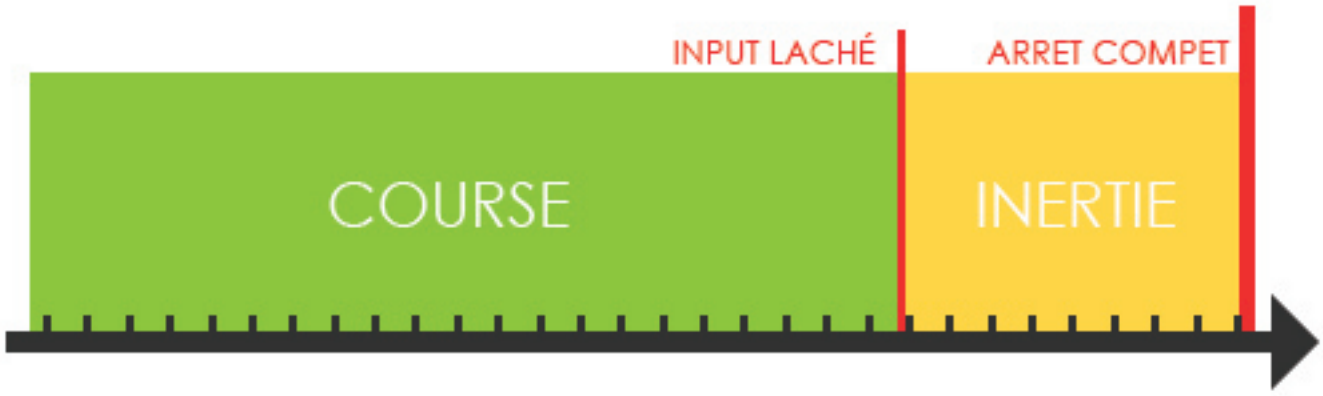
Vitesse initiale	13 km/h (X)

Direction	**Pourcentage de la vitesse initiale**
Avant	100%
Arrière	80% (
Gauche	70% (X)
Droite	70% (X)

La **vitesse de déplacement est constante** durant toute la phase de course.

Feedback sonore : son des pas de Mooglie en fonction du sol
Feedback sonore : respiration de Mooglie

Lorsque la course est terminée, le **personnage s'arrête progressivement** sur une très courte distance.
Pour éviter une inertie non justifiée, dans le cas d'une course très brève, la **distance d'arrêt est proportionnelle à la vélocité du personnage**. Résultant donc une inertie uniquement en cas de courses prolongée.



3.1.1.3. S'orienter

La souris permet de s'orienter horizontalement et verticalement.

Tandis que la rotation horizontale est totalement libre (360°), la rotation verticale est capée en haut et en bas.

3.1.1.4. S'accroupir

Pour se **cacher** et **passer inaperçue**, Mooglie peut **s'accroupir** avec **la touche C**. Il n'est pas nécessaire de laisser appuyer la touche pour rester en position.

Feedback sonore : voix de Mooglie
Feedback sonore : son des pas de Mooglie en fonction du sol

Mooglie étant accroupie, la **hauteur** du collider du personnage est divisée par **2.5**(X) et la **vitesse de déplacement est réduite** en fonction de sa direction.

Vitesse initiale	7 km/h (X)

Direction	**Pourcentage de la vitesse initiale**
Avant	100%
Arrière	80% (
Gauche	70% (X)
Droite	70% (X)

Pour pouvoir s'accroupir, il faut :
- Être sur le sol
- Ne pas être en train de courir

Si Mooglie est **accroupie** et que le **joueur saute** ou **appuie à nouveau sur C**, cela permet de **se relever** uniquement.

Lorsque Mooglie est accroupie dans les zones d'herbes hautes, les ennemis ne peuvent pas la repérer. Le seul moyen pour eux de la voir et de rentrer en état d'alerte, puis de combat est qu'elle se trouve à moins d'1 (x) mètre de lui (hitbox partant du pivot jusqu'à 1 mètre devant lui à hauteur des jambes).

Pour pouvoir se relever, il faut :
- Être accroupi
- Ne pas avoir un obstacle au dessus de la tête

Lorsque le personnage **tombe en étant accroupi**, il **reste accroupi** lors de son **atterrissage** excepté s'il prend des **dégâts de chutes**, auquel cas il se **relève**.
En cas d'obstacle au dessus de la tête, le personnage ne peut pas se relever.

3.1.1.5. Glisser

Grâce à sa **mobilité** et sa grande **dextérité**, pendant qu'elle est en train de courir, Mooglie peut **glisser** si le joueur appuis sur **C**.

Feedback sonore : voix de Mooglie
Feedback sonore : son dérapage

Durant la glissade, la **hauteur du collider** du personnage est **divisée par 3** (X).
Durant l'action de glissade, il est impossible d'orienter la caméra.

Une fois une **glissade terminée**, le joueur doit **attendre 2**(X) **secondes** avant de pouvoir glisser à nouveau.

Dans le cas ou le joueur se trouve face à une **pente supérieure à 40**(X) **degrés**, il est impossible de glisser. Autrement, le relief et l'environnement sur lequel marche Mooglie n'influe pas sur la glissade.

Pour pouvoir glisser, il faut :

- Être sur le sol
- Être en train de courir en avant
- Ne pas avoir glissé moins de (X) secondes auparavant
- Ne pas être face à une pente montante supérieure à 40 degrés

3.1.1.6. Escalader, franchir un obstacle

Si Mooglie se trouve devant un obstacle franchissable (barrière, corniche), elle peut le franchir ou l'escalader en appuyant sur **ESPACE**.

Feedback sonore : voix de Mooglie
Feedback sonore : bruitage de l'escalade

Cela lui permet de se hisser sur un rocher grâce à une corniche ou encore de passer rapidement une barrière.

Pour pouvoir **escalader** ou **franchir** un obstacle, il faut :

- Être sur le sol
- Être face à un obstacle franchissable
- Aller dans la direction de l'obstacle

Durant l'action, l'orientation de la caméra est contrainte et **il est impossible de se déplacer**.

Une fois que le joueur commence à franchir un obstacle, **il ne peut pas arrêter l'action** et doit obligatoirement attendre la fin de celle-ci.

Une fois l'obstacle franchit, la direction dans laquelle regarde le personnage est la même qu'avant l'action.

La vitesse à laquelle Mooglie franchit l'obstacle en question ne dépend pas de la vélocité du personnage au moment de l'action.

3.1.1.7. Sauter

En appuyant sur **ESPACE**, Mooglie **saute sur place**.

Feedback sonore : voix de Mooglie
Feedback sonore : son des pas

La **hauteur du saut** est égale à (X), la **vitesse** de marche ou de course **influe** sur le comportement du **saut**. En effet, si Mooglie est en train de courir au moment du saut, la **distance** parcourue est **accrue**.

En l'air, le joueur peut influer sur la trajectoire de son saut grâce à un **léger air control**.

Pour pouvoir sauter, il faut :
- Être sur le sol
- Être debout

Dès que le joueur saute, il pourra sauter à nouveau 1 (X) seconde après avoir touché le sol.

En vol, le joueur peut contrôler son personnage. Sa vitesse de déplacement est un pourcentage très faible de la vitesse de marche initiale.

Vitesse initiale	9 km/h (X)

Direction	**Pourcentage de la vitesse initiale**
Avant	20% (
Arrière	10% (
Gauche	10% (X)
Droite	10% (X)

Si le personnage se retrouve en l'air sans avoir sauté (chute), le air control reste le même.

3.1.1.8. Nager

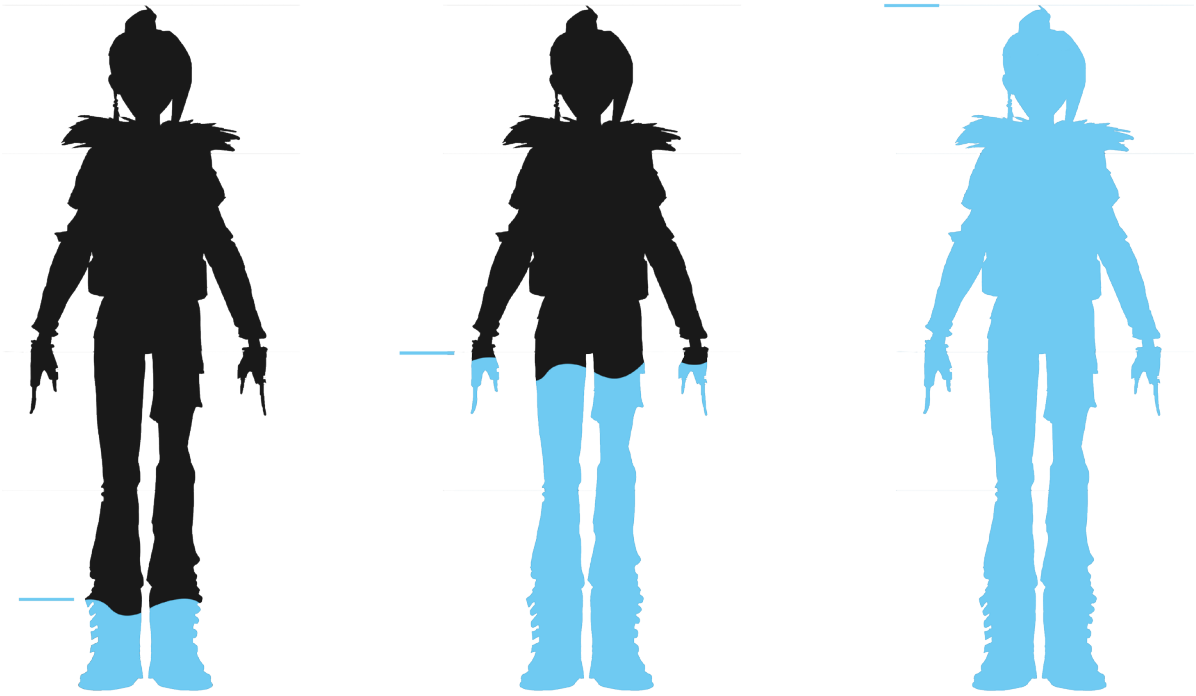
Dans l'eau, Mooglie peut :
- Se déplacer (moitié de son corps est immergée)
- S'immerger totalement (la tête et le reste du corps sont entièrement immergés)
- Nager

Pour se déplacer dans l'eau, le joueur utilise les mêmes inputs que pour les déplacements au sol.

Dans l'eau :
Le personnage est considéré "***dans l'eau***" une fois que la moitié de son corps est immergée et que la tête est encore hors de l'eau.

Sous l'eau :
Le personnage est considéré "***sous l'eau***" une fois que la tête et le reste du corps sont entièrement immergés. Cela lui permet de stopper la poursuite des ennemis ainsi que de les faire passer de l'état d'attaque à l'état d'alerte puis à l'état d'idle.
De plus cela permet au joueur d'explorer les niveaux.
A partir du moment où **Mooglie se retrouve sous l'eau, son souffle baisse** de 10 (X) toutes les (X) secondes. (Voir partie Gestion de la santé)

Feedback sonore : déplacement dans l'eau
Feedback sonore : nage de Mooglie
Feedback sonore : souffle de Mooglie



Pas dans l'eau **Dans l'eau** **Sous l'eau**

Dans les deux cas de figure, en absence d'inputs, le personnage reste sur place et ne coule pas.

Si Mooglie nage, il est **impossible** de :

- Courir
- S'accroupir
- Glisser
- Sauter
- Utiliser l'arc (redirection vers la partie combat)
- Franchir des obstacles

Pour se déplacer dans l'eau, les **inputs sont les mêmes que sur terre**. Excepté la touche **ESPACE** qui, maintenue, sert à remonter à la surface à une vitesse de 5 (X) km/h.

La vitesse de nage est la même que la vitesse de marche. La direction dans laquelle le joueur se dirige influe toujours sur la vitesse.

Vitesse initiale	9 km/h (X)

Direction	**Pourcentage de la vitesse initiale**
Avant	100%
Arrière	80% (
Gauche	70% (X)
Droite	70% (X)

La vitesse d'orientation et de rotation de la caméra ne change pas.

3.1.2. Comportement Camera déplacement

La caméra est à la **première personne** tout au long du jeu. Le joueur voit ses bras tout le temps à l'écran et peut voir ses pieds en orientant la tête du personnage vers le bas. La caméra effectue **différents motions** pour simuler des mouvements de tête afin d'augmenter **l'immersion du joueur**. Par défaut, c'est-à-dire quand le joueur ne bouge pas, la caméra n'a pas d'effet particulier.
Il y a plusieurs types d'effets :

Les effets de caméra **sans contraintes** :

- Quand le joueur se déplace normalement
    - La caméra fait un headbob de gauche à droite et le joueur peut tourner la tête en même temps

- Quand le joueur court
    - La caméra fait un headbob de gauche à droite et le joueur peut tourner la tête en même temps

Les effets de caméra **bloquée** :

- Quand le joueur escalade un obstacle
    - La caméra fait un mouvement incliné et monte
    - Le joueur ne peut pas tourner la caméra

- Quand le joueur arrive au sol après une chute
    - La caméra heurte le sol et remonte
    - Le joueur ne peut pas tourner la caméra.

Les effets de caméra **semi-bloquée** :

- Quand le joueur fait une glissade
    - La caméra descend au sol et le joueur peut l'orienter mais dans une certaine tranche angulaire (X)

- Quand le joueur s'accroupit
    - La caméra fait un mouvement incliné et descend
    - Le joueur ne peut pas tourner la caméra

3.1.3. Gestion de la santé

Mooglie possède **une quantité de points vie** (100 (x)), pouvant descendre jusqu'à zéro. Cette variable n'est pas accessible au joueur.
Quand le joueur va perdre des points de vie :

- Dégâts d'un ennemi

- Dégâts de chute

- Dégâts extérieur (feu, objets intéractifs, etc.)

Feedback sonore : cri de Mooglie

Ainsi dès que le joueur perd des points de vie, et que le jeu le lui indique, il peut les récupérer en **se mettant à couvert, en s'éloignant** des dangers.

Cela sera indiqué au joueur en changeant ce que Mooglie voit avec **des effets de caméra**, couleur de l'écran, blur, etc.
La récupération totale des points de vie est symbolisée **les effets de caméra** qui se **dissipent**.
Si le joueur est amené à perdre de la vie de manière **consécutive**, les effets de caméra seront **intensifiés**.

Santé sous l'eau :
Mooglie pouvant se déplacer sous l'eau, cela implique qu'elle retient sa respiration pendant chaque coulée. Elle peut rester 10 (x) secondes en apné sous l'eau. Une fois le temps maximal d'apné passé, si le joueur reste sous l'eau, **sa vie se met à descendre** jusqu'à ce qu'il sorte de l'eau ou bien qu'il meurt.
Plus le temps d'apné s'épuise, plus le **feedback sonore s'intensifie** et s'accélère.

Lorsque ce temps est épuisé, Mooglie **perd des points de vie** : 10 points de vie toutes les secondes (x).
Si Mooglie refait surface, **elle regagne des points de vie** : 10 points de vie toutes les secondes (x).

Chaque seconde passée sous l'eau est **marquée d'un shake camera, d'un blur et d'un son de battement coeur** indiquant au joueur qu'il est en apné.

Feedback sonore : respiration Mooglie

3.1.4. Combat

Liste des attaques :

- Tirer une flèche normale
- Tirer une flèche spéciale
- Tuer un ennemi dans le dos (backstab)
- Donner un coup de pied (kick)

L'essentiel du combat est basé sur le **tir à l'arc**. Le joueur dispose donc de cette arme et d'un maximum de 25 flèches "**normales**" (voir ci-après pour les flèches spéciales), c'est à dire de flèches sans autre effet particulier que d'infliger une quantité fixe de dégâts.

Cet arc va accompagner le joueur tout au long du jeu, il va pouvoir **améliorer son apparence** et débloquer **d'autres** types de **flèches** plus meurtières, utiles et variées, mais aussi plus rares et en quantité limitée.

Les flèches spéciales ont des effets particuliers (feu, explosion, poison, étourdissement, leurre) et permettent de changer le cours d'une situation de combat.

Afin de varier les approches de combat, le joueur dispose également de la capacité de tuer un ennemi dans son dos (**backstab**) mais également de le repousser de face et l'étourdir pendant un cours instant (**kick**).

Une fois l'ennemi tué, le joueur **peut récupérer des munitions de flèches normales en passant dessus** (il récupère une seule fois entre 1 et 4 flèches de manière aléatoire).

Si l'ennemi touche l'avatar du joueur, celui-ci perd de la vie (voir partie Gestion de la santé).

Dans le jeu, le joueur peut adopter deux comportements face à des ennemis : la confrontation directe ou l'infiltration.

3.1.4.1. Confrontation

Le joueur utilise donc son arc pour venir à bout des ennemis. De base, il utilise les flèches normales en quantitée limitée. Le joueur infligera la même quantité de dégâts sur chaque ennemi (sauf indication contraire, voir catégorie Ennemis). **Si le joueur tire dans la tête des ennemis, ceux-ci sont tués instantènément** (à l'exception du Sanglier costaud et des boss).

Le joueur peut également bénéficier de **flèches spéciales** en fonction de sa manière de combattre (faire des combos ou non).
Le joueur est en confrontation lorsqu'il est repéré par un ennemi.
Cela permet au joueur d'être récompensé à hauteur de ce qu'il fait dans le jeu. En aucun cas cet état vient entraver sa progression, c'est une **recompense** importante pour des actions audacieuses réussies.
Cet état permet d'améliorer ses **capacités** de **combat** en lui conférant une **flèche spéciale**.
Cet état peut être déclenché à **n'importe quel moment** du jeu à partir du moment où le joueur exécute les **prérequis** à son déclic.

Lorsque le joueur se trouve à proximité d'ennemis mais que ceux-ci ne sont pas conscients de sa présence (rayon de détection des ennemis, voir partie Ennemis), le fond sonore opère une transition entre l'environnement forestier pour une atmosphère plus rythmée (tambours). Lorsque le joueur est en confrontation directe, une musique tribale à base de percussions est jouée puis opère une nouvelle transition lorsque tous les ennemis sont morts vers le fond sonore forestier de base.

3.1.4.2. Infiltration

Si le joueur opte pour une avancée plus **stratégique**, le joueur n'aura qu'à rester "à couvert", c'est à dire à effectuer des actions sans se faire repérer par le(s) ennemi(s) visé(s). Il peut bénéficier d'une **flèche spéciale** en effectuant le combio adéquat (backstab).
Il s'agit de le **récompenser** de ses **choix tactiques**.
En découvrant le niveau, le joueur va pouvoir avancer **discrètement** afin d'opérer une **reconnaissance** des lieux plutôt que d'opter pour une **attitude frontale**.
Cet état lui confère un avantage de **dissimulation** accrue.

Lorsque le joueur se trouve à proximité d'ennemis sans être repéré (rayon de détection des ennemis, voir partie Ennemis), le fond sonore opère une transition entre l'environnement forestier pour une atmosphère plus rythmée (tambours), plus anxyogène, afin de soutenir la tension de cet instant.

3.1.4.3. Arc et flèches

L'arme principale de Mooglie est un arc dont elle va se servir à travers l'ensemble du jeu, elle peut :

Tirer	→ Clic gauche
Viser	→ Clic droit
Tirer en visant	→ Clic droit maintenu + clic gauche

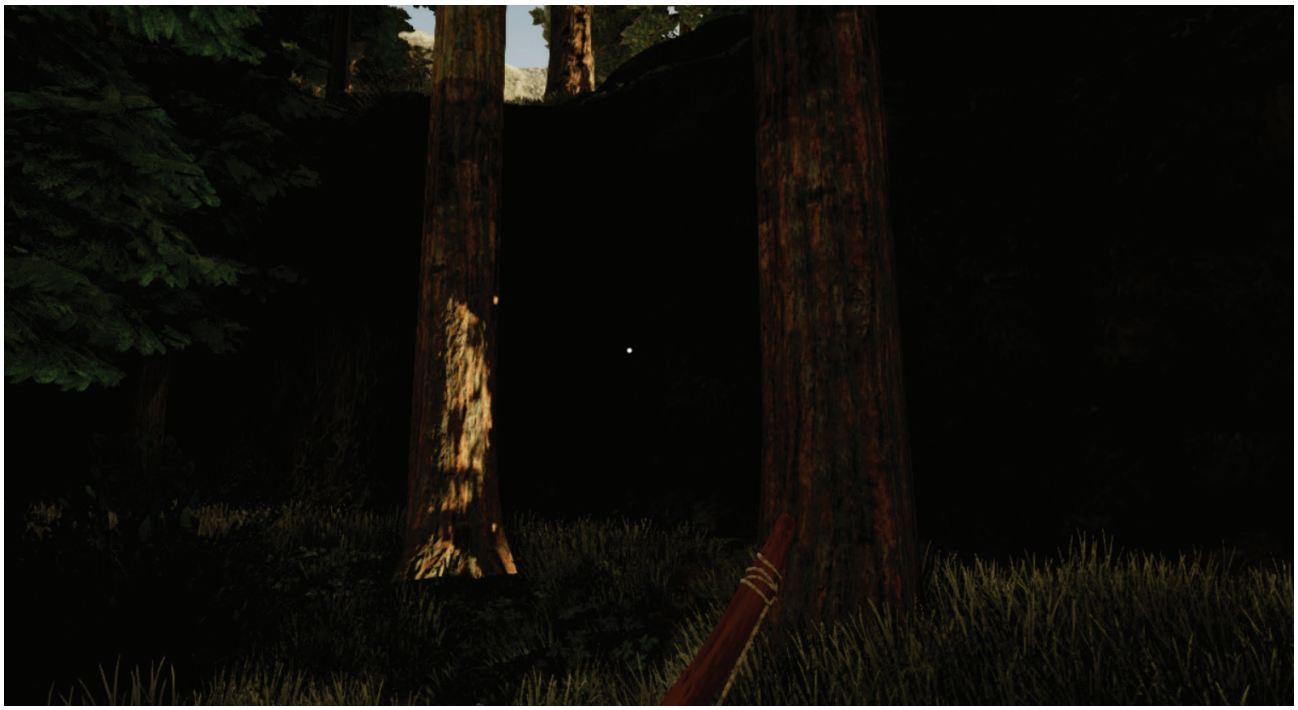
Temps de visée clic droit
La visée est symbolisée par une animation de zoom de 0.2 secondes. Le zoom est le changement de FOV.
Feedback sonore : son corde bandée

Field Of View
Le champ de vision par défaut est de **90**. Lorsque le joueur **vise** (clic droit), il change de **90 à 80**.

Temps de tir
Animation avec ou sans visée + tir = 0.5 seconde

3.1.4.3.1. Viseur

Le joueur cible grâce à un point blanc au centre de l'écran.
Celui -ci peut être affecté par différents éléments (décor, ennemi, comportement du tir) lorsqu'il se trouve sur ceux-ci. **Voir HUD**

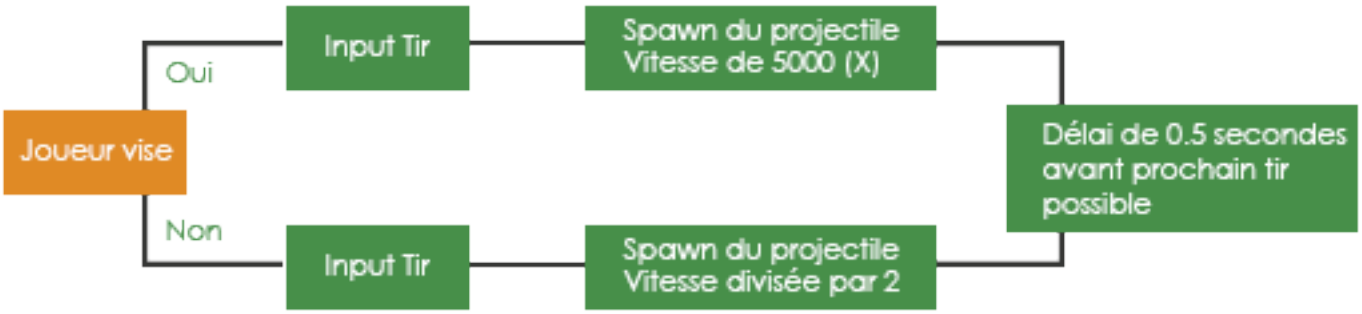


3.1.4.3.2. Comportement des flèches normales

Mooglie possède différentes flèches qu'elle peut tirer avec son arc. Elle change de flèche via un **menu dynamique (touche Tab)**, ou avec la molette de la souris en plein jeu. Il y a deux types de flèches, les flèches **normales** et les flèches **spéciales**.
Flèches normales : sont en quantité limitée et n'ont pas de spécificités particulières.

Caractéristiques des flèches
Vitesse :

Si le joueur vise, la flèche subit une accélération de **5000 unités unreal** (x)
Si le joueur ne vise pas avant de tirer, la vitesse est **divisée par deux**, soit **2500 unités** (x)



Trajectoire / poids

Les flèches partent en l**igne droite à partir du centre de la caméra** (donc du viseur). La **physique du moteur gère sa trajectoire en parabole** et sa vitesse en affectant directement cet élément.

Délai entre chaque tir
Le délai entre chaque possibilité de tir est de **0.5 secondes** (x).

Dégâts
La flèche normale inflige **20 points de dégâts** (x) à l'ennemi n'importe où sur son corps à l'exception de la tête.
Une flèche normale tirée dans la **tête** de tous les ennemis (sauf boss) **tue** l'ennemi
Dimensions de la box collider sur la tête :
x : 0.27
y : 0.27
z : 0.27

Récupération des flèches
Le joueur peut récupérer des flèches
- Dans des caisses de munitions dédiées aux flèches normales : x10
- Caisses de flèche spéciale : x25
- En passant sur un ennemi tué : entre x1 et x4

Le joueur ne peut pas stocker plus de 25 flèches normales.

3.1.4.3.3. Comportement des flèches spéciales

Flèches **spéciales** : sont en **quantité limitée** et ont des caractéristiques particulières.
Elles répondent aux mêmes critères que les flèches normales en termes de :
- Vitesse
- Trajectoire
- Délai entre chaque tir

Les flèches spéciales se lancent de la même manière que les flèches normales mais ont chacune leur effet propre sur les ennemis ou l'environnement.

Les flèches spéciales **peuvent s'accumuler dans l'inventaire du joueur** (l'inventaire est fictif, le joueur n'y a pas accès). Ainsi si le joueur effectue des combos, il peut bénéficier de plusieurs flèches spéciales.
Ces flèches sont débloquées lorsque le joueur en **trouve le blueprint dans une caisse**.
S'il possède 1 flèche spéciale : il détermine son type (voir ci-dessous) dans la roue de sélection
S'il possède plusieurs flèches spéciales : le type choisi affectera toutes les flèches sauf si le joueur en change.
Exemple : le joueur possède 5 flèches spéciale, il sélection flèche incendiaire dans la roue de sélection, il tire 2 flèche incendiaire puis change en flèche explosive dans la roue de sélection. Les flèches suivantes seront des flèches explosives.

Type de flèche	Dégâts
Flèche normale	20
Flèche incendiaire	40
Flèche explosive	80
Flèche sifflante	0
Flèche poison	0
Flèche double	40

Les flèches spéciales sont :

- Flèche **incendiaire**

- Si tirée sur un ennemi :

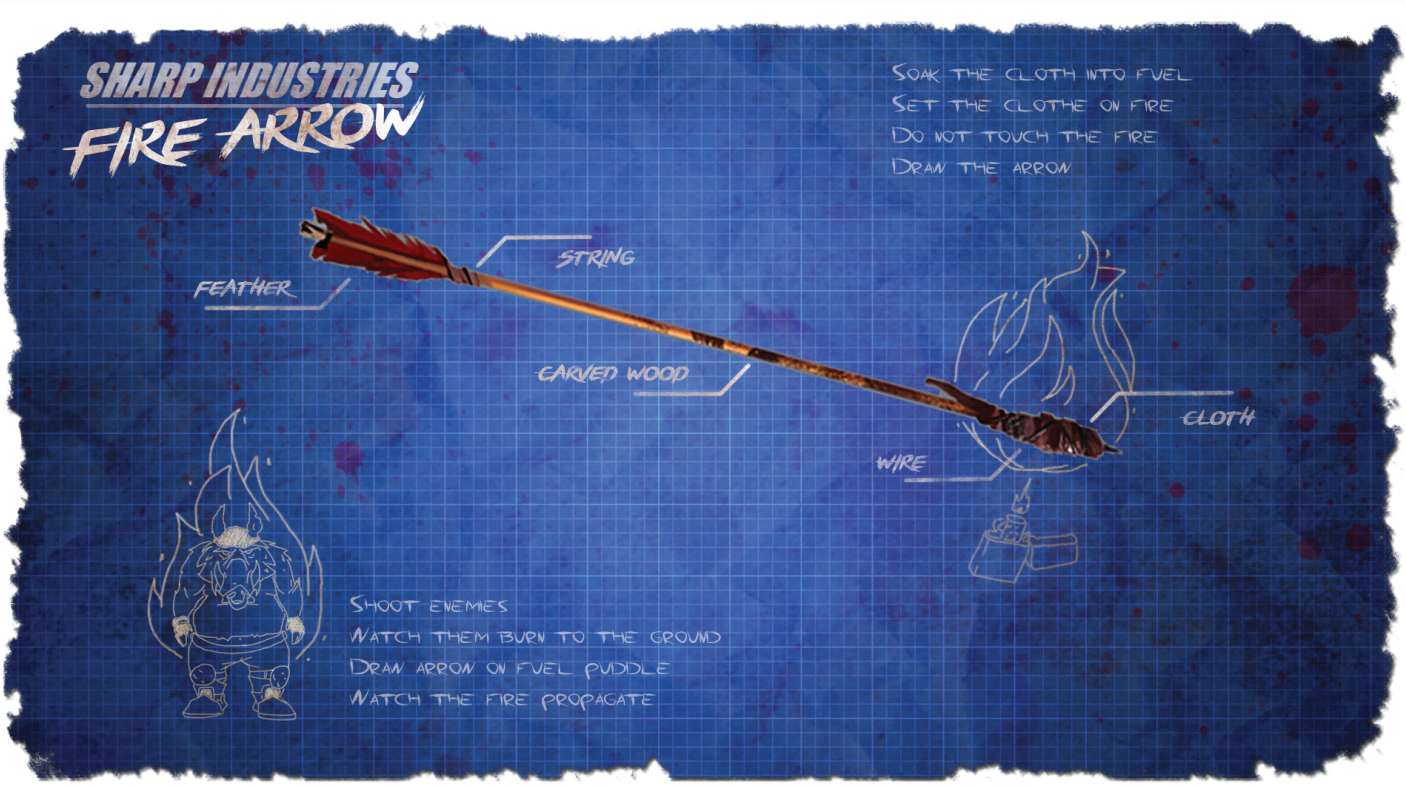
- Enflamme uniquement l'ennemi pendant 4 secondes (x)
- L'ennemi est tué, animation de mort
- Une flèche incendiaire donne 40 points de dommage (x)

- Si tirée sur une zone inflammable

- Enflamme la zone (sur (x) mètres) et les objets et ennemis s'ils se trouvent sur la zone
  - La zone inflammable est une zone clairement identifiable pour le joueur comme pouvant réagir favorablement au feu
    - Fétus de paille
    - Tout élément explosif réagissant au feu (bidons d'essence)
    - Eléments interactifs (corde)
    - Flaque d'essence
- Si ennemi en feu : perd 5 points de vie par seconde
- L'ennemi est tué, animation de mort

- Si tirée sur une zone non inflammable

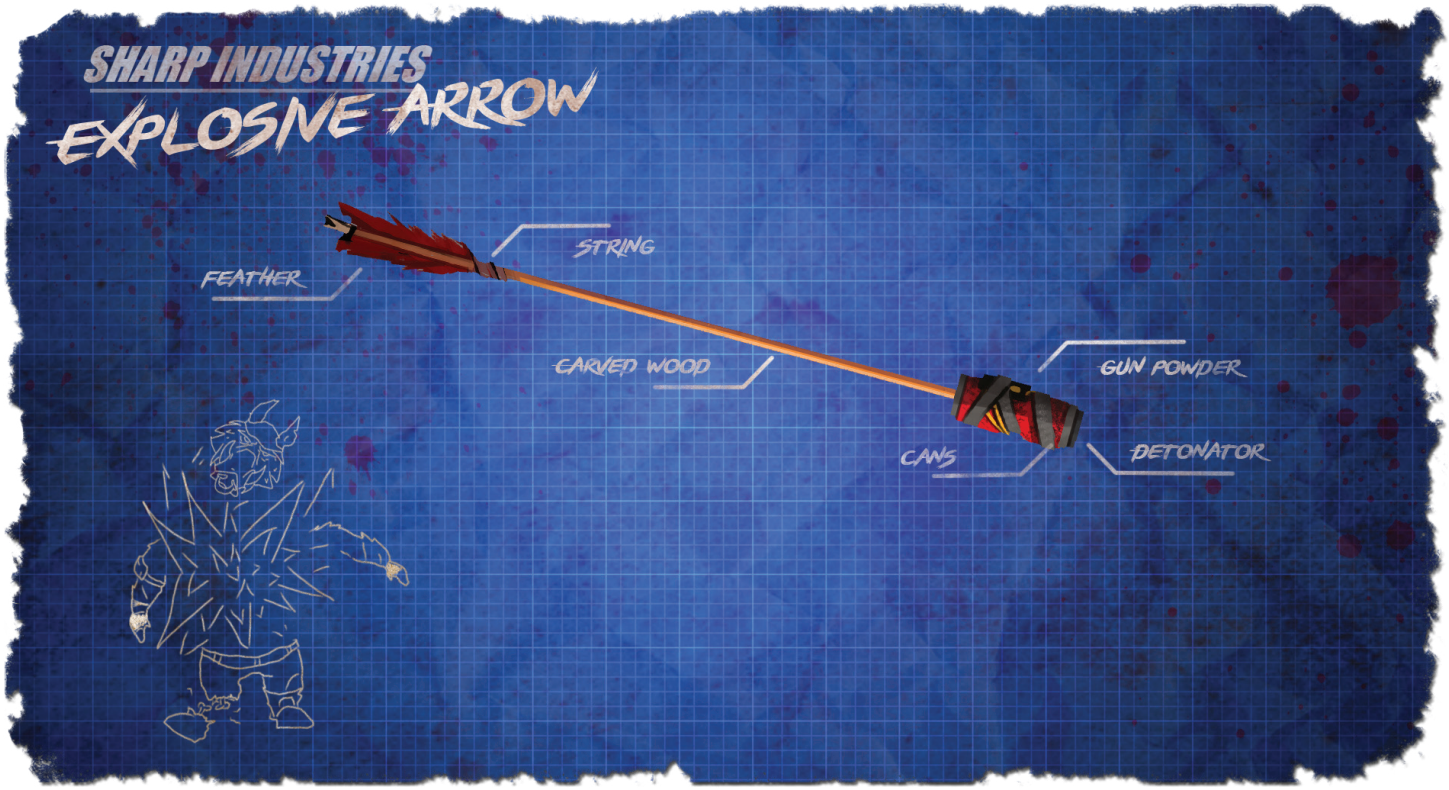
- Rien ne se passe, la flèche s'éteint



- Flèche **explosive**

    - Application de **dégâts de zone** autour du **point d'impact** ((x) mètres) pour les ennemis
        - Une flèche explosive inflige **80 points de dommage** (x)
        - Ennemis entre le **point d'impact** et (x) centimètres sont tués
        - Ennemis entre (x) et (x) centimètres sont repoussés sur 1 mètre (x) et stun pendant 2 secondes (x)

    - Application d'une **physique** sur les **objets** proches du point d'impact
        - Les **petits** objets sont détruits
        - Les objets plus **solides** sont repoussés sur 1 mètre (x)
        - Les dégâts des explosions sont **stoppés** par les murs.

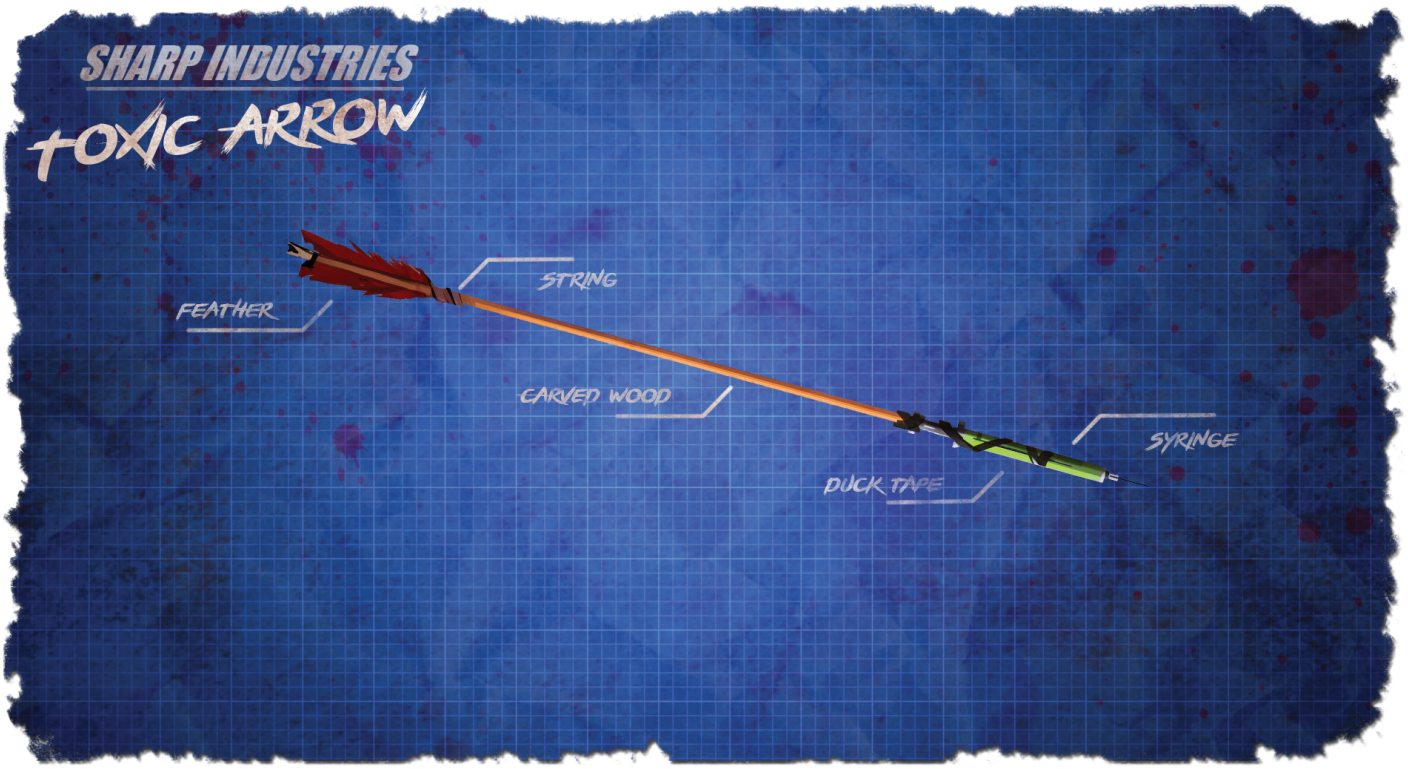


- Flèche **sifflante / stun**

    - **Attire** les ennemis au point d'impact (émission d'un bruit lors du trajet)
        - Ennemis à 5 (x) mètres du point d'impact
        - Ennemis situés à (x) unités de la trajectoire de la flèche (capsule autour de la flèche)
    - Si la flèche est **tirée sur** un ennemi
        - Ennemi est **stun** pour 5 (x) secondes

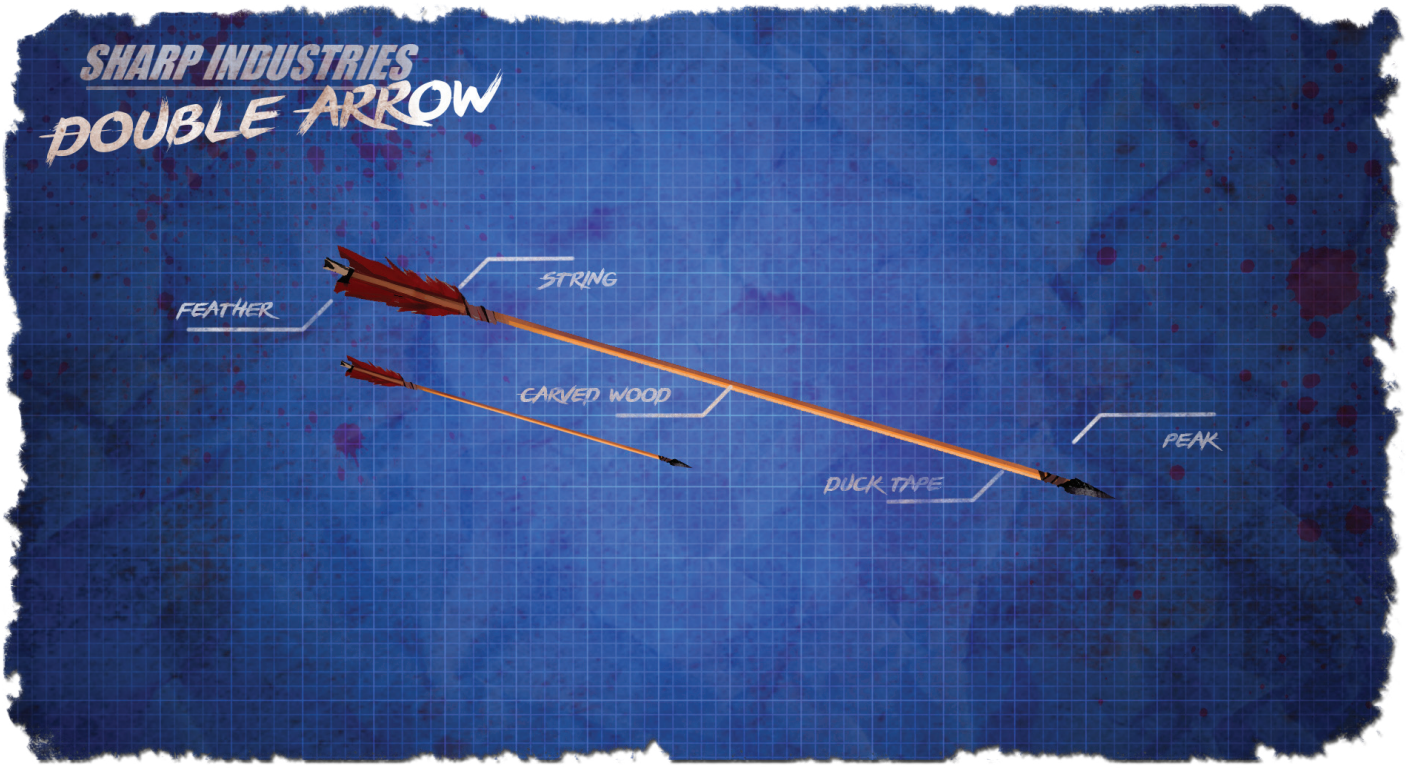
- Flèche **poison**

    - L'ennemi touché **meurt au bout de 6 (x) secondes**, sauf exceptions :
        - Ours
        - Boss
    - Dès que l'ennemi est touché
        - Si l'ennemi est seul
            - Il attaque dans le vide
            - Il conserve ce pattern jusqu'à ce qu'un ennemi ou le joueur soit dans sa **zone de détection** ou qu'il meurt
        - Si l'ennemi est en groupe :
            - Se **retourne** contre un ennemi choisi au hasard parmi ceux présents
            - Se bat contre sa cible jusqu'à sa mort



- **Double flèche**

- Applique **deux fois plus de dommages que la flèche normale**
- La double flèche **tue tous les ennemis** (sauf les boss) en un seul tir



Feedbacks flèches :

- Son corde bandée (durée 0.2 sec(x) , one shot) + animation corde
- Son munitions vide
- Son flèche tirée (durée 0.2sec (x), one shot) + trainée de la flèche
- Son Impact flèche normale corps (durée 0.2sec (x), one shot)
- Son Impact flèche normale tête (durée 0.2sec (x), one shot)
- Son flèche incendiaire équipée ((durée 1sec (x), répétition) + visuel flamme
- Son flèche incendiaire sol zone non inflammable (durée 0.2sec (x), one shot) + animation flamme éteinte + trainée flèche
- Son flèche incendiaire sol zone inflammable (durée 2sec (x), one shot) + animation flamme agrandie + trainée flèche
- Son Impact ennemi flèche incendiaire (durée 1sec (x), one shot) + animation flamme agrandie + trainée flèche
- Son Impact flèche explosive (durée 2sec (x), audible 20mètres, one shot) + animation explosion + trainée flèche
- Son Impact ennemi flèche poison (durée 0.2sec (x), one shot) + animation poison vidé + trainée flèche
- Son Impact sol flèche poison (durée 0.2sec (x), one shot) + animation flèche brisée + trainée
- Son air flèche sifflante (durée 0.5sec (x), répétition) + trainée flèche
- Son Impact flèche sifflante (durée 0.2sec (x), one shot) + trainée flèche

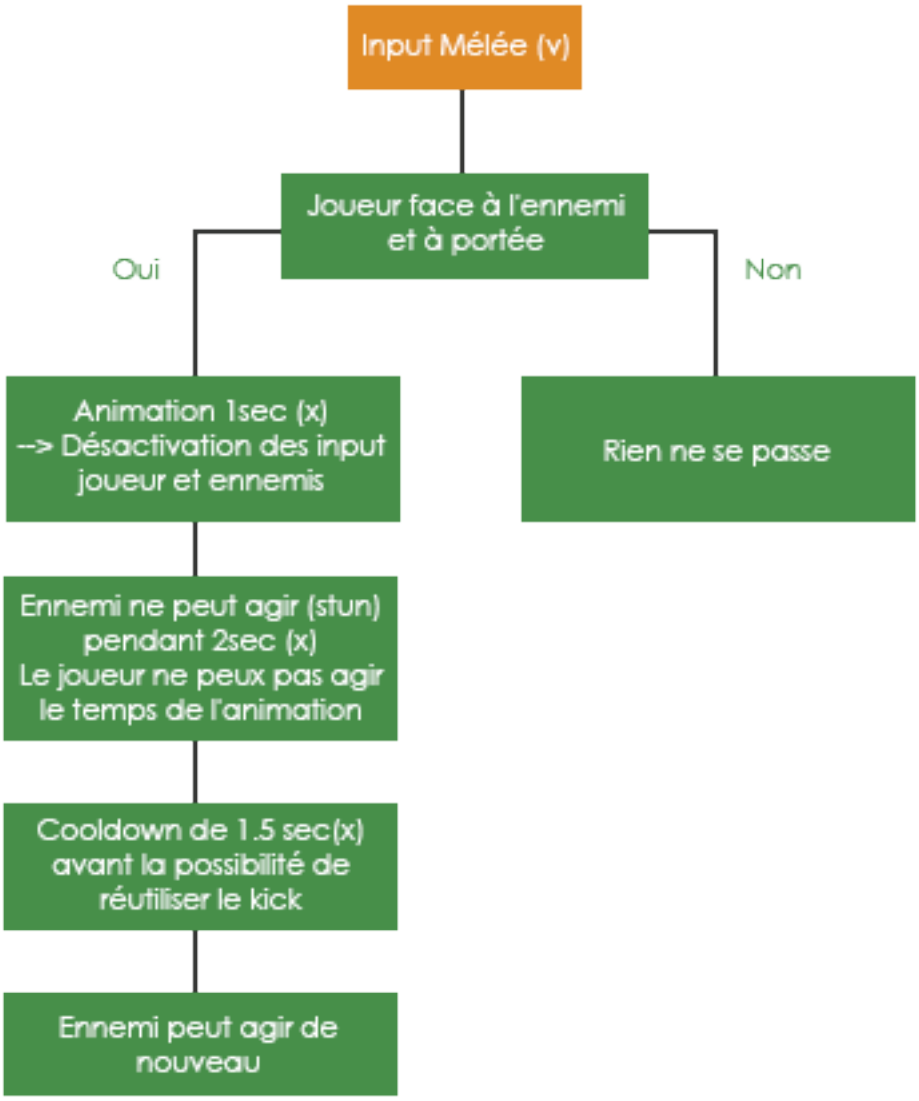
3.1.4.4. Backstab et kick

Backstab

La capacité de **backstab** est uniquement disponible si le joueur est **à portée** (X) et **derrière** l'ennemi. Elle permet de tuer un ennemi d'un seul coup sans faire de bruit.
Lorsqu'une partie du joueur rentre dans la zone de backstab de l'ennemi (cube dans son dos) :

- Une **icône** s'affiche à l'écran
-Le joueur appuie sur la touche V → l'ennemi est **collé** au joueur → **désactivation** des actions du joueur et de l'ennemi → animation du backstab → mort de l'ennemi (**dommages maximaux**) → les actions sont **réactivées**
Feedback sonore : son backstab

Durée de l'animation : 1.75 secondes (X)
Lorsque le joueur n'est pas à portée :
- Rien ne s'affiche
- Le joueur appuie sur la touche V → rien ne se passe



Kick

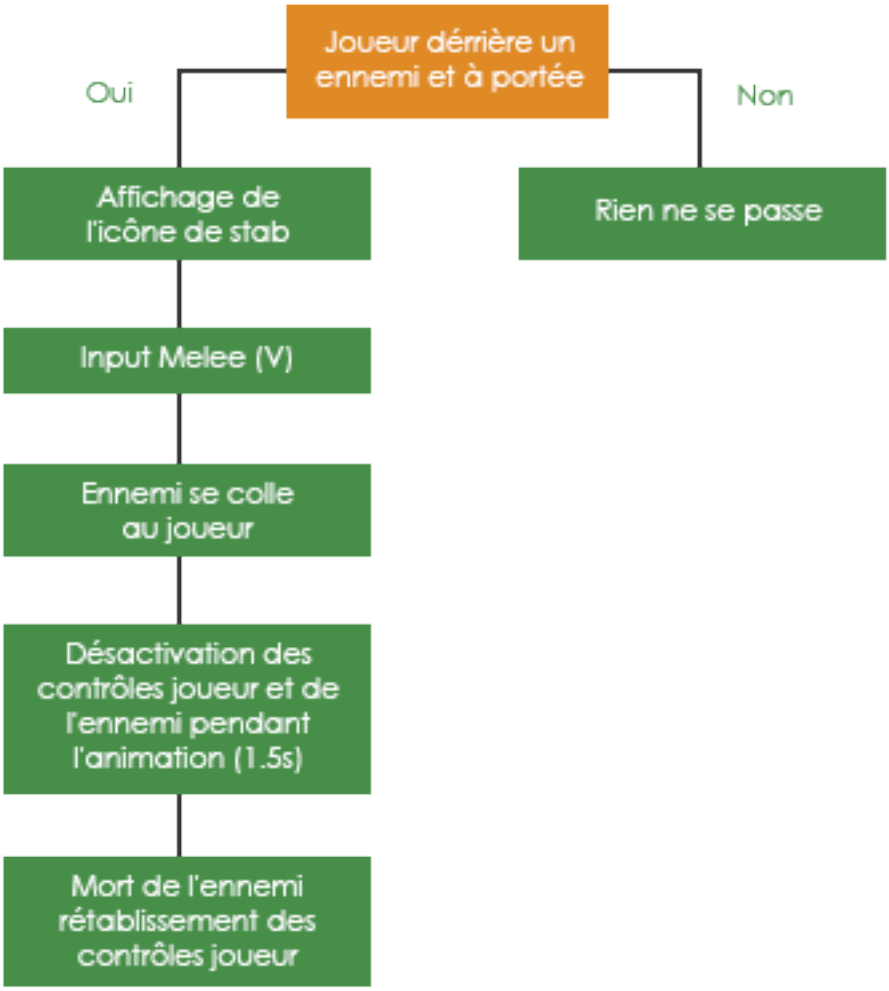
La capacité de **kick** est uniquement disponible lorsque le joueur est **face** à l'ennemi et se trouve à **portée** (X).
Lorsqu'une partie du joueur rentre dans la zone de kick de l'ennemi (cube devant lui) :

- Le joueur appuie sur la **touche V** → animation du kick → l'ennemi est **étourdi (stun)** pendant 2 secondes (X)→ un cooldown de 1.5 secondes est imposé entre la possibilité de réutiliser cette capacité

- Si plusieurs ennemis font face au joueur, c'est le **plus proche** de Mooglie qui est **ciblé**

Feedback **:** son kick (durée 0.2sec (x), one shot)

Durée de l'animation : 1.11 secondes (X)
Lorsque le joueur n'est pas à portée :
- Le joueur appuie sur la **touche V** → rien ne se passe
- Le kick inflige 5 points de dégâts aux ennemis



3.1.4.5. Fonctionnement arc / combo

Objectif / Challenge / Récompense (OCR)

Boucle combo :
Objectif : Réaliser en combo d'élimination
Challenge : Caractéristiques particulières de chaque combo
Récompense : Obtenir une flèche spéciale, récompenses visuelles

Le joueur doit compléter des actions particulières pour accéder aux flèches spéciales

Une fois l'action effectuée :
- Un sprite "+1" s'affiche à côté du viseur et s'efface ensuite (voir Partie HUD)
  - Cela signifie qu'il vient de **débloquer** 1 flèche spéciale
  - Le joueur doit se rendre sur la roulette des armes pour y avoir accès

- C'est lui qui choisit quelle flèche spéciale il souhaite utiliser (parmi celle qu'il a auparavant débloquée)

- Le joueur peut décider d'utiliser tout de suite ou non cette flèche

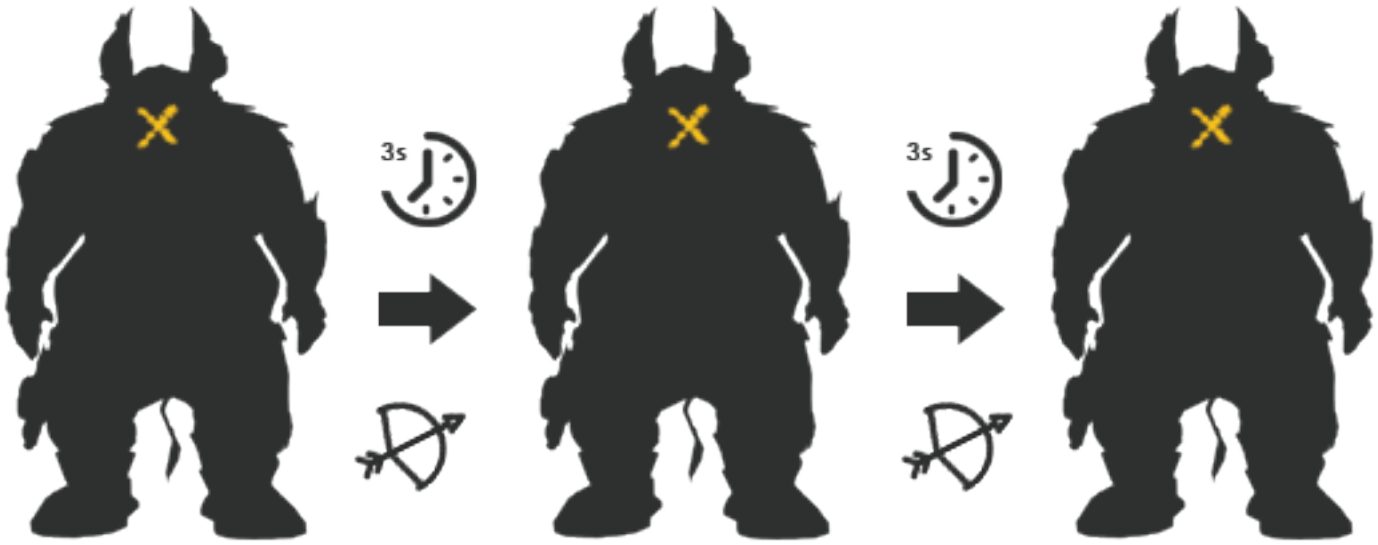
- Lorsque le joueur **choisit** sa flèche :
  - C'est la **prochaine** flèche qu'il tirera
  - S'il souhaite annuler son choix il retourne dans la **roulette** d'arme et sélectionne un autre type de flèche

Lorsque le joueur ouvre la **roulette** des armes avec la **touche Tab**, le jeu opère un ralenti (**Global Time Dilation**). C'est à dire que sa vitesse passe de 100% à **30 %.**

Pour débloquer ces flèches le joueur peut donc effectuer **3 actions** dans le jeu. Il peut cumuler les flèches s'il réalise les actions voulues à la suite (si la situation le permet).
Ces actions sont uniquement relatives aux ennemis.

1ère situation :

Le joueur doit effectuer une série de 3 ennemis **tués uniquement** à l'arc avec moins de 3 secondes entre chaque. S'il remplit ces prérequis, une flèche spéciale est disponible dans son inventaire.



Exemple : le joueur dénombre 5 ennemis dans son environnement.

- Il tue un premier ennemi et dispose de **3 secondes** (x) pour en abattre un second
    - Une barre apparaît en bas de son viseur puis disparaît au bout de 3 secondes (voir Partie HUD)

- Il se débarrasse du second **dans le temps imparti**, il dispose à nouveau de **3 secondes** pour **tuer le troisième**
    - La barre s'agrandit sur son viseur, elle disparait au bout de 3 secondes

- S'il tue le troisième dans le temps imparti, une flèche spéciale est placée dans son inventaire.
    - La barre est encore plus large et disparait en 0.5 secondes (x)

Feedback sonore : son enchainement réussi

- Dans le cas **contraire** il doit réaliser une **autre série** de **trois kills** selon les **mêmes paramètres**

Feedback sonore : son enchainement brisé

2nde situation :

Le joueur doit éliminer **deux ennemis** dans un laps de temps de 10 secondes (x).
Le premier ennemi doit être tué en **backstab** sans que le joueur ne l'ait **alerté**. Le second ennemi peut être éliminé de n'importe quelle manière, qu'il soit en état d'alerte ou non.

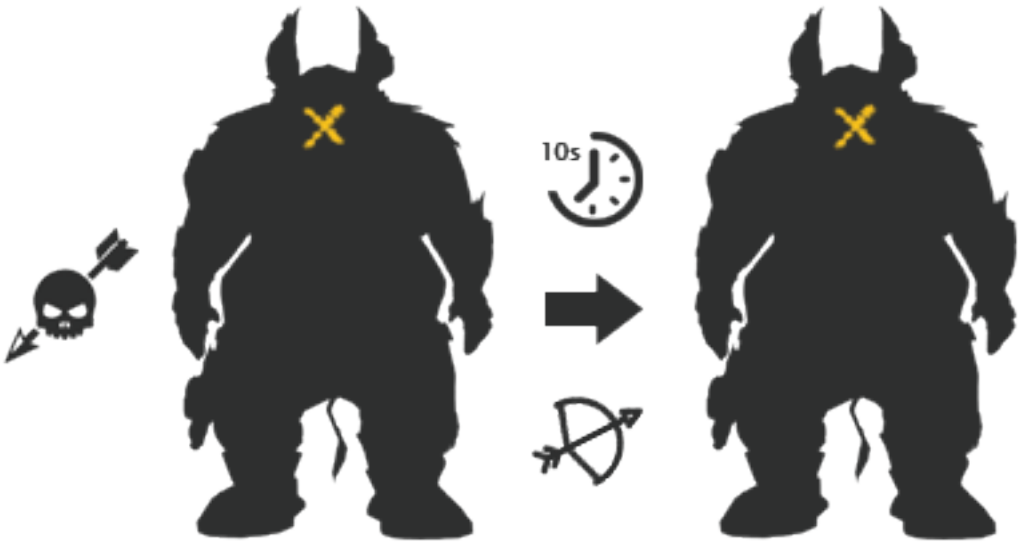
Exemple : le joueur dénombre **3 ennemis** dans son environnement

- Il se faufile derrière un premier ennemi sans qu'il n'en ait conscience de sa présence
    - Une barre apparait à l'écran puis disparait au bout de 3 secondes

- Il le tue en étant dans son dos en utilisant sa compétence de **backstab** (one shot)

- Il se dirige vers un second ennemi pour **l'éliminer** avant **l'écoulement de 10 secondes** (x)
    - Il le tue en utilisant l'arc
    - Il le tue en utilisant le backstab
    - Il le tue en utilisant la combinaison kick + arc
    - Il le tue en utilisant l'environnement

Feedback sonore : son enchainement réussi
Feedback sonore : son enchainement brisé



3ème situation :

Le joueur doit éliminer **un ennemi plus coriace que les autres** en suivant un **pattern définit et clairement reconnaissable** (pattern montré par la caméra la première fois que le joueur rencontre ce joueur).
Il s'agit d'un ennemi qui charge le joueur. Si le joueur lui tire dessus **lorsque l'ennemi ne charge pas, les flèches font peu d'effet** (sorte d'armure réduisant les dégâts de la flèche normale à 2 au lieu de 20). A l'inverse, lorsque le j**oueur tire dans la tête** de cet ennemi lorsqu'il charge, celui-ci ne peut pas esquiver la flèche.
Le joueur **doit tirer trois flèches dans la tête** de cet ennemi pour le vaincre et bénéficier d'une flèche spéciale.

Exemple : l'ennemi repère le joueur.

- Le joueur tire sur l'ennemi alors qu'il ne charge pas :
    - L'ennemi prend peu de dégâts

- L'ennemi effectue une animation de charge puis court en direction du joueur
    - Le joueur dispose d'un temps avec d'être percuté pour tirer dans la tête de l'ennemi

        - Si le joueur tire dans la tête : une barre apparait
        - Si le joueur vise ailleurs : dégâts réduits ôtés de la vie du personnage
            - Ne peut pas annuler un combo en cours

        - Si le joueur esquive la charge :
            - L'ennemi vient s'écraser contre le décor et est stun pendant 3 secondes (x) permettant au joueur de viser sa tête (la barre s'agrandit)
            - L'ennemi ne rencontre pas de décor, il vise le joueur pendant 3 secondes (x) puis effectue une nouvelle charge (animation + charge)

    - Lorsque le joueur tire la troisième flèche dans la tête en ayant la barre moyenne, l'ennemi est tué et le joueur bénéficie d'une flèche spéciale

    - Chaque griffe disparaît au bout de 3 secondes (x)

Feedback sonore : son enchainement réussi
Feedback sonore : son enchainement brisé

3.1.5. Comportement caméra combat

Lors des phases de combat, la caméra effectue **différents motions** accompagnés d'animations du personnage pour augmenter **l'immersion du joueur** dans l'action.
Il y a plusieurs types d'effets :

- Les effets de caméra **sans contraintes**
- Quand le joueur vise avec son arc
    - La caméra est complètement libre mais est plus difficile à orienter

- Les effets de caméra **bloquée**
    - Quand le joueur effectue un backstab :
        - La caméra reste fixe et le joueur ne peut pas tourner la caméra, Mooglie élimine un ennemi en étant derrière lui

3.1.6. Instinct animal

Mooglie ayant été élevée par des loups, elle bénéficie d'un **instinct animal**, un élément clef dans sa lutte contre Shere-Khan. Ce sens peut être utilisé de trois manières :

Marquer les ennemis → Appui **bref** sur la touche E(x)
Dévoiler son environnement → Appui **long** sur la touche E(x)
Appel du loup → Appui sur la touche A (x)

3.1.6.1. Marquer les ennemis

Le joueur peut marquer un ennemi à la fois. Pour cela il doit viser l'ennemi qu'il souhaite marquer et appuyer sur la **touche E** (x).
Cela a pour effet de :

- Faire apparaître les contours de l'ennemi en surbrillance
- Marquer en surbrillance son parcours au sol

Si un ennemi est déjà marqué et que le joueur marque un nouveau, le premier marquage disparaît au profit du second.
Feedback sonore : son marquage ennemi

Le joueur peut utiliser le marquage dans un **rayon de 20 mètres** (x) **autour de lui**.

La **durée de l'effet est de 10 secondes** (x) après quoi, les effets cités précédemment s'arrêtent et le joueur peut marquer un nouvel ennemi instantanément.
Feedback sonore : son insctinct animal dévoiler environnement

3.1.6.2. Détection de l'environnement

Le joueur peut **dévoiler son environnement proche**, pour cela il maintient la touche E(x), ce qui crée une zone circulaire autour de lui. Plus le joueur maintient cette touche enfoncée (entre 2 et 4 secondes), plus la zone au sol est étendue jusqu'à atteindre son maximum passant de 5 mètres à 15 mètres).

Cela fait apparaitre en surbrillance les éléments suivants se trouvant dans cette zone :

- Les caisses
- Des empreintes

La durée de l'effet est de 5 (x) secondes après quoi le joueur doit attendre un cooldown de 10 (x) secondes avant de pouvoir le réutiliser. Si le joueur tente de le réutiliser avant la fin du cooldown, un feedback sonore lui indique que cette fonction de l'instinct n'est pas disponible.

3.1.6.3. Appel du loup

Lorsque le joueur utilise cette compétence, son avatar **hurle à la manière d'un loup pour inciter ses ennemis à se dévoiler**. Ceux-ci répondent par des **grognements pour manifester leur présence** auprès du potentiel prédateur. Cela à pour effet de la révéler au joueur.

Diégétiquement, le joueur concentre toute son attention sur son ouïe.

Mooglie baisse son bras gauche pour placer l'extrêmité haute de l'arc au centre de l'écran, à laquelle sont attachées **trois plumes** puis hurle à la manière d'un loup et reste concentrée sur les sons.

Les plumes se lèvent (comme portée par le vent) et **indiquent les zones de présence des ennemis en pointant dans les directions** adéquates lorsqu'ils répondent.

Les plumes n'indiquent pas statiquement une zone mais restent flottantes dans l'air en pointant légèrement dans une direction. Elles ne sont pas à l'horizontal et peuvent indiquer jusqu'à trois directions simultanément (une plume par direction).

Lorsque le joueur change son viseur de direction, et si cet instinct est encore activé (10 secondes (x)), les plumes suivent la direction des zones des ennemis avec une latence de 1 seconde (x) toujours avec une animation de flottement.

Le pattern du joueur est le suivant :
1- Le joueur déclenche l'appel → animation + son : **dure 3** (x) **secondes**)

2- Les trois groupes (ou moins) d'ennemis les plus proches répondent → **2** (x) **secondes**
Lorsqu'ils effectuent cette action, cela coupe toute autre action engagée, sauf si l'ennemi est dans l'état d'attaque du joueur.

3- Les plumes attachées à l'arc indiquent la/les zone/s où se trouvent les ennemis → **5**(x) **secondes**

Les ennemis répondent dans un rayon correspondant à la zone de détection des ennemis.
Le joueur **ne peut pas bouger pendant l'animation**, il peut uniquement bouger son viseur.

4- La **durée de cet état est de 10** (x) **secondes** de son déclenchement jusqu'à ce que les plumes retombent le long de l'arc.

5- Si le joueur effectue l'action lorsqu'il est trop proche d'un ennemi :
- Le cri de réponse de ce dernier est trop fort et sature l'ouïe du joueur
- Le joueur est incapable de faire quoi que ce soit pendant 3 (x) secondes

Feeback sonore 1a : hurlement Mooglie instinct animal
Feedback sonore 1b : atténuation son instinct animal
Feedback sonore 2 : hurlement ennemis instinct animal
Feedback sonore 3 : bruit du vent plumes instinct animal
Feedback sonore 4 : fin instinct animal
Feedback sonore 5 : Mooglie ouïe saturée

3.1.7. Exploration

Objectif / Challenge / Récompense (OCR)

Boucle d'exploration :
Objectif : Explorer le niveau
Challenge : Évoluer sans mourir (infiltration ou non), le danger peut venir d'ennemis ou du décor
Récompense : Débloquer des plans de flèche, des skins, activer des checkpoints, récupérer des flèches

L'exploration des niveaux n'est pas obligatoire mais possède une importance particulière car elle permet au joueur de mieux appréhender l'environnement qui l'entoure (topographie, point de vue clef, objets interactifs) et donc d'accentuer l'identification du joueur à un chasseur pendant sa session de jeu. Ainsi pour inciter le joueur à explorer, il doit être récompensé.

Le fait d'explorer l'univers dans lequel Mooglie évolue permet au joueur plusieurs choses. Premièrement, il va pouvoir collecter trois types d'élements :

- Des cosmétiques pour son arme
- Des objets uniquement liés à la partie narrative du jeu (morceaux du Livre de la Jungle, affiches de propagande de Shere-Khan)
- Des plans qui permettent de débloquer de nouvelles flèches
- Des munitions (flèches normales)

L'exploration permet également au joueur de **découvrir des checkpoints** (voir Les Totems) du niveau lui permettant de recommencer au plus près du lieu de sa "mort".

Finalement, l'exploration va lui **ouvrir des possibilités en terme d'action et de navigation dans chaque niveau**. En effet, en s'éloignant du chemin principal, le joueur va pouvoir découvrir des chemins annexes lui donnant une **meilleure vue de l'emplacement des ennemis**, où les entrainer pour prendre l'avantage sur eux, des endroits où se cacher etc.

Si le joueur a tout avantage à explorer les niveaux, il n'en est pas moins une option facultative quant au bon déroulement de sa progression. L'absence d'exploration du joueur n'est en aucun cas dévalorisée par une augmentation drastique de la difficulté ou par une absence de récompenses.

3.2. Éléments interactifs

Dans SHARP, le joueur peut interagir avec ce qui l'entoure afin d'évoluer, de s'orienter et d'appréhender son environnement. Il va pouvoir interagir avec différents éléments du jeu, de différentes manières et produisant des effets divers.

3.2.1. Éléments collectables

Les éléments collectables sont des objets que le joueur peut récupérer dans les niveaux, les faisant ainsi disparaître de ces derniers et octroyant au joueur des contreparties.

3.2.1.1. Les caisses

Les caisses sont des objets disposés dans les niveaux et que le joueur peut fouiller. Quand le joueur s'en approche, son crosshair change d'aspect et il peut alors activer la caisse. Cela a pour effet :

- Lance une animation d'ouverture du couvercle de la caisse

Feedback sonore : son ouverture caisse
Feedback visuel : FX de poussière qui sort de la caisse

- Apparition de l'objet en gros sur l'écran du joueur

Feedback sonore : son objet affiché à l'écran

Le joueur peut appuyer sur une touche (clavier ou souris) pour revenir dans le jeu :
Feedback sonore : son fermeture caisse

- L'objet sur l'écran disparaît en fondu
- L'écran revient à la normale
- La caisse disparaît en fondu

A l'intérieur de ces caisses peuvent se trouver différentes choses :

3.2.1.1.1. Les munitions de flèches

Des caisses dédiées aux flèches normales sont présentes dans les niveaux. Elles permettent au joueur de récupérer 10 flèches normales. **Le joueur ne pas cumuler plus de 25 flèches normales.**
Si le joueur récupère des flèches de la caisse, **elle n'est plus utilisable**, dans le cas inverse, la caisse est toujours utilisable jusqu'à ce qu'il l'utilise.

3.2.1.1.2. Les pages de livre

Ces pages sont des morceaux du livre "**Le livre de la jungle**", qui, au fil du temps ont été perdues et dispersées dans la nature. Elles n'ont qu'un but scénaristique et permettent de densifier le background et l'univers. Il y a 9(x) pages différentes à trouver
Feedback sonore : son ouverture caisse
Feedback sonore : son page livre affiché à l'écran
Feedback sonore : son fermeture caisse

3.2.1.1.3. Les skins d'arc

Les skins d'arc sont des objets qui ont comme seul effet de **modifier l'apparence de l'arc, changeant son aspect, sa forme, sa couleur**.

Les différents morceaux de l'arc que l'on va pouvoir trouver :

- Arc en bois simple
- Arc en métal
- Arc en aluminium
- Arc en carbone
- Viseur fait d'une branche
- Viseur avec une tige de métal
- Viseur avec cible
- Viseur avec lunette
- Poulie simple
- Poulie double
- Poulies double en aluminium
- Corde en chanvre
- Corde en fibre végétal
- Corde en plastique
- Corde en silicone
- Corde en carbone

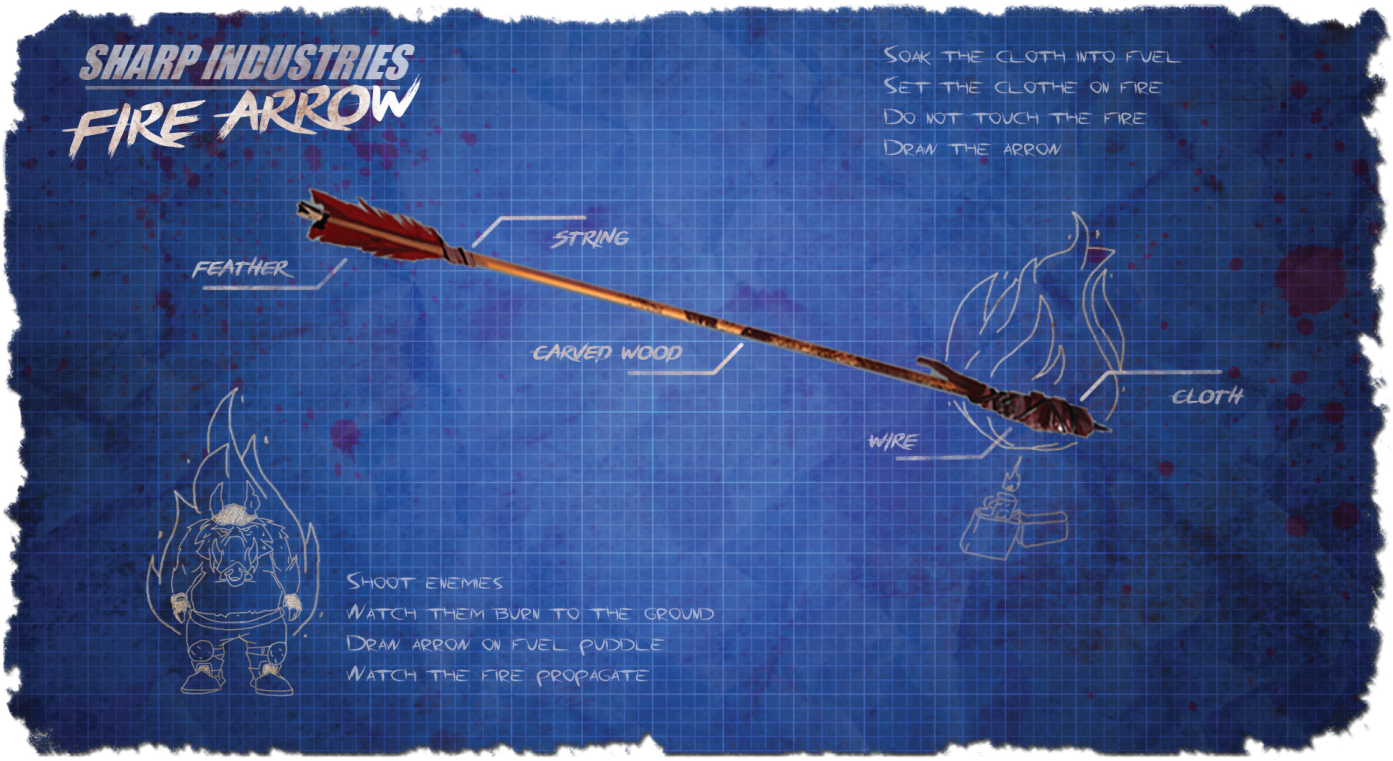
Feedback sonore : son ouverture caisse
Feedback sonore : son outil affiché à l'écran
Feedback sonore : son fermeture caisse

3.2.1.1.4. Les blueprints de flèche :

Les blueprints sont des **objets qui permettent au joueur de débloquer un nouveau de type de flèche spéciale** qui est alors disponible dans la **roue de sélection de flèche** (cf. Interface). Le joueur obtient également une flèche spéciale dans le même temps, afin de lui permettre de tester la flèche qu'il vient de débloquer.

Lorsque le joueur ouvre une caisse dans laquelle est placé un blueprint de flèche spéciale, **il récupère le maximum de flèches normales** qu'il lui est possible de posséder, c'est à dire 25.

Feedback sonore : son récupération de flèche



3.2.1.2 Les affiches de Shere-Khan :

Ce sont des affiches de propagande que Shere-Khan répand un peu partout dans la forêt ainsi que dans les endroits qui lui appartiennent. Le joueur peut les a**rracher en trouvant leur emplacement et ainsi les collecter** afin de remplir un achievement.

Quand le joueur s'en approche, son crosshair change d'aspect et il peut alors activer l'action, cela a pour effet :

- Dans un rayon de 10 mètres autour de l'affiche

Feedback sonore : son de papier battu par le vent

- Devant l'affiche :
  - Lance une animation, le personnage avance le bras comme s'il arrachait quelque chose devant lui

Feedback sonore : son page déchirée
Feedback visuel, FX, l'affiche disparaît du mur en fondu

3.2.2. Éléments activables

Les éléments activables sont des objets positionnés dans les niveaux avec lesquelles peut interagir le joueur et qui produisent un effet sans pour autant les faire disparaître.

3.2.2.1. Les éléments activables à usage unique

Ces éléments sont activables par le joueur seulement une seule fois. Après leur utilisation, le joueur ne peut plus modifier leur état.

3.2.2.1.1 Les totems :

Les totems jouent le rôle de checkpoint, ce sont des objets disposés dans les niveaux qui permettent au joueur lorsqu'il en trouve un, de sauvegarder en s'en approchant et en l'activant.
Feedback sonore : son Totem à proximité

Q**uand le joueur arrive dans l'environnement proche du totem** (5 mètres (x) autour du totem)
Feedback sonore : son Totem à proximité
Quand le joueur active un totem, cela a pour effet :

- Lance une animation
    - Mooglie se baisse et l'écran fondu au noir
    - Un bruit d'allumette / de briquet se fait entendre (feedback sonore, court, one shot)
    - Le jeu reprend (caméra en FPS)
    - Animation de feu autour du totem
        - Un cercle autour du totem s'enflamme en partant du devant et allant sur chaque côté
- Sauvegarder la position du joueur : s'il meurt, il recommence à partir de cet endroit.

Tout ce qui à été accompli par le joueur entre le checkpoint et sa mort est perdu.
Feedback sonore : son activation Totem

3.2.2.1.2. Les pièges :

Les pièges sont des objets que le joueur peut activer **afin d'éliminer, d'affaiblir ou d'attirer un ou des ennemis**.

Ces pièges sont déjà créés dans le niveau, **le joueur doit soit les déclencer de loin pour ne pas en subir les effets, ou y attirer des ennemis**. Il peut bien évidemment les contourner si la topographie du lieu le permet.

Il y a 2 types de pièges :
- Des cages/poids en bois suspendues aux arbres
- Des filets retenant des pierres, écrasant le joueur s'il le déclenche

Dans les deux cas, l'objet suspendu est soutenu par une corde et celle-ci doit être coupée pour le libérer.

Les pièges sont activés lorsque :
- Des flèches (normales, enflammées et explosives) touchent la hitbox (plus grosse que le mesh de la corde) de la corde retenant le piège
- L'avatar du joueur ou n'importe quel ennemi rentre en contact avec la hitbox de la corde

Lorsque le piège est activé :
- L'objet soumis à la physique vient s'écraser contre le sol / le joueur / l'ennemi (voir catégorie ennemis pour plus d'information)

Feedback sonore : son déclenchement / corde coupé / sifflement de l'air
Feedback sonore : bois qui se brise, son impact de pierres
Feedback visuel : FX de fumée, éclats

Il est possible pour le joueur d'**esquiver le piège** s'il le déclenche en **courant et effectue une glissade lui permettant d'accélerer sa vitesse**.

Aucun ennemi ne peut esquiver les pièges.

Le piège en bois inflige 50 points de dommage et stun la proie du piège pendant 2 (x) secondes. Il peut être trouvé n'importe où dans les niveaux.

Le filet de pierre tue n'importe quel ennemi instantanément. Il ne peut être présent que sur les parois.

Si le feedback sonore du déclenchement du piège a lieu dans la zone de détection d'un ennemi, **celui-ci est alerté et passe dans l'état correspondant** (voir partie Ennemis)

3.2.2.1.3. Arbres marqués

Les arbres marqués sont des arbres avec une marque significative sur le tronc, cette marque indique au joueur que l'arbre est interactif.

Quand le joueur se rapproche d'un arbre, il peut interagir avec l'arbre via l'input action (Input). **L'arbre tombe alors dans la direction opposée à la marque**. Cette direction n'est pas influençable par le joueur. L'arbre est soumis à la physique
Feedback sonore : son d'impact lourd
Feedback visuel : FX de poussière.
Si le joueur se trouve sous l'arbre lorsqu'il tombe, le joueur est repoussé sur un côté.
Une fois au sol, le tronc de l'arbre ne bouge plus et le joueur peut se déplacer dessus.

3.2.3. Comportement des éléments interactifs

Tous les éléments décrits précédemment sont sensibles à l'instinct animal de Mooglie. En effet, lorsque le joueur active l'instinct animal (voir partie Instinct animal), l**a caméra change drastiquement la colorimétrie** de l'ensemble du jeu excepté sur les éléments interactifs. Ces derniers **changent de couleur et un glow apparait**, les mettant ainsi en avant par rapport au reste du décors.

Quand le joueur stoppe son instinct animal, la colorimétrie générale et les éléments interactifs reviennent peu à peu à la normale.

3.3. Comportement des ennemis

Objectif / Challenge / Récompense (OCR)

Boucle Ennemis :

Objectif : Tuer l'ennemi
Challenge : Comprendre le pattern de l'ennemi, ne pas mourir de ses attaques
Récompense : Éventualité de récupérer une flèche spéciale, pacifier la zone, réduire la menace directe

3.3.1. Ennemis

Les ennemis ne peuvent pas aller dans l'eau, ils arrêtent leur poursuite du joueur si celui-ci se trouve dans l'eau. Ils repassent en état d'alerte puis d'idle.
Une fois morts, les ennemis lâchent ente 1 et 4 flèches que le joueur peut récupérer en passant dessus.

Statistiques	Niveau de difficulté	Vie maximale (X)	One shot (head shot)	Dégâts CàC / Distance (X)	Vitesse de déplacement (X)
Sanglier classique	1	40	oui	20 / -	250
Sanglier costaud	2	80	oui	20 / -	250 Charge : 500
Bandar-Log	2	40	oui	10 / -	250 Charge : 501
Ours	4	120	non	30 / -	100
Renard	2	40	oui	10 / 20	300
Serpent de Kaa	3	20	oui	10 / -	400

Statistiques	Zone de recherche (en mètre, rayon autour de l'ennemi) (X)	Zone d'écoute (en mètre, rayon autour de l'ennemi) (X)	Temps d'attaque (en seconde) (X)	Délais ente chaque attaque (en seconde) (X)
Sanglier classique	25	20	0,5	2
Sanglier costaud	25	20	0,5	2
Bandar-Log	5	10	0,5	2
Ours	20	10	0,5	2
Renard	25	20	0,5 / 2	1,2 / 2
Serpent de Kaa	5	-	0,5	1,3

3.3.1.1. Sanglier classique

Réactions aux flèches

Flèche normale	Dégâts appliqués à l'impact Si ennemi n'est pas tué par cette flèche : stoppé dans son action pendant 1sec (X) Si ennemi est tué par cette flèche : tombe – animation de mort
Flèche incendiaire	Dégâts appliqués à l'impact L'ennemi prend feu et tombe au sol Animation de mort flèche enflammée
Flèche explosive	Dégâts appliqués à l'impact Ennemi explose (disparition de l'ennemi pendant l'animation d'explosion)
Flèche poison	Effet appliqué à l'impact Ennemi s'arrête pendant 1 sec (X) et attaque dans le vide / un ennemi au hasard Au bout de 6 sec (X), l'ennemi meurt Animation de mort
Flèche double	Dégâts appliqués à l'impact Ennemi stoppé net + recul sur 0.5m (X) + tombe – animation de mort
Flèche sifflante	Ennemi est stun pendant 5 sec (X)
Pièges	Dégâts maximaux appliqués à l'impact Animation de mort

IA :

Idle :

- Lorsque le sanglier ne repère pas le joueur où n'est pas attiré par une flèche sifflante, il effectue une patrouille sur un parcours prédéfini.

Alerte :

- L'ennemi est alerté lorsque :
  - Une flèche tombe dans sa zone de détection

Feedback sonore : son sanglier alerté (audible 20m (x), one shot)

  - Le joueur entre dans sa zone de détection

Feedback sonore : son sanglier soupçonneux (audible 20m (x), one shot)

  - Un élément interactif activable (rocher, arbre) attire son attention en tombant au sol dans sa zone d'écoute

Feedback sonore : son sanglier alerté (audible 20m (x), one shot)

- L'ennemi continue sa patrouille, sa vitesse est réduite de (x).

- A chaque "waypoint", l'ennemi s'arrête 3 secondes (X) et regarde dans plusieurs directions : gauche et droite

Feedback sonore : son sanglier grommelle (audible à 20m (x), répétition toutes les 10 secondes (x))

- Il reprend sa patrouille normale après un tour de patrouille

Feedback sonore : son sanglier grommelle (audible à 20m (x), one shot)

Attaque :

- Cet état est activé :
  - Lorsque le joueur est dans la ligne de vue du sanglier
  - Le joueur touche le sanglier avec une flèche

Feedbacks sonores : son impact flèche corps + son cri sanglier, (audible 10m(x), one shot)

- Le sanglier attend 0.5 secondes (x) avant de se diriger vers le joueur

- Lorsque le sanglier est au corps à corps :
  - Il déclenche une animation d'attaque d'une durée de 0.5 seconde

Feedback sonore : son attaque ennemi sanglier (one shot)

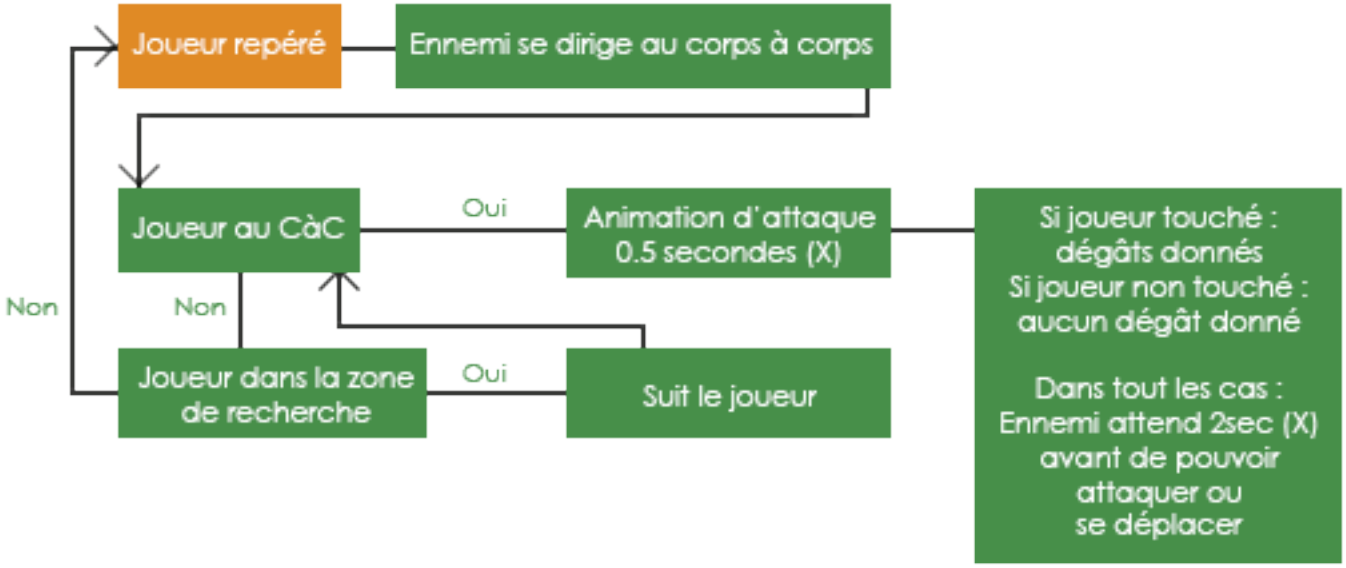
  - Si le joueur est heurté par l'animation, des dégâts sont infligés

Feedback sonore : son grognement Mooglie + son coup arme ennemi (one shot)

  - Il attaque toutes les 2 secondes (x), temps pendant lequel il ne peut ni attaquer, ni bouger
  - L'ennemi attaque avec son arme à hauteur d'épaule de Mooglie

Défense :

- Le sanglier ne peut pas se défendre.



Une fois **mort**, l'ennemi **disparaît** en fondu au bout de 10 secondes (x)

Patrouille des sangliers

Il est possible que certains sangliers ne bougent pas, pour cela, il ne faut pas leur mettre de target point.

Leur patrouille se déroule par groupe de 3 à 4 sangliers(x) qui possèdent un chemin spécifique à chacun. Certains peuvent être immobiles et feront ainsi office de guet.

Feedback sonore : son discussion incompréhensible (audible à 25m (x), répétition toutes les 15 sec (x))

3.3.1.2. Sanglier “costaud”

Réactions aux flèches

Flèche normale	Dégâts appliqués à l’impact Si ennemi n’est pas tué par cette flèche : continue sa course Si ennemi est tué par cette flèche : tombe – animation de mort
Flèche incendiaire	Dégâts appliqués à l’impact Similaire à la flèche normale Si ennemi n’est pas tué par cette flèche : continue sa course Si ennemi est tué par cette flèche : prend feu et tombe au sol Animation de mort flèche incendiaire
Flèche explosive	Dégâts appliqués à l’impact Ennemi explose (disparition de l’ennemi pendant l’animation d’explosion)
Flèche poison	Effet appliqué à l’impact Ennemi s’arrête pendant 1 sec (X) et attaque dans le vide / un ennemi au hasard Au bout de 6 sec (X), l’ennemi meurt Animation de mort
Flèche double	Dégâts appliqués à l’impact Ennemi continue sa course A la mort de l’ennemi : tombe – animation de mort
Flèche sifflante	Ennemi est stun pendant 5 sec (X)
Pièges	Dégâts maximaux appliqués à l’impact Animation de mort

IA :

Idle :

- Lorsque le sanglier ne repère pas le joueur où n'est pas attiré par une flèche sifflante, il effectue une patrouille sur un parcours prédéfini.

Alerte :

- L'ennemi est alerté lorsque :
  - Une flèche tombe dans sa zone de détection

Feedback sonore : son ennemi alerté (audible 20m (x), one shot)

  - Le joueur entre dans sa zone de détection

Feedback sonore : son ennemi alerté (audible 20m (x), one shot)

  - Un élément interactif activable (rocher, arbre) attire son attention en tombant au sol dans sa zone d'écoute

Feedback sonore : son ennemi alerté (audible 20m (x), one shot)

- L'ennemi continue sa patrouille, sa vitesse est réduite de (x).

- A chaque "waypoint", l'ennemi s'arrête 3 secondes (x) et regarde dans plusieurs directions : gauche et droite

- Il reprend sa patrouille normale après un tour de patrouille

Attaque :

- Cet état est activé :
  - Lorsque le joueur est dans la ligne de vue du sanglier
  - Le joueur touche le sanglier avec une flèche

Feedbacks sonores : son impact flèche corps + son cri ennemi, (audible 20m(x), one shot)

- Le sanglier prépare sa charge pendant 2 sec(x)

Feedback sonore : son attaque ennemi sanglier (one shot)

- Il va ensuite prendre la position du joueur pour charger dans sa direction sans quitter sa trajectoire en augmentant sa vitesse de 250%(x)

- Lorsque le sanglier atteint cette position :
  - si le sanglier rentre dans un mur ou un rocher, il est étourdi pendant 1 sec(x)

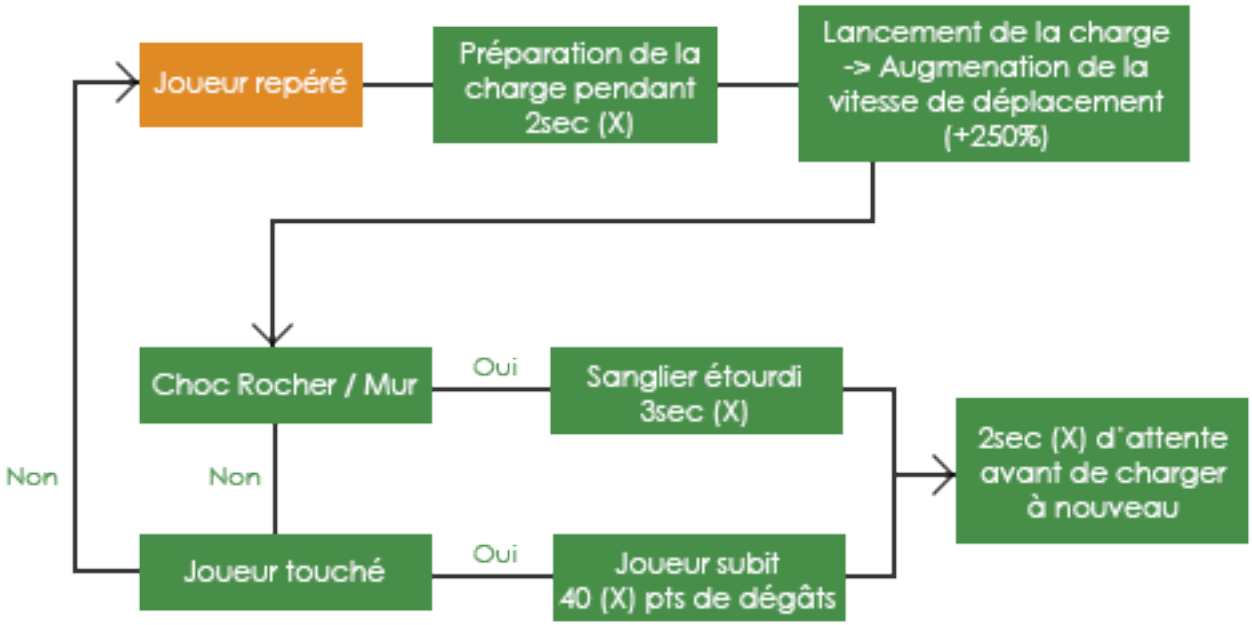
Feedback sonore : son cri ennemi, (one shot)

  - si le sanglier rentre dans le joueur

Feedback sonore : son grognement Mooglie (one shot)

Défense :

- Le sanglier ne peut pas se défendre.



Une fois **mort**, l'ennemi **disparaît** en fondu au bout de 10 secondes (x)

Patrouille des sangliers

Certains sangliers peuvent ne pas patrouiller, il ne faut pas leur mettre de target point

Le sanglier "costaud" patrouille seul avec d'autres sangliers classiques.
Leur patrouille se déroule par groupe de 3 à 4 sangliers(x) qui possèdent un chemin spécifique à chacun. Certains peuvent être immobiles et feront ainsi office de guet.

3.3.1.3 : Bandar-Log

Réactions aux flèches

Flèche normale	Dégâts appliqués à l'impact Si ennemi n'est pas tué par cette flèche : continue d'aggresser le joueur Si ennemi est tué par cette flèche : tombe – animation de mort
Flèche incendiaire	Dégâts appliqués à l'impact L'ennemi prend feu et tombe au sol Animation de mort flèche incendiaire
Flèche explosive	Dégâts appliqués à l'impact Ennemi explose (disparition de l'ennemi pendant l'animation d'explosion)
Flèche poison	Effet appliqué à l'impact Ennemi s'arrête pendant 1 sec (X) et attaque dans le vide / un ennemi au hasard Au bout de 6 sec (X), l'ennemi meurt Animation de mort
Flèche double	Dégâts appliqués à l'impact Ennemi stoppé net + recul sur 0.5m (X) + tombe – animation de mort
Flèche sifflante	Ennemi est stun pendant 5 sec (X)
Pièges	Dégâts maximaux appliqués à l'impact Animation de mort

IA

Idle :

- Les bandar-log sont situés à proximité de murs ou d'objets (caisse/étagères)
- Ils possèdent dans leur main une bombe de peinture ou un pinceau.

Alerte :

- L'ennemi est alerté lorsque :
    - Une flèche tombe dans sa zone de détection

Feedback sonore : son bandar log alerté (audible 10m (x), one shot)

- Le joueur entre dans sa zone de détection

Feedback sonore : son bandar log alerté (audible 10m (x), one shot)

- Un élément interactif activable (rocher, arbre) attire son attention en tombant au sol dans sa zone d'écoute

Feedback sonore : son bandar log alerté (audible 10m (x), one shot)

Attaque :

- Cet état est activé lorsque :
    - Le joueur est dans la ligne de vue du bandar-log
    - Le joueur touche le bandar-log avec une flèche

Feedbacks sonores : son impact flèche corps + son cri bandar log,
(audible 5m(x), one shot)

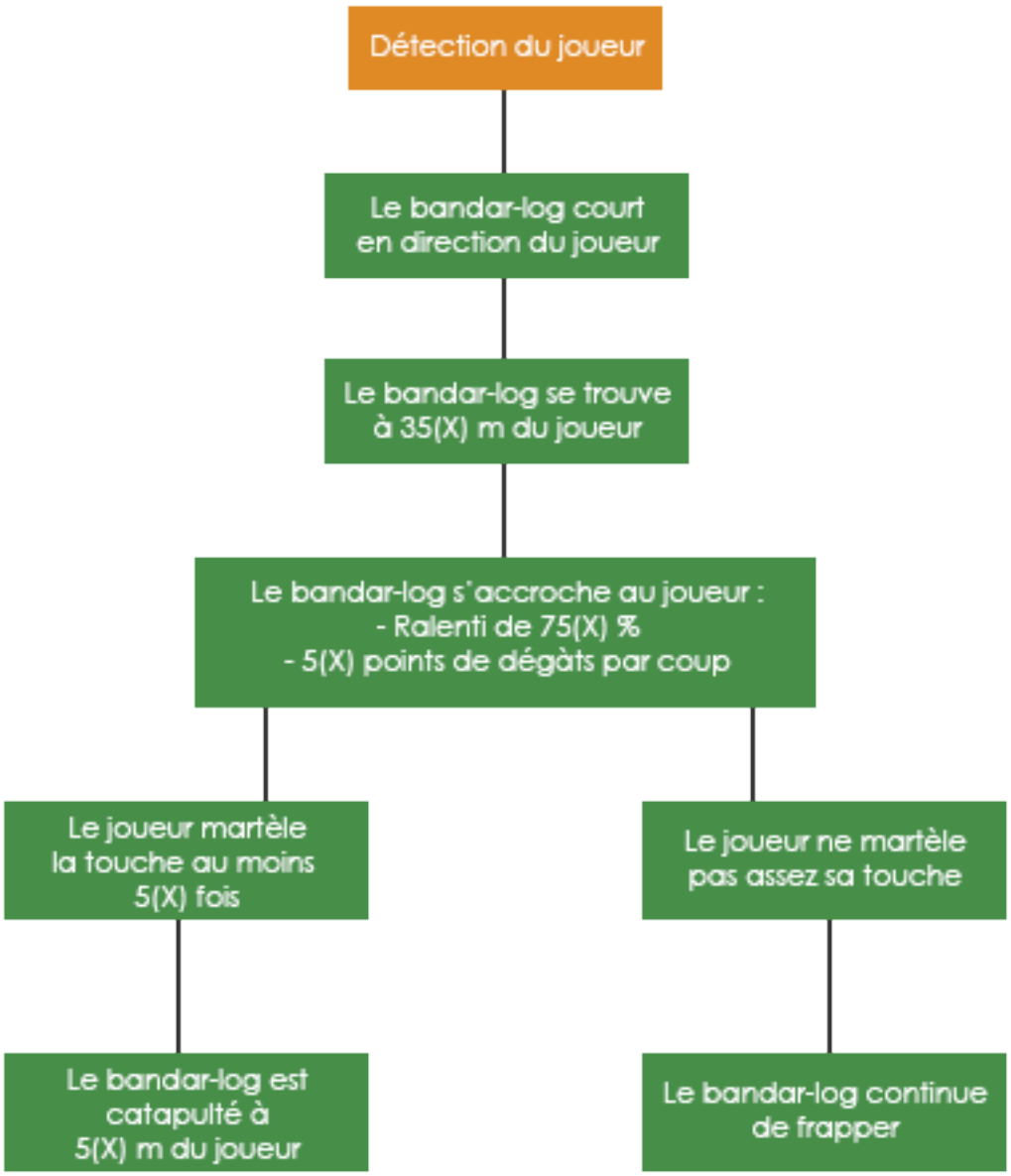
- Le bandar log court en direction du joueur jusqu'à être à 3m (x) de lui
- Il s'accroche au joueur

Défense :

Le bandar-log ne peut pas se défendre.s

Bandar-Log fou et drogué :

Lorsque le joueur se fait repérer, le bandar-log court en direction du personnage jusqu'à ce qu'il arrive à une certaine distance de ce dernier. Lorsqu'il est arrivé à moins de 3m(x) du joueur, il lui saute dessus rapidement et le ralentit considérablement infligeant 5(x) points de dégâts par coup de dents, il ne lâchera pas le joueur à moins que ce dernier ne martèle le bouton « V »(x) du clavier, lorsqu'il aura martelé 5 fois(x) son bouton « V », le bandar-log sera éjecté via une animation du joueur et sera catapulté à 5 m(x) du joueur.



Patrouille des bandar-logs

Lors de cet état « idle », ils possèdent une « mini-patrouille » qui consiste à graviter autour de l'objet sur lequel il peigne ou de gambader à côté du mur sur lequel il peigne aussi.
Feedback sonore : son bombe peinture + grognements incompréhensibles (audible à 10m (x), répétition toutes les 10 sec (x))

Chaque état correspond à un coup de pinceau/de bombe que le bandar-log met contre le mur ou l'objet vers lequel ils se situent.

3.3.1.4. Ours

Réactions aux flèches

Flèche normale	Dégâts appliqués à l'impact Si ennemi n'est pas tué par cette flèche : n'est pas stoppé Si ennemi est tué par cette flèche : tombe – animation de mort
Flèche incendiaire	Dégâts appliqués à l'impact Si ennemi n'est pas tué par cette flèche : stoppé pendant 2 secondes (X), le feu ne prend pas Si ennemi est tué par cette flèche : prend feu et tombe au sol
Flèche explosive	Dégâts appliqués à l'impact Si ennemi n'est pas tué par cette flèche : stoppé pendant 2 sec (X) Si ennemi est tué par cette flèche : explose (disparition pendant l'explosion)
Flèche poison	Effet appliqué à l'impact Ennemi s'arrête pendant 1 sec (X) et attaque dans le vide / un ennemi au hasard Au bout de 6 sec (X), l'ours retrouve un comportemant normale Animation de mort
Flèche double	Dégâts appliqués à l'impact Si ennemi n'est pas tué par cette flèche : Ennemi stoppé pendant 2 sec (X) Si ennemi est tué par cette flèche : tombe – animation de mort
Flèche sifflante	Ennemi est stoppé pendant 1 sec (X) Reprend ensuite son pattern
Pièges	Dégâts maximaux appliqués à l'impact Animation de mort

IA :

Idle :

- Lorsque l'ours ne repère pas le joueur où n'est pas alerté, il effectue une patrouille : il change de position et reste dans un rayon restreint autour de lui

Alerte :

- L'ennemi est alerté lorsque :
  - Une flèche tombe dans sa zone de détection

Feedback sonore : son ennemi alerté (audible 20m (x), one shot)

  - Le joueur entre dans sa zone de détection

Feedback sonore : son ennemi alerté (audible 20m (x), one shot)

  - Un élément interactif activable (rocher, arbre) attire son attention en tombant au sol dans sa zone d'écoute

Feedback sonore : son ennemi alerté (audible 20m (x), one shot)

- L'ennemi stoppe sa patrouille

- Il regarde dans plusieurs directions : gauche et droite

- Il reprend sa patrouille normale après 15 secondes (x)

Attaque :

- Cet état est activé :
  - Lorsque le joueur est dans la ligne de vue de l'ours
  - Le joueur touche l'ours avec une flèche

Feedback sonore : son flèche impact sur corps + cri ennemi ours (one shot)

- L'ours prend la direction du joueur et se dirige vers lui

- Lorsque l'ours arrive à 5 mètres (x) du joueur, il s'arrête et crie (2 secondes (x))

Feedback sonore : son cri ennemi ours (one shot)

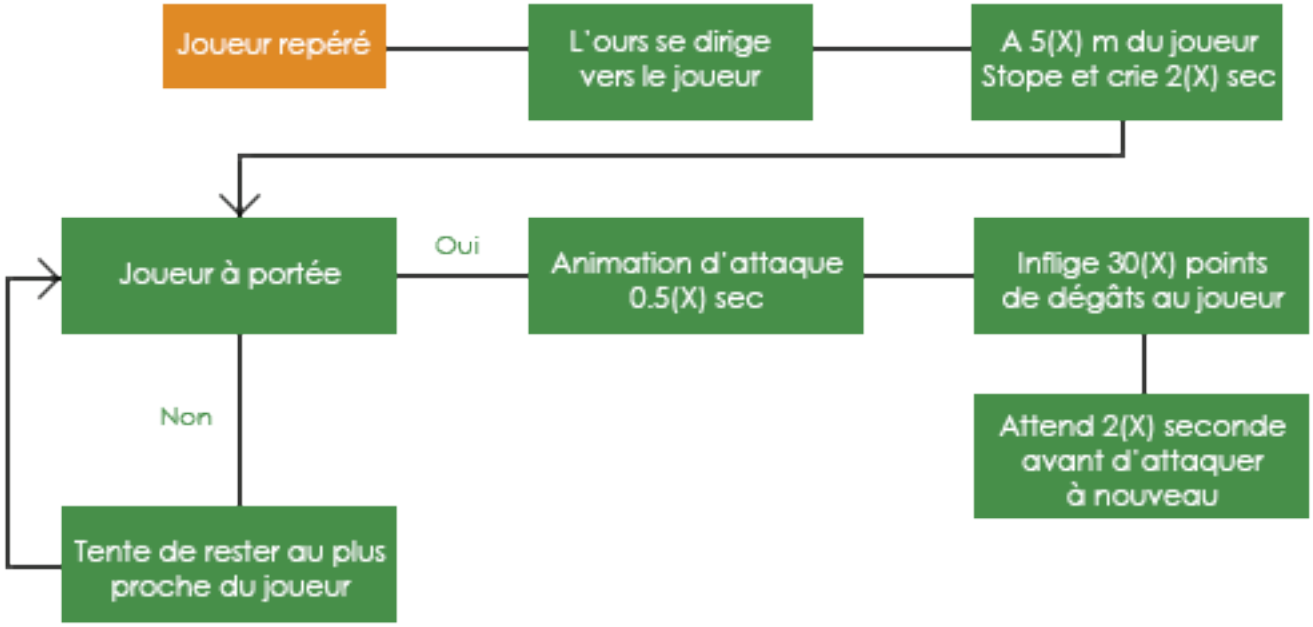
- L'ours attaque ensuite le joueur

Feedback sonore : son attaque ennemi ours (one shot)

  - Animation de 0.5 sec (x)
  - L'ours reste au plus près du joueur jusqu'à sa mort

Défense :

- L'ours ne peut pas se défendre.



Une fois **mort**, l'ennemi **disparaît** en fondu au bout de 10 secondes (x)

Patrouille de l'ours

L'ours reste dans un périmètre restreint. Il ne bouge pas beaucoup, change de position et inspecte son environnement direct.
L'ours patrouille seul.
Feedback sonore : son reniflement (audible à 20m (x), répétition toutes les 15 sec (x))

3.3.1.5. Renard

Réactions aux flèches

Flèche normale	Dégâts appliqués à l'impact Si ennemi n'est pas tué par cette flèche : est stoppé pendant 1sec (X) Si ennemi est tué par cette flèche : tombe – animation de mort
Flèche incendiaire	Dégâts appliqués à l'impact L'ennemi prend feu et tombe au sol Animation de mort flèche incendiaire
Flèche explosive	Dégâts appliqués à l'impact Ennemi explose (disparition de l'ennemi pendant l'animation d'explosion)
Flèche poison	Effet appliqué à l'impact Ennemi s'arrête pendant 1 sec (X) et attaque dans le vide / un ennemi au hasard Au bout de 6 sec (X), l'ennemi meurt Animation de mort
Flèche double	Dégâts appliqués à l'impact Ennemi stoppé net + recul sur 0.5m (X) + tombe – animation de mort
Flèche sifflante	Ennemi est stun pendant 5 sec (X)
Pièges	Dégâts maximaux appliqués à l'impact Animation de mort

IA :

Idle :

- Lorsque le renard ne repère pas le joueur où n'est pas attiré par une flèche sifflante, il effectue une patrouille sur un parcours prédéfini.

Alerte :

- L'ennemi est alerté lorsque :
  - Une flèche tombe dans sa zone de détection

Feedback sonore : son ennemi alerté (audible 20m (x), one shot)

  - Le joueur entre dans sa zone de détection

Feedback sonore : son ennemi alerté (audible 20m (x), one shot)

  - Un élément interactif activable (rocher, arbre) attire son attention en tombant au sol dans sa zone d'écoute

Feedback sonore : son ennemi alerté (audible 20m (x), one shot)

- L'ennemi continue sa patrouille, sa vitesse est réduite de (x).

- A chaque "waypoint", l'ennemi s'arrête 3 secondes (x) et regarde dans plusieurs directions : gauche et droite

- Il reprend sa patrouille normale après un tour de patrouille

Feedback sonore : son ennemi grommelle (audible à 20m (x))

Attaque :

- Cet état est activé :
  - Lorsque le joueur est dans la ligne de vue du renard
  - Le joueur touche le renard avec une flèche

Feedbacks sonores : son impact flèche corps + son cri ennemi, (audible 20m(x), one shot)

- Le renard prend la position du joueur, bande son arc et décoche une flèche 2 sec(x)

Feedbacks sonores : son flèche tirée (audible 20m(x), one shot)

- Si le joueur sort de la zone de recherche, le renard reste dans ce périmètre et déclenche son état d'alerte

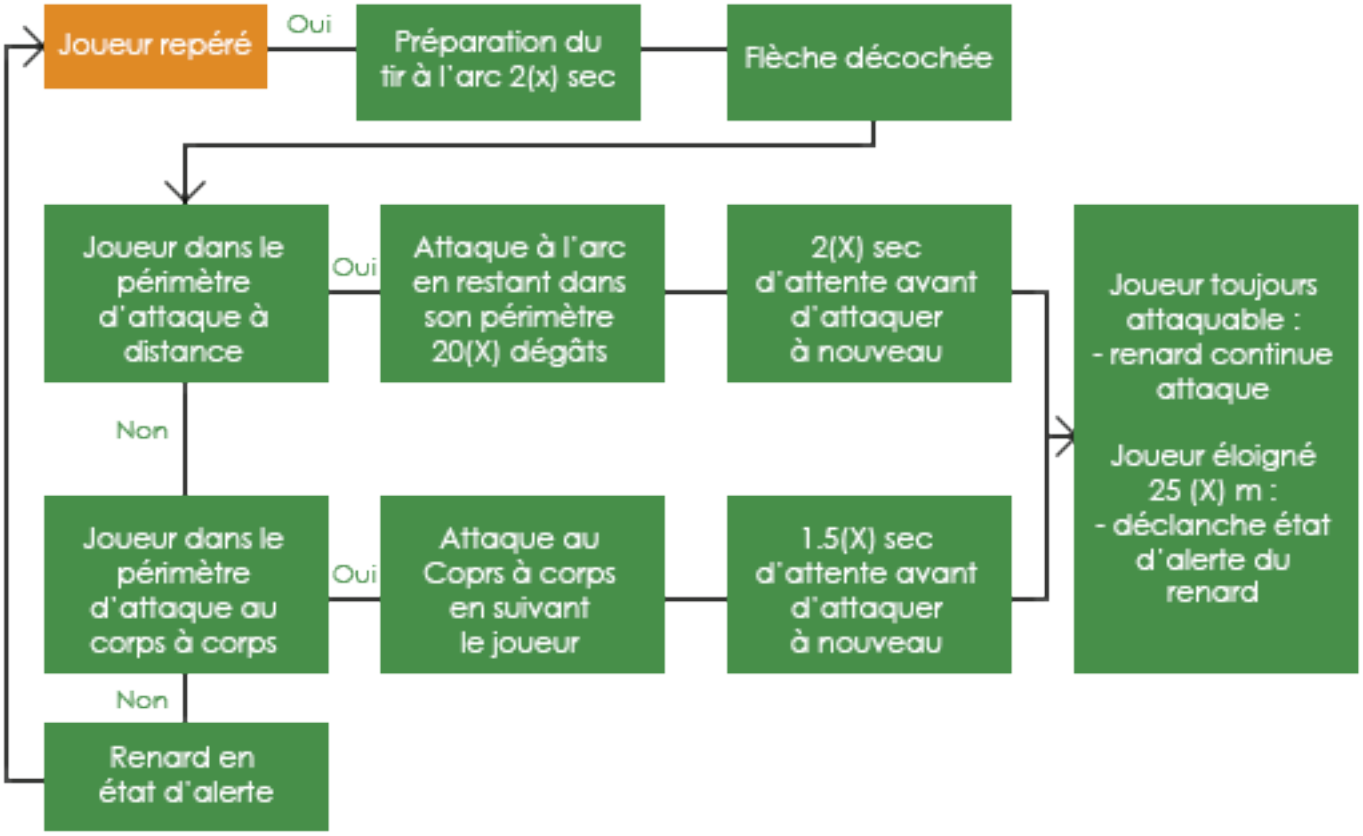
Feedback sonore : son ennemi grommelle (audible à 20m (x), one shot)

- Lorsque le joueur est dans la zone d'attaque au corps à corps (à partir de 5 mètres autour du renard), le renard attaque au corps à corps
  - Le renard suit le joueur, pas de retour à l'attaque à l'arc sauf si le joueur s'éloigne suffisamment du renard (25m)

Feedback sonore : son attaque CàC renard

Défense :

- Le renard ne peut pas se défendre.
- Le renard peut esquiver les attaques kick du joueur



Une fois **mort**, l'ennemi **disparaît** en fondu au bout de 10 secondes (x)

Patrouille du renard

Le renard effectue sa patrouille seul. Certains peuvent ne pas bouger, il ne faut pas leur mettre de target point (correspondant aux étapes de leur patrouille, laisser à 0 pour enlever leur patrouille)

Feedback sonore : son reniflement (audible à 20m (x), répétition toutes les 15 sec (x))

Ceux qui sont immobiles font office de guet.

3.3.1.6 : Serpent de Kaa

Réactions aux flèches

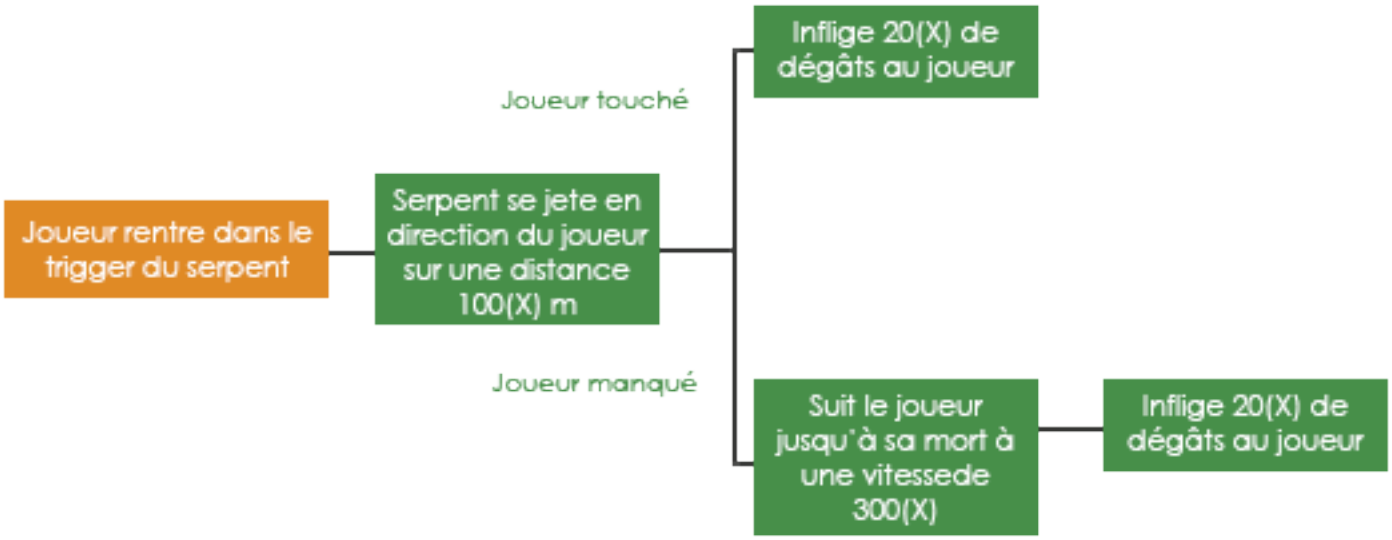
Flèche normale	Dégâts appliqués à l'impact Si ennemi n'est pas tué par cette flèche : continue d'aggresser le joueur Si ennemi est tué par cette flèche : animation de mort
Flèche incendiaire	Dégâts appliqués à l'impact Animation de mort flèche incendiaire
Flèche explosive	Dégâts appliqués à l'impact Ennemi explose (disparition de l'ennemi pendant l'animation d'explosion)
Flèche poison	Effet appliqué à l'impact Ennemi cherche à se suicider en se mordant lui-même Animation de mort
Flèche double	Dégâts appliqués à l'impact Ennemi stoppé net + recul sur 0.5m (X) + animation de mort
Flèche sifflante	Ennemi est stun pendant 2,5 sec (X)
Pièges	Dégâts maximaux appliqués à l'impact Animation de mort

IA :

Attaque :

- Lorsque le joueur passe à proximité d'un buisson/arbes/cachette, le serpent va se jeter sur lui sur une distance de 200(x) :
    - Si le serpent touche le joueur en l'air, il lui inflige 25(x) dégâts
    - Si le serpent ne touche pas le joueur et retombe à terre, il suivra le joueur afin de s'approcher de lui et de lui infliger 15 (x) dégats lorsqu'il se retrouve à moins de 10m(x) de distance du joueur, il devra attendre 2 sec(x) avant de pouvoir ré-attaquer.

Le serpent ne possède pas de patrouille propre, il est simplement placé dans le niveau afin de surgir sur le joueur.



3.3.2. Boss

Objectif / Challenge / Récompense (OCR)

Boucle de boss :

Objectif : Tuer le boss
Challenge : Comprendre le pattern du boss, ne pas mourir
Récompense : Accéder à la fin du niveau et au niveau suivant

Statistiques	Vie maximale (X)	Dégâts CàC / Distance (X)	Vitesse de déplacement (X) en cm/s
Aigle royal	voir précisions	100	Sol : 300 Vol : 400
Panda	80	15	Sol : 200
Hyène	40	20	Sol : 250
Shere-Khan	120	50	Sol : 400

Statistiques	Zone d'écoute (en mètre, rayon autour de l'ennemi) (X)	Temps d'attaque (en seconde) (X)	Délais ente chaque attaque (en seconde) (X)
Aigle royal	-	3.5 voir précisions	voir précisions
Panda	400	voir précisions	-
Hyène	400	1.5	Possibilités toutes les 5 secondes
Shere-Khan	-	1.5	voir précisions

3.3.2.1 Panda

Réactions aux flèches

Flèche normale	Dégâts normaux
Flèche incendiaire	Dégâts normaux Continue de faire perdre de la vie pendant 3 sec
Flèche sifflante	Stun le panda pendant 2 sec
Pièges	Ignore les dégâts

Statistiques :

Vie Maximale : 165 points
Description : Le panda ne fait aucun dégât directement au joueur et ne peut pas perdre de point de vie dans son état normal. En effet le Panda ne prend pas de dégâts (justifié par le fait de se cacher derrière deux gros boucliés en acier), il ne fait pas non plus de dégats directement mais lance des vagues d'ennemis sur le joueur.
Quand le Panda lance une vague d'ennemis, il lache un énorme hurlement et lève ses boucliers au ciel, le rendant ainsi vulnérable pendant 5 (x) secondes.

IA :

1 - Quand la vie du panda est supérieure ou égale à 5 points de vie

Idle :

- Tant que le joueur n'est pas repéré par le Panda, il dort et ne fait rien

Feedback sonore : Panda ronfle

- Si le joueur réveil le Panda (bruit, flèche, distance, il passe en mode attaque

Attaque :

- Le Panda hurle, lève ses deux boucliers et peut prendre des dégâts

Feedback sonore : son de hurlement

- Si le joueur lui tire une flèche normale dessus : il repasse en état d'attente
- Si le joueur lui tire une flèche incendiaire dessus : il repasse en état d'attente et prend des dégâts de feu
- Si le joueur lui tire une flèche sifflante dessus : il repasse en état d'attente après 2 secondes d'attente
- 5 sangliers viennent défendre le boss

Attente :

- Le Panda remet ses boucliers devant lui et redevient insensible aux dégâts
- Si le joueur se rapproche de lui, le Panda lui donne un gros coup de bouclier le projetant en arrière

2 - Quand la vie du panda est inférieure à 5 points de vie

Attaque :

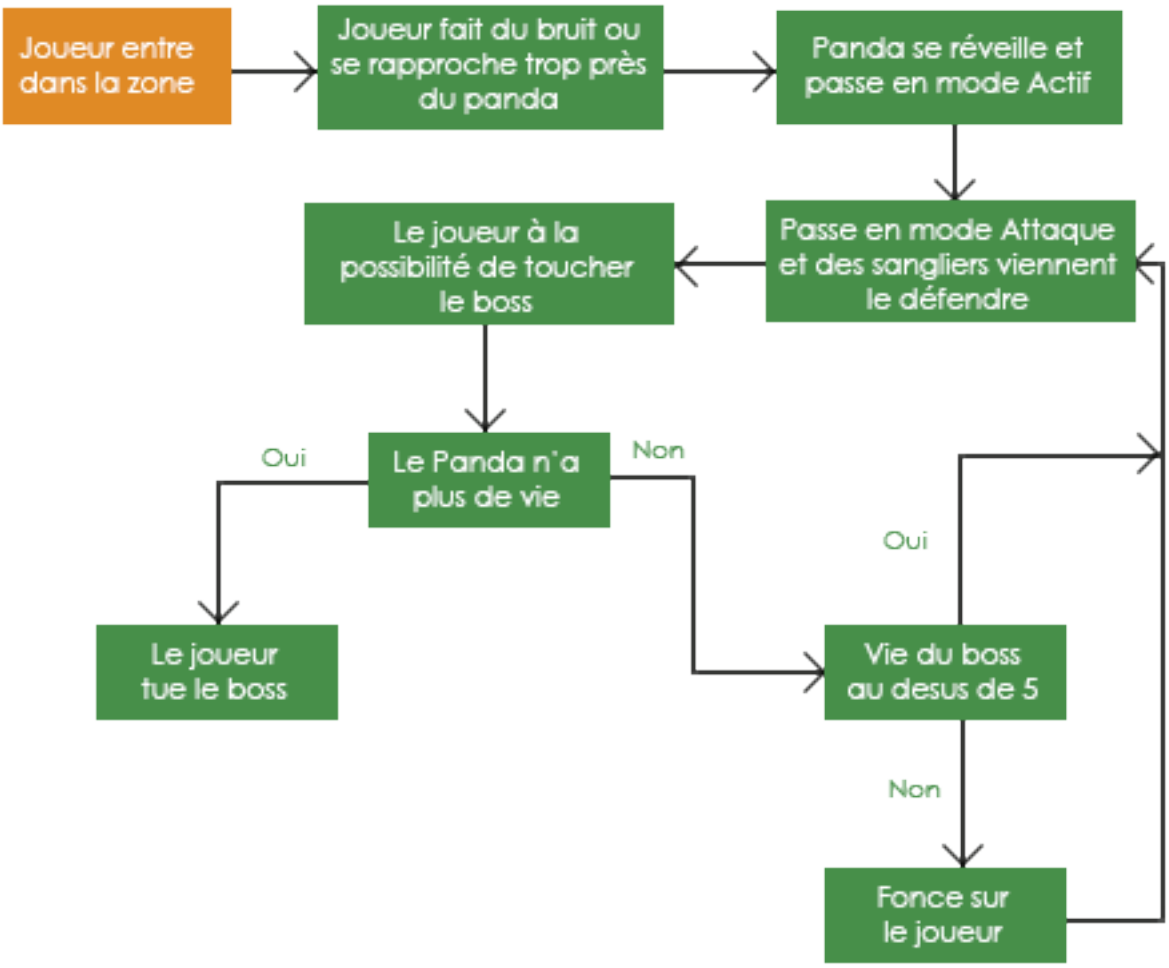
- Le panda hurle, lève ses deux boucliers et peut prendre des dégâts

Feedback sonore : son de hurlement

- Si le joueur lui tire une flèche normale dessus : il repasse en état d'attente
- Si le joueur lui tire une flèche incendiaire dessus : il repasse en état d'attente et prend de dégâts de feu
- Si le joueur lui tire une flèche sifflante dessus : il repasse en état d'attente après 2 secondes d'attente
- 5 sangliers viennent défendre le boss
- Puis il charge le joueur à toute vitesse avant de repasser en Attente

Attente :

- Le panda remet ses boucliers devant lui et redevient insensible aux dégâts


Joueur entre dans la zone
Joueur fait du bruit ou se rapproche trop près du panda
Panda se réveille et passe en mode Actif
Passe en mode Attaque et des sangliers viennent le défendre
Le joueur à la possibilité de toucher le boss
Le Panda n'a plus de vie
Oui
Non
Le joueur tue le boss
Vie du boss au desus de 5
Oui
Non
Fonce sur le joueur

3.3.2.2 Aigle Royal :
Réactions aux flèches

Flèche normale	Ignore les dégâts L'ennemi contrinue son pattern
Flèche incendiaire	Ignore les dégâts L'aigle dévie sa charge et reprend son pattern
Flèche explosive	Ignore les dégâts L'aigle dévie sa charge et reprend son pattern
Flèche poison	Ignore les dégâts L'aigle dévie sa charge et reprend son pattern
Flèche sifflante	Pas d'effet particulier L'aigle dévie sa charge et reprend son pattern
Pièges	Ignore les dégâts

Statistiques :

Vie Maximale : ne peut être tué par flèche
Dégâts première partie :
- en charge : 70 (x)
- repousser Mooglie au CàC : 20 (x)

Temps d'attaque dans le niveau : cri 1 sec (x)+ temps attaque 2.5 secondes (x)
Délais entre chaque attaque dans le niveau : 15 secondes (x)
Temps d'attaque affrontement final : 2 secondes (x)
Délais entre chaque attaque affrontement final : selon joueur

Réaction aux flèches :

L'aigle ne peut pas être tué par flèche, il réagit à celle-ci par des animations

- Si le joueur attaque l'aigle
  - Lorsqu'il tourne dans les airs :
    - 1 à 2 flèches : l'aigle continue son action

Feedback sonore : son impact flèche cassée (one shot)

    - 1 flèche spéciale / à partir de 3 flèches : l'aigle déclenche son état d'attaque

Feedback sonore : son impact flèche spéciale (one shot)

  - Lorsqu'il charge :
    - 1 à 2 flèches : l'aigle continue

IA :

1 - État dans le niveau (début de l'ascension jusqu'à l'arrivée au sommet)

Idle :

- Lorsque le joueur entre dans le niveau et commence l'ascension de la montagne, l'aigle effectue des tours dans le ciel

Feedback sonore : vol aigle

- S'il repère le joueur, il passe en état d'attaque
- Sa capacité de détection se désactive jusqu'à la fin de son attaque

Attaque :

- L'aigle fonce en direction de Mooglie (2.5 sec (x))

Feedback sonore : son cri ennemi alerté (one shot, 1sec (x))

- Si le joueur est dans la zone d'attaque de l'aigle :
  - Il l'arrache du sol pour le lancer contre la paroi rocheuse lui infligeant 70 (x) points de dégâts

Feedback sonore : son impact rocher (one shot)

- Si le joueur n'est pas dans la zone d'attaque, l'aigle vient taper contre la paroi

Feedback sonore : son impact rocher (one shot)

- Le joueur peut en profiter pour l'attaquer
  - Si le joueur attaque au CàC : l'aigle le repousse sur 4m (x) en lui infligeant 20(x) points de dégâts et s'envole

Feedback sonore : son bruissement d'aile (one shot)

- Si le joueur attaque à distance l'aigle émet un cri + animation "tente de retirer les flèches avec son bec" pendant 5 secondes (x) → l'aigle ne prend pas de dommages

Feedback sonore : cri aigle blessé (one shot)

- L'aigle remonte dans le ciel et attend 15 (x) secondes avant que sa capacité de détection ne se réactive

- Si le joueur est à nouveau détecté, l'aigle reprend son attaque
  - Joueur attaque

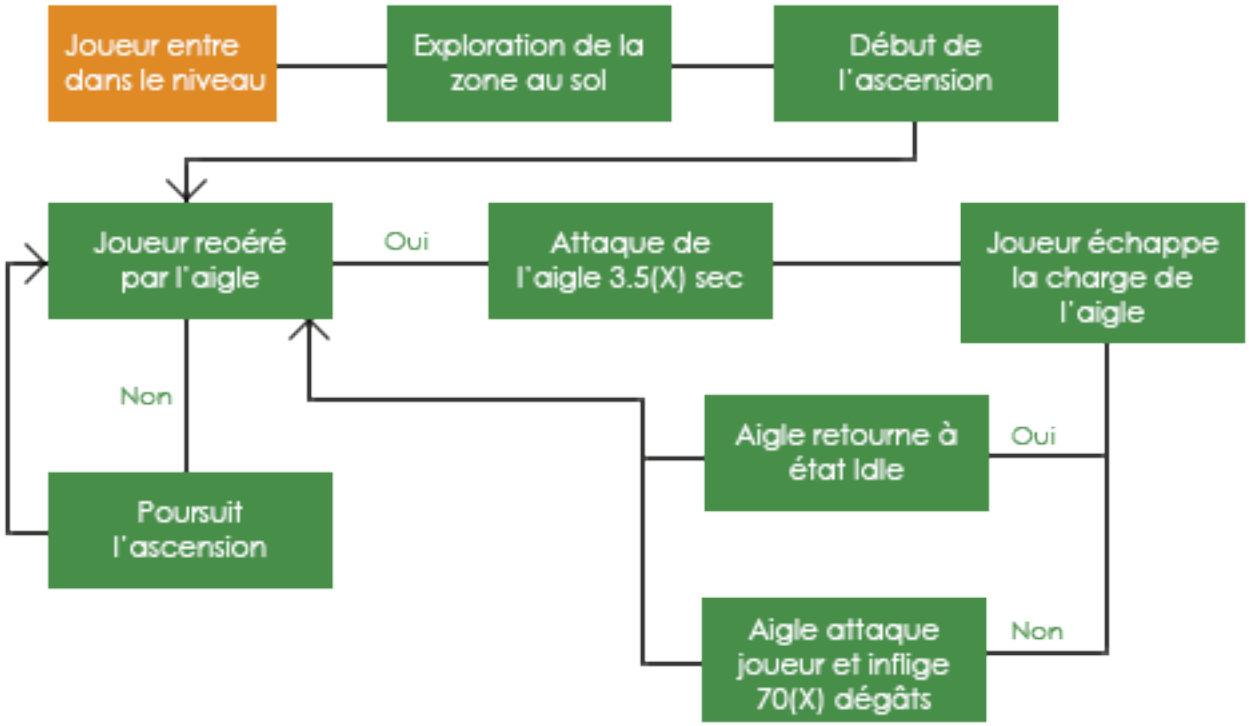
Feedback sonore : son impact flèche brisée (one shot)

- 1 flèche spéciale / à partir de 3 flèches : l'aigle dévie sa charge et retourne dans les airs

Feedback sonore : son impact flèche spéciale (one shot)

Défense :

- L'aigle ne prend aucun dommage lors de l'ascension
- Les flèches du joueur ne font que modifier son comportement


Joueur entre dans le niveau
Exploration de la zone au sol
Début de l'ascension
Joueur reoéré par l'aigle
Oui
Attaque de l'aigle 3.5(X) sec
Joueur échappe la charge de l'aigle
Non
Aigle retourne à état Idle
Oui
Poursuit l'ascension
Aigle attaque joueur et inflige 70(X) dégâts
Non

2 - État combat final

Lorsque le joueur arrive au point de confrontation finale, il aperçoit l'aigle royal au loin. il doit s'avancer vers lui sans l'alerter.
Décor : bâtiment en ruine à ciel ouvert type église / refuge.

Idle :

- L'aigle opère des rondes autour d'un nid qu'il construit et protège
- S'il le joueur fait du bruit ou reste trop longtemps à découvert l'aigle passe en état d'attaque

Feedback sonore : son cri aigle (one shot)

Attaque :

- L'aigle s'envole, crie pendant sa charge sur la ligne à découvert : 2 sec (x)

Feedback sonore : son envol aigle (one shot)

- L'aigle peut être esquivé
- L'aigle tue Mooglie instantanément (joueur recommence au début de cette zone)
- Lorsque l'aigle a chargé une fois il revient à son point de départ

Feedback sonore : son atterrissage aigle (one shot)

- Le joueur est à découvert → l'aigle relance son attaque
- Le joueur est à couvert → l'aigle se pose et reprend son idle

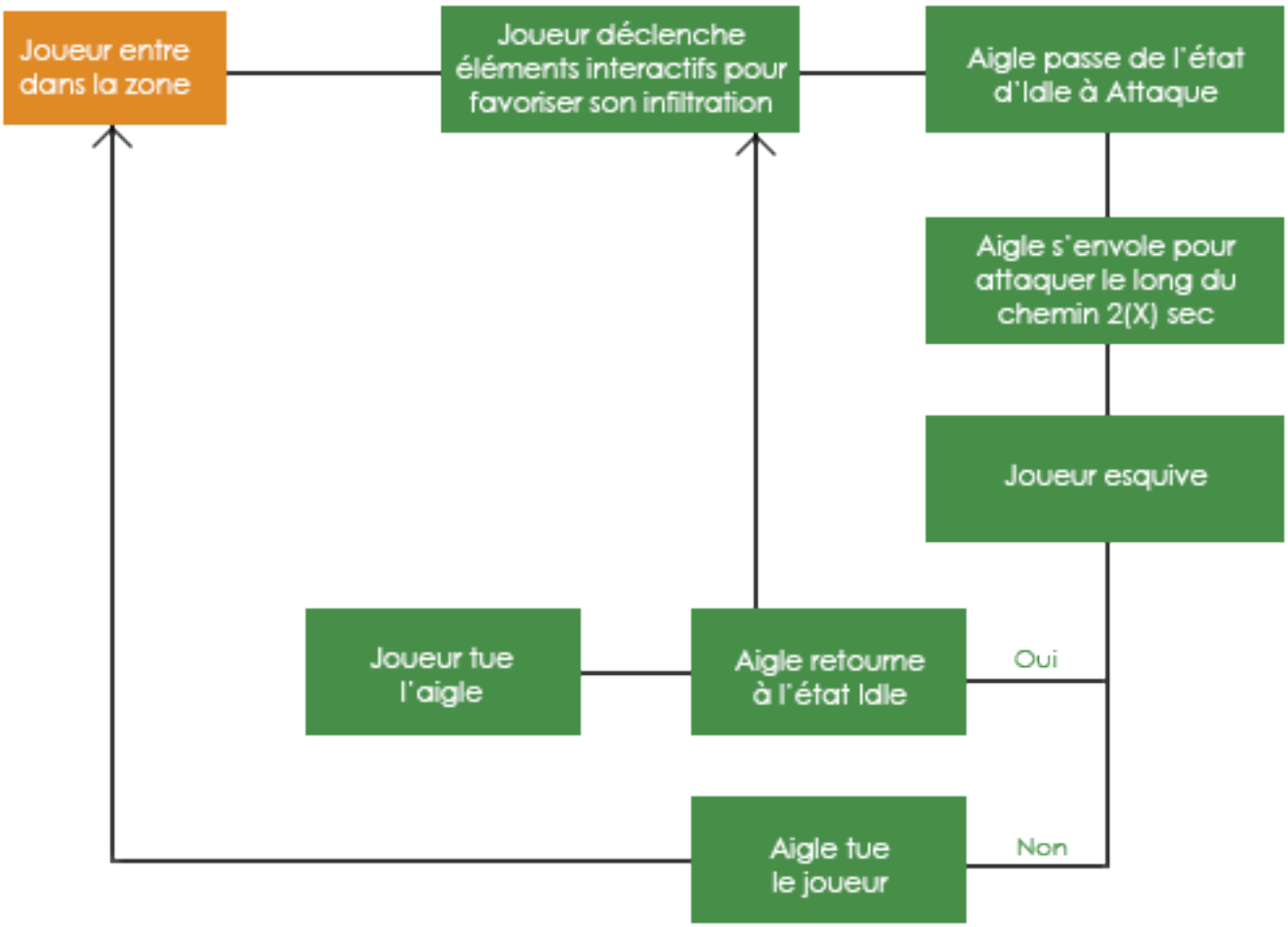
Défense :

- Aucune flèche ne lui inflige de dégâts
- N'importe quelle flèche invoque l'état d'attaque

Mort de l'aigle :

-Le joueur doit s'approcher sans se faire repérer
- L'aigle doit être tué en backstab → déclenche une cinématique

Feedback sonore : son coup de couteau ennemi (one shot)


Joueur entre dans la zone
Joueur déclenche éléments interactifs pour favoriser son infiltration
Aigle passe de l'état d'Idle à Attaque
Aigle s'envole pour attaquer le long du chemin 2(X) sec
Joueur esquive
Joueur tue l'aigle
Aigle retourne à l'état Idle
Oui
Aigle tue le joueur
Non

3.3.2.3 Hyène :
Réactions aux flèches

Flèche normale	Ignore les dommages et déclanche l'état "Riposte"
Flèche incendiaire	Ignore les dommages et déclanche l'état "Riposte"
Flèche explosive	Ignore les dommages et déclanche l'état "Riposte"
Flèche poison	Ignore les dommages et déclanche l'état "Riposte"
Flèche sifflante	Ignore les dommages et déclanche l'état "Riposte"
Pièges	Ignore les dégâts

Statistiques :

Vie Maximale : 45 points
Description : La hyène est un boss qui nargue le joueur et joue avec lui. Elle reste à l'écart et tourne autour de lui en se cachant de cover en cover, elle se rapproche de temps en temps et pousse Mooglie au sol ou la frappe.
A certains moments elle s'arrête pour provoquer Mooglie oralement et c'est à ce moment là que le joueur peut l'atteindre. Quand on la touche avec une flèche, la Hyène arrête la flèche avec la main et envoie un bandar-log fou sur le joueur. Le but de ce boss est de lui envoyer 3 bandar-log dessus pour le vaincre.

IA :

1 - Etat normal

Idle :

- Le boss tourne autour du joueur à une distance supérieure à 13 (x) mètres
    - Il passe de cover en cover
    - Il a une chance sur 5 (x) toutes les 7 (x) secondes de passer en état “Nargue” ou “Attaque”

Nargue :

- Le boss s’arrête et reste à découvert
- Le boss provoque oralement Mooglie

Feedback sonore : le boss parle

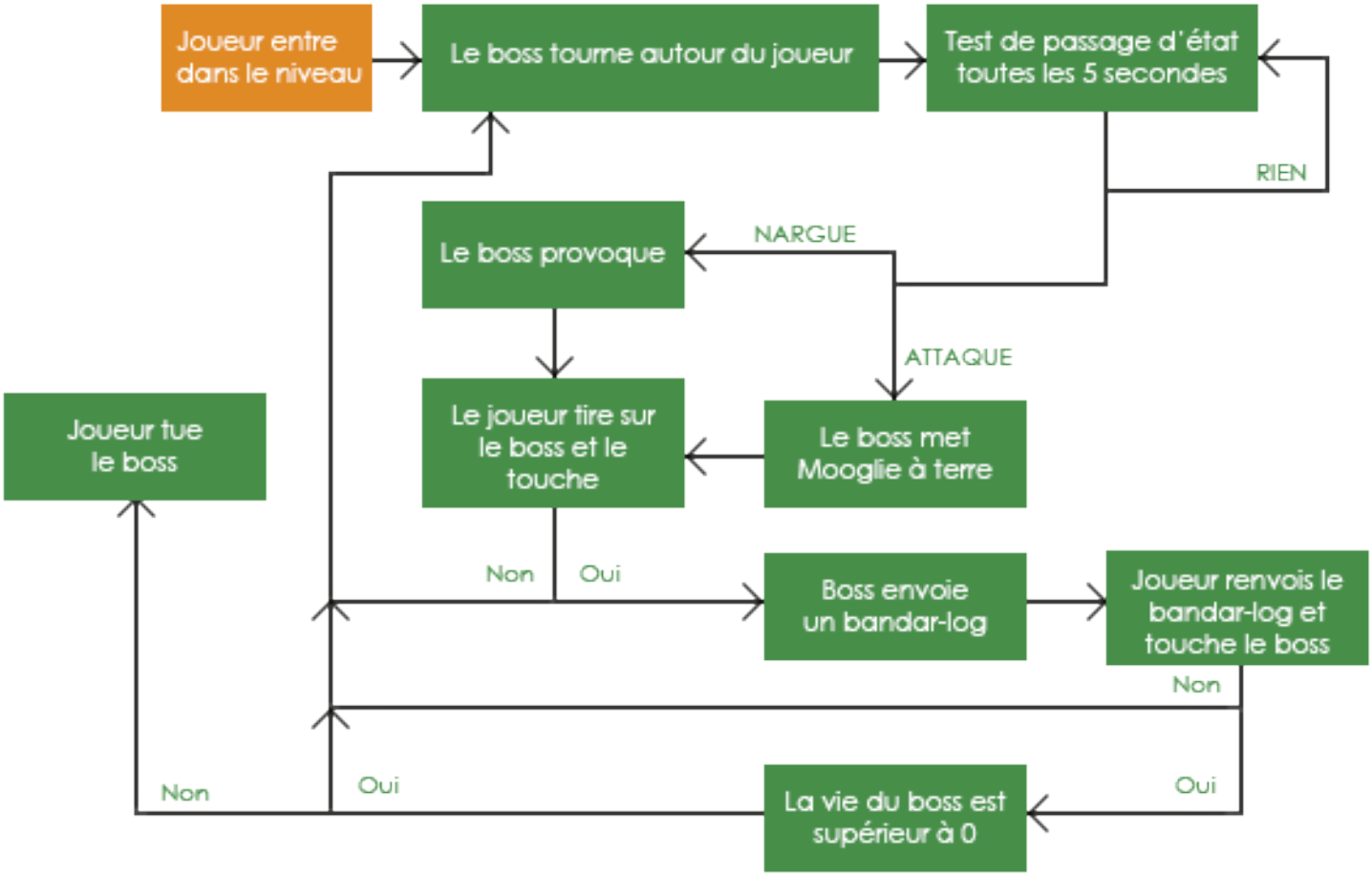
- Mooglie peut lui tirer dessus
- Sinon le boss repasse en idle après 4 secondes

Attaque :

- Le boss se rapproche très rapidement du joueur
- Arrivé à 2 mètres de lui, le boss met Mooglie à terre
    - Le joueur ne peut pas contrer
- Le boss repasse en “Idle”

Riposte :

- Le boss envoie un bandar-log dans la direction du joueur


Joueur entre dans le niveau
Le boss tourne autour du joueur
Test de passage d'état toutes les 5 secondes
RIEN
Le boss provoque
NARGUE
ATTAQUE
Joueur tue le boss
Le joueur tire sur le boss et le touche
Le boss met Mooglie à terre
Non
Oui
Boss envoie un bandar-log
Joueur renvois le bandar-log et touche le boss
Non
Non
Oui
Oui
La vie du boss est supérieur à 0

3.3.2.4 Shere-Khan :

Réactions aux flèches

Flèche normale	Dégâts normaux
Flèche incendiaire	Dégâts normaux
Flèche explosive	Dégâts normaux
Flèche poison	Esquive la flèche
Flèche sifflante	Coupe l'action de Shere-Khan sauf en phase 3 : aucun effet
Pièges	Ignore les dégâts

Statistiques :

Vie Maximale : 300 (X)

IA :

1 - Etat phase 1

Idle

- Shere-Khan tourne autour du joueur à une distance supérieure à 9 mètres
- Il passe de cover en cover
- Il a 1 chance sur 5 toutes les 7 secondes de passer en état “Nargue” ou “Attaque”

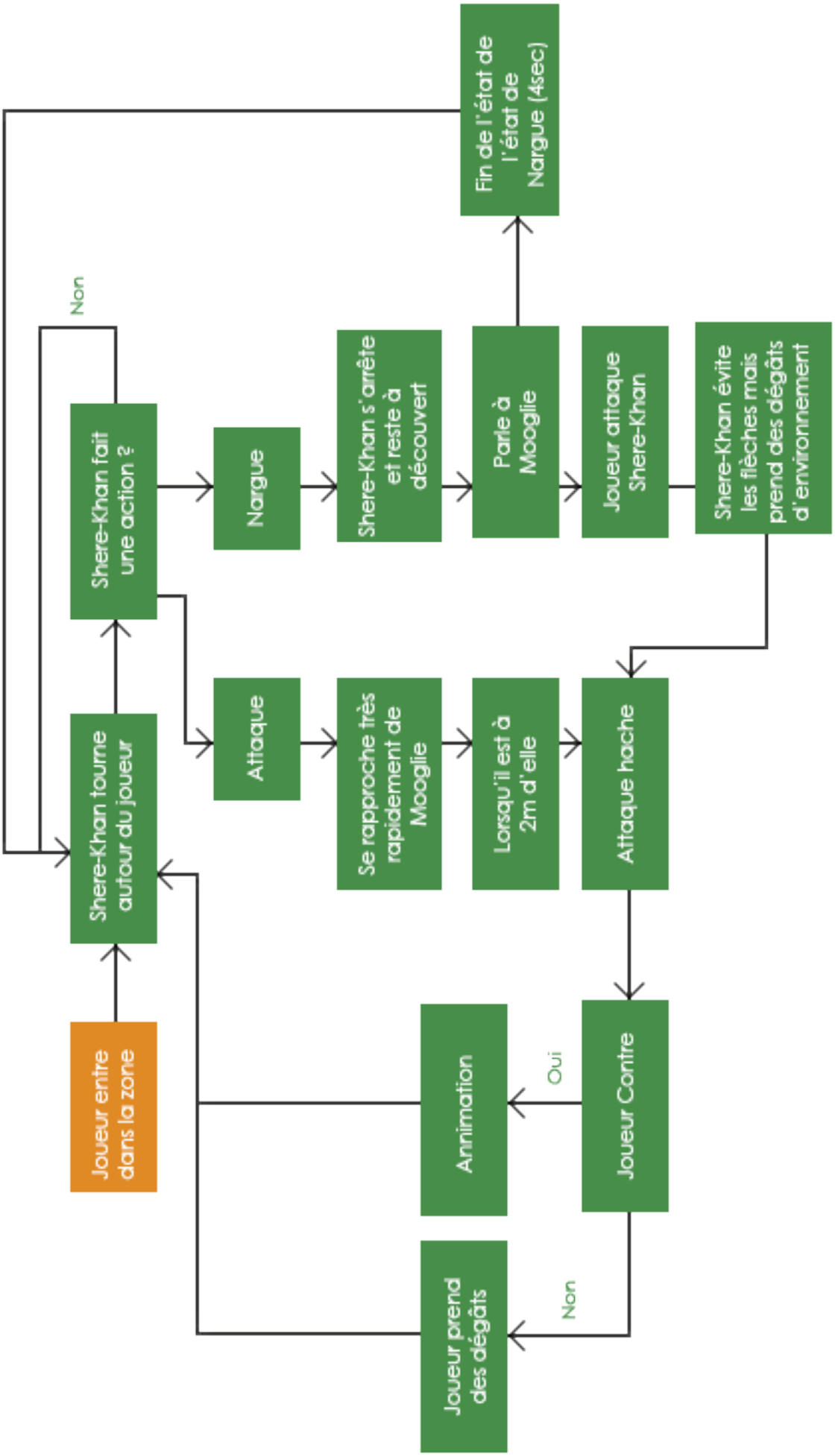
Nargue

- Le boss s’arrête et reste à découvert
- Le boss provoque oralement Mooglie
    - Feedback sonore : Le boss parle
- Mooglie peut lui tirer dessus et met fin à l’état
- Sinon le boss repasse en idle après 4 secondes

Attaque

- Le boss se rapproche très rapidement du joueur
    - Si le joueur l’attaque, Shere-Khan évite les projectiles et ne prend aucun dommage
- Arrivé à 2 mètres de lui, le boss attaque le joueur avec sa hâche
    - Le joueur peut contrer avec le kick
- Le boss repasse en “Idle”

Shere-Khan ne peut pas être tué dans cette phase. Il peut perdre que 15% de sa vie.


Joueur entre dans la zone
Shere-Khan tourne autour du joueur
Shere-Khan fait une action ?
Non
Attaque
Se rapproche très rapidement de Mooglie
Lorsqu'il est à 2m d'elle
Attaque hache
Joueur Contre
Oui
Annimation
Joueur prend des dégâts
Non
Nargue
Shere-Khan s'arrête et reste à découvert
Parle à Mooglie
Fin de l'état de l'état de Nargue (4sec)
Joueur attaque Shere-Khan
Shere-Khan évite les flèches mais prend des dégâts d'environnement

2 - Etat phase 2

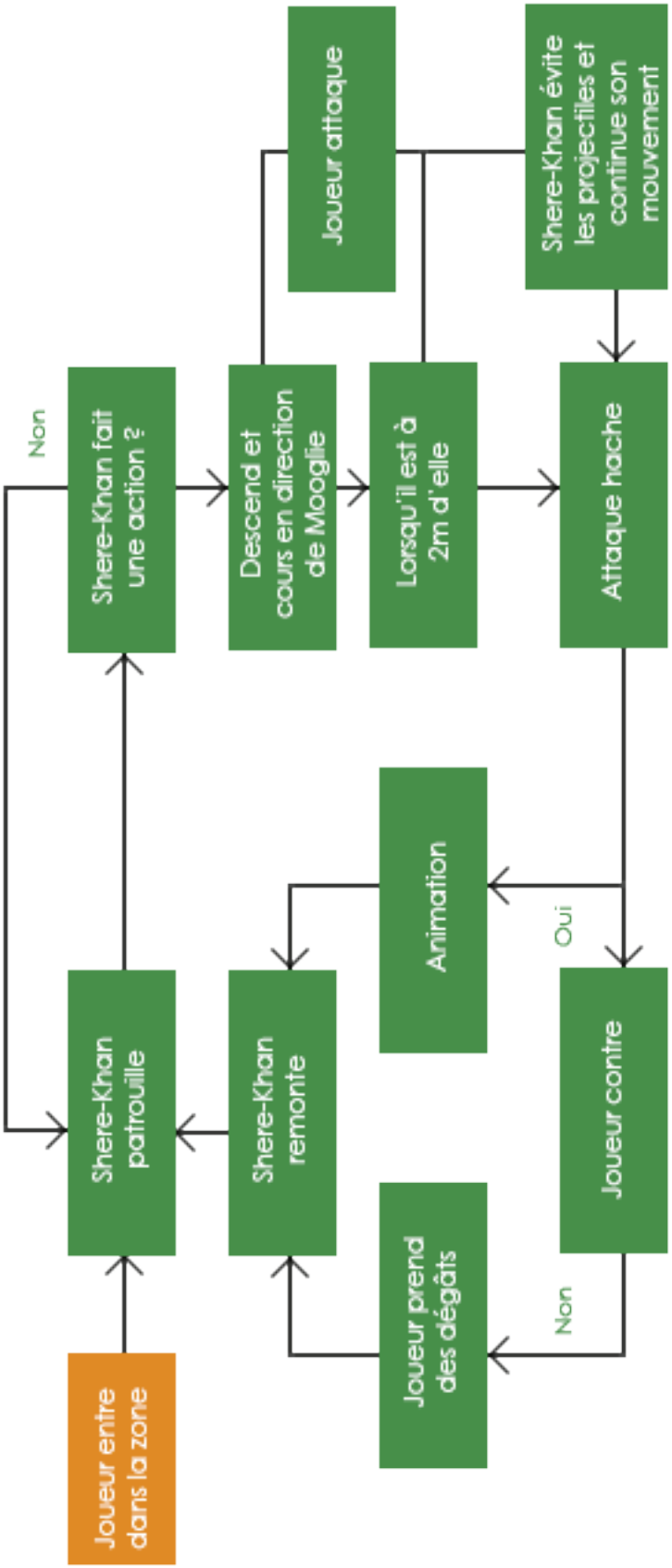
Idle

- Shere-Khan patrouille sur les parties hautes de la salle
    - Il tourne en boucle sur son chemin de ronde
    - Il a 1 chance sur 5 toutes les 7 secondes de passer en état “Attaque”

Attaque

- Le boss descend de sa hauteur et se rapproche très rapidement du joueur
    - Les autres ennemis n’attaquent pas en même temps que Shere-Khan
    - Si le joueur l’attaque, Shere-Khan prend des dégâts et remonte
- Arrivé à 2 mètres de lui, le boss attaque Mooglie avec sa hâche
    - Le joueur peut contrer avec le kick
- Le boss repasse en “Idle”

Shere-Khan ne peut pas être tué dans cette phase. Il peut perdre que 15% de sa vie étape 1 et 2 comprise.

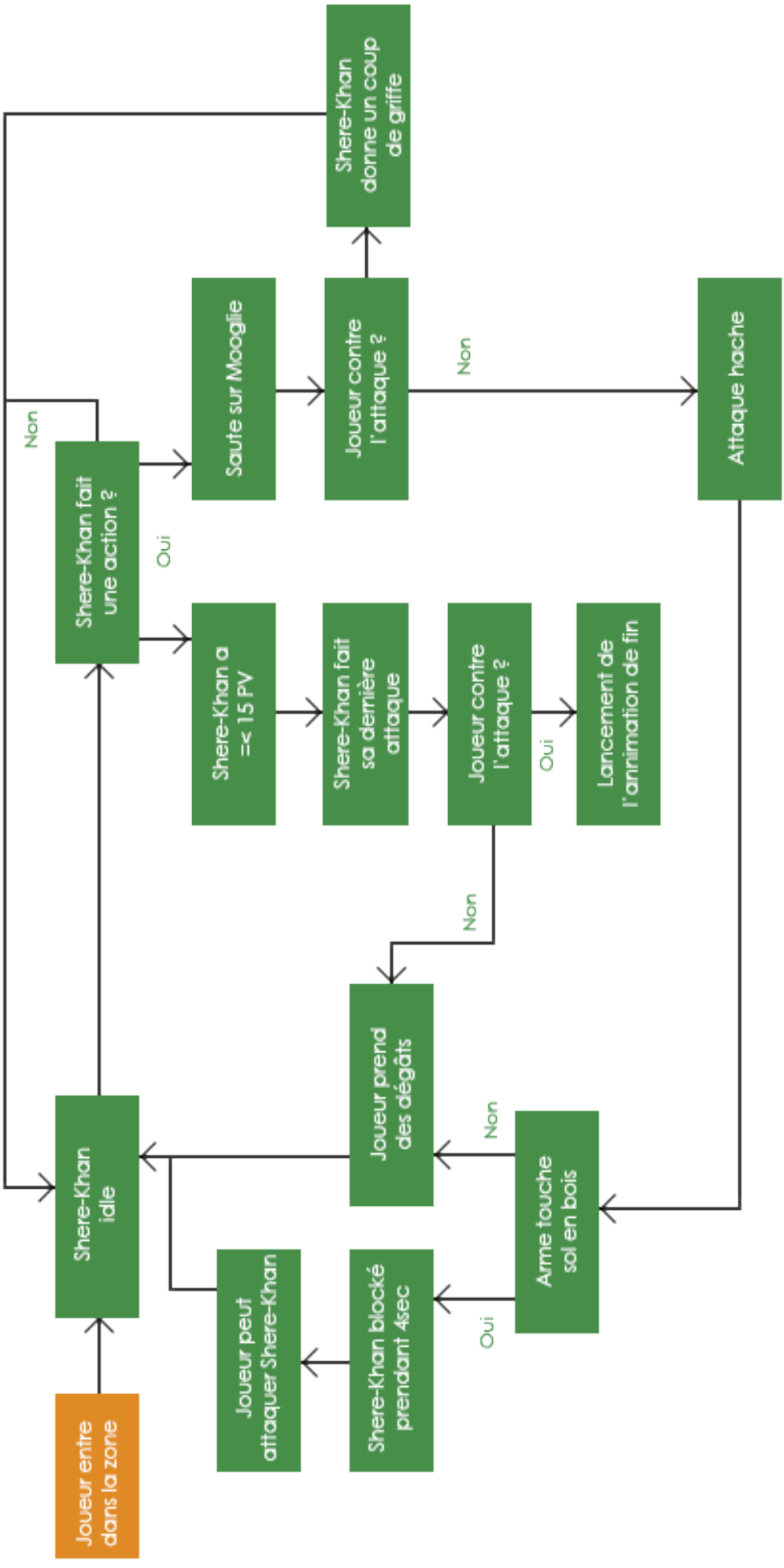

Joueur entre dans la zone
Shere-Khan patrouille
Shere-Khan fait une action ?
Non
Shere-Khan remonte
Descend et cours en direction de Mooglie
Joueur attaque
Lorsqu'il est à 2m d'elle
Shere-Khan évite les projectiles et continue son mouvement
Attaque hache
Animation
Oui
Joueur contre
Non
Joueur prend des dégâts

3 - Etat phase 3

Si Shere-Khan a perdu de la vie auparavant, il conserve ce montant, sa vie n'est pas remise à 100%.

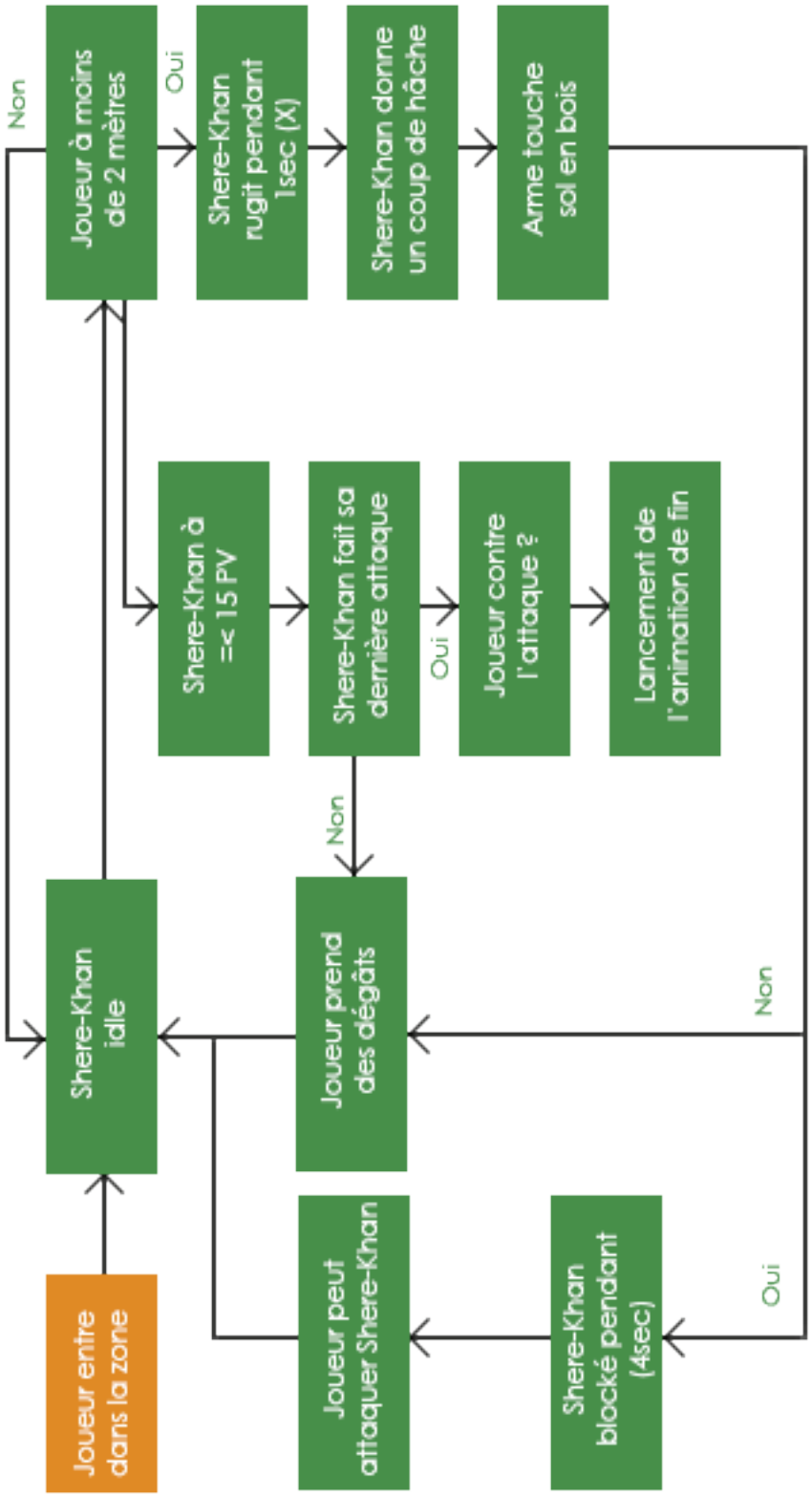
Idle

- Shere-Khan est face à Mooglie reste sur ses gardes
    - Il évite les flèches de Mooglie en faisant des pas de côté très rapides
    - Il tourne autour de Mooglie
- Toutes les 10 (X) secondes Shere-Khan attaque Mooglie (attaque sautée)
- **Attaque sautée**
    - Shere-Khan saute sur Mooglie avec sa hache
    - Il revient ensuite à l'écart de Mooglie
    - Le joueur peut contrer cette attaque avec le kick
        - Shere-Khan donne un coup de griffe au joueur
    - Après avoir fendu l'air
        - Si la hâche de Shere-Khan touche du bois, Shere-Khan est bloqué pendant 4 (X) secondes
        - Si la hâche de Shere-Khan touche autre chose que du bois, Shere-Khan revient rapidement à son état idle
    - Shere-Khan peut prendre des dégats liés à l'environnement pendant cette phase
    - Si Shere-Khan a moins de 15 points de vie, il effectue une dernière attaque
        - Il est considéré comme invincible
        - Si le joueur contre cette attaque avec le kick, une cinématique avec le colonel Hathi se lance


Joueur entre dans la zone
Shere-Khan idle
Shere-Khan fait une action ?
Non
Oui
Shere-Khan donne un coup de griffe
Saute sur Moogli
Joueur contre l'attaque ?
Non
Attaque hache
Shere-Khan a =< 15 PV
Shere-Khan fait sa dernière attaque
Joueur contre l'attaque ?
Oui
Lancement de l'animation de fin
Non
Joueur prend des dégâts
Non
Arme touche sol en bois
Oui
Shere-Khan blocké prendant 4sec
Joueur peut attaquer Shere-Khan

Si le joueur s'approche à moins de 2 mètres de Shere-Khan, ce dernier déclenche son attaque de proximité

- **Attaque proximité**
  - Shere-Khan rugit pendant 1 seconde (X) puis donne un coup de hache en direction du joueur
  - Après avoir fendu l'air
    - Si la hâche de Shere-Khan touche du bois, Shere-Khan est bloqué pendant 4 (X) secondes
    - Si la hâche de Shere-Khan touche autre chose que du bois, Shere-Khan revient rapidement à son état idle
  - Shere-Khan peut prendre des dégats liés à l'environnement pendant cette phase
  - Si Shere-Khan a moins de 15 points de vie, il ne se laisse plus approcher par le joueur
    - Il n'effectue que des attaques sautées


Joueur entre dans la zone
Shere-Khan idle
Joueur à moins de 2 mètres
Non
Oui
Shere-Khan rugit pendant 1sec (X)
Shere-Khan donne un coup de hâche
Arme touche sol en bois
Shere-Khan à =< 15 PV
Shere-Khan fait sa dernière attaque
Oui
Joueur contre l'attaque ?
Lancement de l'animation de fin
Non
Joueur prend des dégâts
Non
Joueur peut attaquer Shere-Khan
Shere-Khan blocké pendant (4sec)
Oui

4 - Etat phase 4

Après la cinématique de combat l**e joueur a le choix de tuer Shere-Khan ou non**. Le joueur retrouve Mooglie qui surplombe Shere-Khan étendu au sol, un pied sur son torse et une flèche bandée pointant vers la tête du tigre.
Si le joueur choisit de tuer Shere-Khan, il ne peut le faire qu'en tirant une flèche. Une fois la flèche tirée, Shere-Khan meurt et la cinématique de fin apparait.

4. Level Design

4.1 Macro
4.2 Application

4.1. Macro

4.1.1. Metrics

1 unité Unreal = 1 centimètre
Taille du perso = 180 cm
Taille perso accroupi = 80 cm
Vitesse saut = 800
Distance saut face = 50cm
Vitesse de déplacement = 9 km/h
Vitesse de course = 600
Vitesse flèche = 5000

4.1.2. Disposition optimales

Nombre d'ennemis dans un groupe	
Minimum	1
Maximum	5

Espacement entre les caisses	
Minimum	70 mètres
Maximum	110 mètres

Espacement entre les affiches de Shere-Khan	
Minimum	50 mètres
Maximum	100 mètres

Mixité d'un groupe d'ennemis	
Minimum	1 type d'ennemi
Maximum	3 types d'ennemis

Espacement entre les pièges	
Minimum	5 mètres
Maximum	110 mètres

Espacement entre les groupes d'ennemis	
Minimum	10 mètres
Maximum	50 mètres

Taille des niveaux	
Minimum	250 m x 250 m
Maximum	500 m x 500 m

4.1.3. Récupération des flèches spéciales

Il s'agit ici de décrire les situations pour chaque caisse blueprint que le joueur devra ouvrir.
De manière générale, **toutes les caisses blueprints donnent une flèche spéciale** lors de leur ouverture. Ces flèches ne peuvent pas s'accumuler, c'est à dire que le joueur ne peut en avoir qu'**une seule dans son inventaire et en obtenir de cette caisse une nouvelle que lorsqu'il n'en a plus**.

Dans les cas ci-dessous, si le joueur ouvre le passage devant lui et ouvre la caisse, il peut en récupérer une dernière avant de partir.

Flèche incendiaire

La caisse est positionnée dans un **bâtiment en bois**. **Le joueur doit utiliser cette flèche pour enflammer la porte**. Le feu se propage et laisse une ouverture au joueur.
S'il ne sort pas directement de l'endroit, la caisse lui permet de récupérer une nouvelle flèche.
Une fois sorti de cet endroit, la caisse n'est plus accessible (bâtiment détruit ou totalement en feu).

Flèche sifflante

La caisse est positionnée **à distance de plusieurs ennemis dont un actionnant une gigantesque scie**. Si l'ennemi est tué, un autre vient le remplacer, si le joueur se fait repérer, tous les ennemis se dirigent vers lui et son remplacés à leur mort.
Le joueur **doit les isoler en utilisant la capacité sifflante**. Restant seul, l'ennemi activant la scie **doit être stun par une autre flèche**, bloquant le mécanismes permettant au joueur de passer entre les lames.
S'il ne sort pas directement de l'endroit, la caisse lui permet de récupérer une nouvelle flèche.
Une fois sorti de cet endroit, la caisse n'est plus accessible (mécanisme remis en marche).

Flèche poison

La caisse est positionnée **à distance de plusieurs ennemis**. Si un ennemi est tué, un autre vient le remplacer, si le joueur se fait repérer, tous les ennemis se dirigent vers lui et sont remplacés à leur mort.
Le joueur **doit viser un ennemi avec la flèche spéciale pour que celui-ci attaque ses semblables**. Ces derniers vont l'attaquer à leur tour et ne peuvent pas repérer le joueur, lui laissant ainsi une **opportunité de passage**.
S'il ne sort pas directement de l'endroit, la caisse lui permet de récupérer une nouvelle flèche.
Une fois sorti de cet endroit, la caisse n'est plus accessible (porte se referme).

Flèche explosive

La caisse est positionnée à **distance d'un mur de rochers** bloquant la progression du joueur. Il doit utiliser la flèche spéciale pour **se faire un passage à travers la roche**.
S'il ne sort pas directement de l'endroit, la caisse lui permet de récupérer une nouvelle flèche. Une fois sorti de cet endroit, la caisse n'est plus accessible (éboulement).

Flèche double

La caisse est positionnée à **proximité d'un large groupe d'ennemis**. Il s'agit d'offrir une reward au joueur en lui permettant d'**utiliser plusieurs fois** celle-ci.
Si le joueur **effectue un combo, il ne peut pas cumuler** la flèche reçue avec une flèche présente dans la caisse.
Une fois le dernier ennemi tombé, le joueur peut récupérer une flèche et continuer sa mission

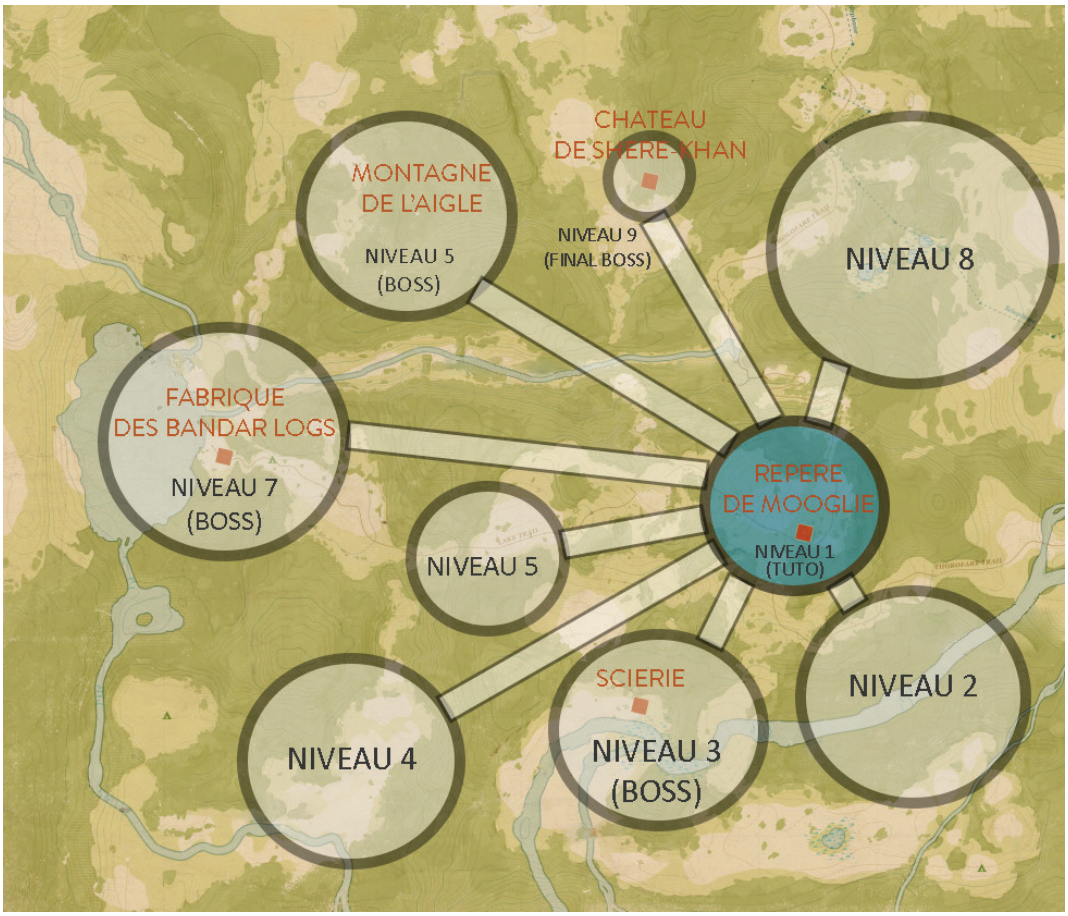
4.2. Application

4.2.1. Plan du monde

Omniprésence dans le décor du château de Shere-Khan : wienie dans jeu.

Repère de Mooglie

Mooglie **possède un repère dans la forêt**, qui est un ancien wagon de train qu'elle a aménagé. Cet endroit est entièrement dédié au joueur pour s'approprier l'univers. Lorsque le joueur termine un niveau, cet environnement est **enrichi par des objets ou des personnages**. Cette zone permet d'accéder aux autres niveaux, elle en est le point central.



4.2.2. Niveaux

4.2.2.1. Niveau 1 - Tutoriel

Indice de difficulté du niveau : 1

Intentions du niveau tutoriel

- Apprentissage des mécaniques de déplacement et de tir à l'arc
- Apprentissage des mécanique d'interaction avec l'environnement
- Apprentissage de l'ouverture des caisses
- Immersion du joueur dans l'environnement

Le niveau tutoriel est découpé de manière à présenter pas à pas les différentes mécaniques que le joueur doit découvrir et apprendre. Il n'y a qu'un chemin possible.

Dans la première partie il ne rencontre pas d'ennemis. Le joueur doit détruire des cibles en utilisant l'arc, et se déplacer dans le niveau : marcher, se baisser, courir, sauter.

Il va trouver un coffre (mis en évidence) avec un blueprint de flèche incendiaire + munitions

Un totem est également disposé en évidence afin que le joueur en voit le fonctionnement.

Il doit faire tomber un arbre pour arriver à la seconde partie du niveau et traverser la rivière.

Il va affronter des ennemis dans cette zone.
Il y a une caisse de munitrions flèches normales.

Il doit apprendre à tuer sans se mettre en danger (viser en étant caché par le décor), tuer en backstab et être confronté à plusieurs ennemis à la fois.

4.2.2.2. Niveau 2

Indice de difficulté du niveau : 3

Intentions du niveau

- Caisse avec le blueprint de la flèche sifflante - chemin principal mais caché
- Caisse avec page originale du Livre de la Jungle - chemin d'exploration
- Confronter le joueur aux ennemis de base : sanglier et sanglier costaud

A placer

- Caisses munitions - principal et exploration
- Caisses x2 - chemin principal et exploration
- Totem - chemin principal et exploration
- Interaction environnement - chemin principal et exploration
- Pièges - chemin principal et exploration

4.2.2.3. Niveau 3 - Boss Panda

Indice de difficulté du niveau : 5

Intentions du niveau

- Caisse avec skin d'arc - chemin d'exploration
- Augmenter la difficulté avec plus d'ennemis et apparition d'un nouveau : ennemi ours
- Apprentissage du combo backstab - chemin principal

A placer

- Caisses munitions - principal et exploration
- Caisses skin et pages - chemin d'exploration
- Totem - chemin principal et exploration
- Pièges - chemin principal et exploration

A la fin de ce niveau se trouve le boss Panda
Le joueur rentre dans une salle ronde, au centre se trouve le panda endormi. Le joueur va devoir affronter ce boss en comprenant son point faible afin de pouvoir finir le niveau.

4.2.2.4. Niveau 4

Indice de difficulté du niveau : 7

Intentions du niveau

- Confronter le joueur à un nouveau type d'ennemi : Serpents de Kaa - chemin principal
- Caisse avec le blueprint de la flèche poison - chemin principal mais caché

A placer

- Caisses munitions - principal et exploration
- Caisses skin et pages - chemin d'exploration
- Totem - chemin principal et exploration
- Interaction environnement - chemin principal et exploration
- Pièges - chemin d'exploration

4.2.2.5. Niveau 5 - Boss Aigle Royal

Indice de difficulté du niveau : 8

Intentions du niveau

- Caisse avec le blueprint de la flèche explosive - chemin principal mais caché
- Faire un niveau davantage vertical

A placer

- Caisses munitions - principal et exploration
- Caisses skin et pages - chemin d'exploration
- Totem - chemin principal et exploration
- Interactions environnement - chemin principal et exploration

Ce niveau entier s'articule autour du boss Aigle Royal

Il n'y a qu'un chemin possible, qui est une ascension d'une montagne au sommet de laquelle l'aigle réside. D'un point de vue scénaristique, Mooglie chasse l'aigle qui représente les yeux de Shere-Khan. Celle-ci doit l'empêcher de prédire ses faits et gestes pour accomplir sa vengeance.

Le niveau est divisé en deux parties.

Dans la première partie, le joueur arrive au pied de la montagne et ne rencontre pas d'ennemis. Il doit trouver sur le flanc et utiliser parfois l'environnement pour avancer. Il va trouver un coffre (mis en évidence) avec un blueprint de flèche enflammée. Un totem est également disposé en évidence afin que le joueur puisse sauver sa progression.

Lorsque le joueur entre dans le niveau et commence l'ascension de la montagne, l'aigle effectue des tours dans le ciel

L'aigle royal remarque la présence du joueur et vient entraver sa progression dans cette première partie en lui fonçant dessus s'il est repéré.

L'aigle ne reçoit aucun dommage, incitant le joueur à continuer son ascension.
Si le joueur meurt, il recommence au dernier point de sauvegarde.
Dans la seconde partie du niveau, le joueur est presque au sommet de la montagne, dans des ruines d'un édifice religieux au milieu desquelles l'aigle a élu domicile. Le joueur ne doit pas se faire remarquer et atteindre l'aigle de dos pour le tuer en backstab.

Le joueur doit utiliser l'environnement pour se cacher et éviter les attaques meurtrières de l'aigle.

Si le joueur meurt, il recommence entièrement cette confrontation. Lorsque l'aigle est tué, une animation vient montrer leur chute.

Le niveau doit révéler la détermination de Mooglie mais également la difficulté physique et psychologique des actes du joueur (tuer l'aigle).

4.2.2.6. Niveau 6

Indice de difficulté du niveau : 9

Intentions du niveau

- Confronter le joueur à un nouveau type d'ennemi : renard - chemin principal
- Proposer un niveau plus basé sur l'exploration
- Enrichir le background scénaristique au possible en vue de la fin du jeu
- Pas de nouvel ennemi

A placer

- Caisses munitions - principal et exploration
- Caisses skin et pages - chemin d'exploration
- Totem - chemin principal et exploration
- Peu de pièges - chemin principal et exploration

4.2.2.7. Niveau 7 - Boss Hyène

Indice de difficulté du niveau : 9

Intentions du niveau

- Confronter le joueur à un nouveau type d'ennemi : Bandar-Logs - chemin principal
- Caisse avec le blueprint de la double flèche- chemin principal
- Environnement : habitations humaines - chemin d'exploration

A placer

- Caisses munitions - principal et exploration
- Caisses skin et pages - chemin d'exploration
- Totem - chemin principal et exploration
- Interactions environnement - chemin principal et exploration
- Pièges - chemin principal et exploration

A la fin de ce niveau se trouve le boss Hyène

Le joueur arrive dans une zone circulaire avec une importante densité de petits obstacles hauts (caisses empilées, blocs de béton, palettes de matérielle), donc le joueur ne peut pas sortir. Le joueur est repéré par le boss dès qu'il rentre dans la zone. Le boss va utiliser l'organisation du lieu et notamment les obstacles pour tourner autour du joueur tout en étant à couvert et venir narguer Mooglie de temps en temps. Le joueur va devoir profiter des moments où le boss le nargue pour pouvoir l'attaquer et comprendre comment le vaincre.

4.2.2.8. Niveau 8

Indice de difficulté du niveau : 11

Intentions du niveau

- Challenger le joueur en vue du dernier niveau : mettre petit à petit toutes les mécaniques du jeu

A placer

- Caisses munitions - principal et exploration
- Caisses skin et pages - chemin d'exploration
- Totem - chemin principal et exploration
- Interactions environnement - chemin principal et exploration
- Pièges - chemin principal et exploration

4.2.2.9. Niveau 9 - Affrontement contre Shere-Khan

Indice de difficulté du niveau : 12

Intentions du niveau

- Mettre au défi le joueur
- Utiliser toutes les mécaniques apprises dans le jeu
- Permettre au joueur de prendre sa revanche contre Shere-Khan
- Offrir un choix au joueur quant au scénario (tuer ou livrer Shere-Khan au colonel Hathi)
- Clore le scénario du jeu

A placer

- Caisses munitions - principal et exploration
- Caisses pages - chemin d'exploration
- Totem - chemin principal
- Pièges - chemin principal et exploration

Le but de ce niveau et de monter radicalement en intensité. Tout le niveau se déroule dans le château de Shere-Khan, il s'agit de proposer un combat sur la longueur car Shere-Khan est déterminé à venir à bout de Mooglie. Il est agile, charismatique et violent. Il fera tout pour vaincre Mooglie par tous les moyens possibles : combat, persuasion, chantage etc.

Tout au long du combat, Shere-Khan parle et provoque Mooglie. Une importance particulière est donnée à l'environnement avec les salles qui prennent feu. Le combat doit sembler chaotique et anxyogène.

Le combat contre Shere-Khan est long, il joue avec sa proie et possède donc différents états qui varient selon la réponse du joueur.

Il y a trois phases de combat :

1- Mooglie et le Colonel Hathi arrivent au château de Shere-Khan
- Confrontation directe mais brève
- Hathi est bloqué
- Mooglie se retrouve seule

2- Shere-Khan guide Mooglie dans son château à travers des vagues d'ennemis en la narguant sur le fait qu'il détient ses parents.
- Mooglie doit traverser 3 salles remplies d'ennemis

Salle 1 : Mooglie doit récupérer des flèches spéciales en tuant les ennemis

- Il doit utiliser la flèche enflammée pour passer la première salle
    - Enflamme l'environnement
    - Un timer se met en marche : si le joueur met plus de 10 minutes (x) à passer la salle, il périt par les flammes

Feedback sonore de Mooglie se parlant à elle même

Le flammes détruisent un pilier qui vient s'effondrer sur un mur et ouvre un passage vers la seconde salle

Salle 2 : Il doit utiliser la flèche explosive pour ouvrir la seconde porte

- Les flammes se propagent dans cette salle
- Si le joueur met plus de 10 minutes (x) à terminer cette salle il périt par les flammes

Lorsqu'il termine tous les ennemis, Shere-Khan apparait et ouvre la troisième porte

Salle 3 : Confrontation finale entre Mooglie et Shere-Khan

- Les flammes se propagent également dans cette salle
- Lorsque la vie de Shere-Khan est en dessous de 15, il effectue sa dernière attaque qui doit être parée. Si elle ne l'est pas, il recommence dans cet état.
- Si Mooglie réussit à battre Shere-Khan : une animation se lance montrant le colonel Hathi qui demande à Mooglie de lui livrer Shere-Khan
- Le joueur a le choix entre tuer Shere-Khan ou non

5. Interface

5.1 HUD
5.2 Crosshair
5.3 Sélection des flèches

5.1. HUD

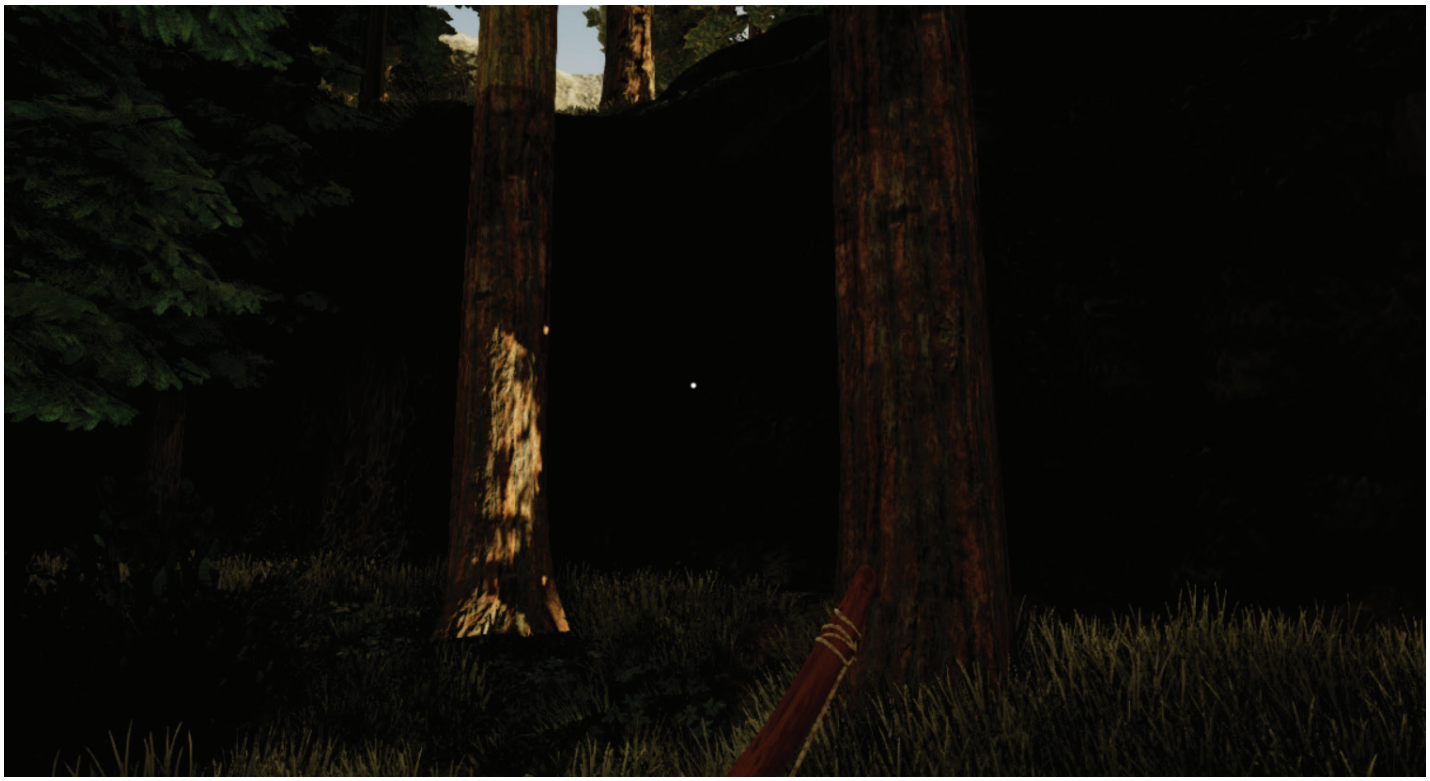
Pour coller à l'**intention d'immersion** dans le jeu, le HUD est travaillé dans un **style minimaliste**. Le seul élément réellement présent dans le jeu est le crosshair. Tous les éléments nécessaires à la compréhension et à la navigation sont donc directement reliés à celui-ci.

5.2. Crosshair

Le crosshair est présent à tout moment dans le jeu (sauf cinématiques). Par la suite, il est modulé selon les différentes situations dans lesquelles le joueur se trouve.

5.2.1. Normal

De base **le viseur se présente sous forme de point au centre de l'écran**.



5.2.2. Gestion des flèches normales

Dès que le joueur tire, **une zone à droite du viseur affiche le nombre de flèches restantes** ainsi qu'une icône pour l'indiquer au joueur .

Dès que le joueur récupère une ou plusieurs flèches, **le nombre de flèches obtenues est indiqué au dessus du nombre de flèches possédées**. Ce nombre s'ajoute au stock du joueur et disparait en fondu.

5.2.3. Objets intéractifs

5.2.3.1. À distance

Lorsque le joueur pointe un objet interactif avec son viseur, **un cercle remplace la forme précédente du crosshair**.

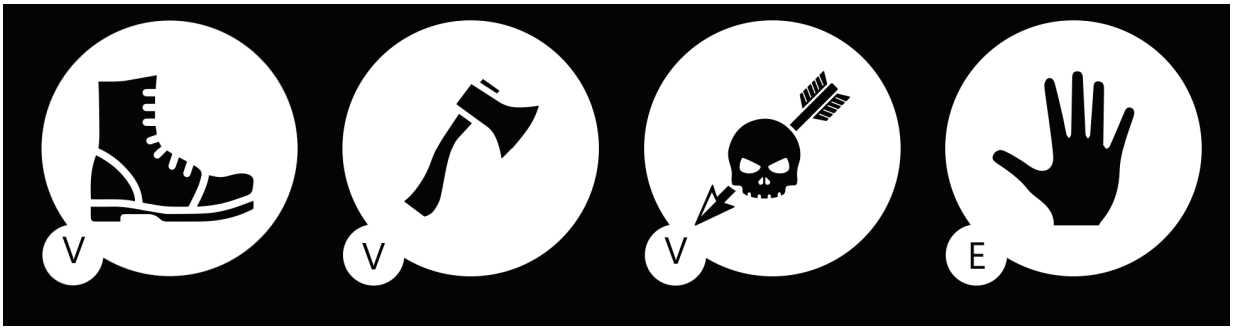
Quand le joueur retire son viseur de l'élément interactif, le crosshair reprend sa forme initiale. **Le joueur doit être à une portée maximale de 15m(x)**, au-delà, le crosshair garde sa forme initiale.

Si quelque chose obstrue le champ de vision entre le joueur et l'objet interactif, le crosshair garde sa forme initiale.

5.2.3.2. A portée

Lorsque le joueur est à 1m(x) d'un élément avec lequel il peut interagir, le **crosshair dévoile une icône représentant l'action qu'il peut effectuer** :

- Botte pour le kick
- Hache pour un arbre
- Tête de mort pour le backstab
- Main pour les pièges et les objets à ramasser



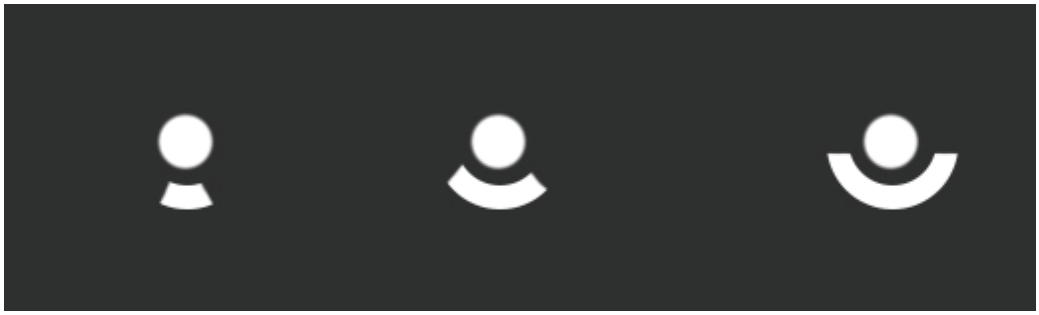
5.2.4. Ennemis

Lorsque le joueur pointe un ennemi avec son viseur, le c**rosshair prend une forme de croix**.

5.2.4.1. Jauge Combo

Lorsque le joueur remplit les conditions de combo (voir partie Combo), **la jauge de combo augmente de 1 cran par kill** .

Cette **jauge reste présente autour du crosshair même quand celui-ci change d'apparence**.
Lorsque le joueur termine son combo, les coches s'animent pour faire apparaitre un "+1"



5.2.5. Feebacks Crosshair

Quand une **flèche touche un ennemi**, peut importe la forme du crosshair, sa **taille augmente** de 5(x) pixels, puis reprend sa taille initial.

5.3. Sélection des flèches

5.3.1. Roue de sélection

Sharp propose un panel de flèches utilisables par le joueur sous certaines conditions.
Pour **sélectionner et équiper ces flèches le joueur doit ouvrir la roue de sélection de flèches** en maintenant la touche TAB. Lorsque la roue des flèches est ouverte, le temps est ralenti de 70%.

Pour se déplacer dans la roue, le joueur peut déplacer sa souris en direction de la flèche souhaitée, ou naviguer avec la molette. Le pictogramme de la flèche sélectionnée s'écarte du centre.

Si le joueur n'a pas encore débloqué les flèches spéciales, **les pictogrammes apparaissent cassés**, donc non sélectionnables.

Si le joueur n'a pas de flèches spéciales dans son inventaire, **les pictogrammes sont grisés**.

Lorsque le joueur relâche l'input TAB, la roue de sélection se referme.

5.3.2. Sélection rapide

Pour sélectionner une flèche, **le joueur peut aussi utiliser la molette**. Tourner vers le haut le joueur sélectionne la flèche suivante, tourner vers le bas, il sélectionne la flèche précédente. En faisant cela, le joueur peut changer de flèche rapidement, n'a pas accès au nombre de flèches spéciales restantes.

5.4. La vie

5.4.1. Augmentation et diminution

Lorsque le joueur perd de la vie, l**a saturation de l'image diminue** jusqu'à ce que celle-ci devienne noire.

Après 5(x) secondes sans prendre de dommage, l'image retrouve progressivement sa saturation d'origine.

5.4.2. Signe dégâts

Lorsque le joueur subit des dégâts, **une tâche de sang apparaît**.
La position de cette tâche de sang varie en fonction de la provenance des dégâts.

La tâche de sang **prend progressivement la couleur du sang séché**, et disparaît au bout de 5(x) secondes.
Si plusieurs dégâts sont infligés à la suite, les tâches de sang s'accumulent sur l'écran.

5.5. Missions

5.5.1. 1ère apparition de l'objectif

L'objectif est énoncé au joueur par une phrase qui apparaît en haut de l'écran, centré dans la largeur.
L'objectif disparaît après 7(x) secondes.

5.5.2. Rappel de l'objectif

Le joueur peut **revoir son objectif en ouvrant la roue de sélection de flèches**. L'énoncé de l'objectif est centré dans la largeur en haut de l'écran.
Il disparaît quand le joueur ferme la roue de sélection de flèche.

5.6. Cadres d'informations

Dans le niveau d'apprentissage, le joueur est aidé par des **cadres d'informations** qui expliquent les actions à effectuer, des astuces, etc.

Ces cadres d'informations sont positionnés à droite de l'écran, centrés dans la hauteur.
Ils restent affichés entre 20 et 40 secondes selon le nombre d'informations.

ANNEXES

Annexe 1 – Scénario de Sharp

Dans une **Amérique du Nord** post-apocalyptique, des e**xpériences génétiques** ont été faites sur des **animaux** sauvages dans le but de les rendre **humanoïdes**. Les cobayes, désormais, conscients de leur condition, ont mis leurs efforts en commun pour **s'échapper** des **laboratoires** de test et retourner dans la nature.

Certains plus **vindicatifs** que d'autres ont décidé de se **venger** des méfaits subis lors de leur captivité. **Shere-Khan** est l'un d'eux, et plus précisément leur leader.

Quelques années auparavant **Mooglie**, alors nourrisson fut retrouvée et **adoptée** par un couple de **loups** et grandit parmi eux. Deux instructeurs se sont occupés de son éducation : l'ours **Baloo** et **Bagherra**, un puma. Dans son éducation, une chose des plus importantes : rester loin de Shere-Khan.

Pendant les années qui suivirent sa libération, **Shere-Khan** mis à exécution un plan destiné à imposer un **retour aux origines**, et **l'extermination** pure et simple des êtres humains. C'est naturellement qu'il s'est tourné premièrement vers **Mooglie**, essayant de l'attirer à lui pour l'utiliser à dessein. C'est quelques années plus tard, après un refus d'un couple de loups qu'il décida de réitérer son offre auprès de ses parents adoptifs, ne leur laissant guère le choix.

Sa tentative de **meurtre** de **Mooglie** fut avortée par **Bagheera**, mais dans le chaos de l'attaque, les parents de Mooglie furent capturés par Shere-Khan, et le groupe reste sans nouvelles d'eux.
Mooglie, se remettant doucement de ses **blessures** décida de prendre les choses en main et de partir à la recherche de ses proches et de **mettre fin** à la politique de la main de fer orchestrée par **Shere-Khan**.
Elle fit part à ses amis de son plan : **couper les ressources** du Tigre, **démanteler** ses **pactes**, **déjouer** ses **manigances** pour l'affaiblir avant une **confrontation** finale.

L'histoire commence lorsque Mooglie, après de longues semaines de convalescence, décide de passer à l'action. Ses amis lui ont élaboré un **plan** : la vieille **scierie** a été remise en marche, il serait bon de commencer par là.

Mooglie va naviguer de **niveaux en niveaux** pour découvrir les plans de Shere-Khan et réduire ses efforts à néant. Le but de Mooglie est de se **confronter directement** à lui, mais pour cela elle a besoin de trouver une **faille**, de **l'affaiblir** en épuisant ses ressources et se débarrassant de ses alliés.
Chaque niveau monte en **intensité émotionnelle** en donnant au joueur des informations sur les parents adoptifs de Mooglie, sur ce que Shere-Khan a accompli et ce sur quoi il travaille. Le joueur est également **pris entre** les **choix d'alliance** des différents personnages qui luttent aussi pour leur survie et ne voient pas tous les humains d'un bon oeil.

Rappel de la trame scénaristique - chronologie

A la fin de chaque mission, le joueur se retrouve directement au logement de Mooglie.

- **Shere-Khan** souhaite se venger du traitement que les hommes lui ont infligé en éliminant tous les humains qu'il pourra

- **Mooglie** étant la plus proche, il décide de s'attaquer directement à elle

- **Shere-Khan** fait un raid chez elle et tente de la tuer

- **Mooglie** est gravement blessée

- Les **parents adoptifs de Mooglie** interviennent et font diversion

- **Bagheera** arrive à toute allure sur sa moto et sauve **Mooglie** in extremis

- Les loups continuent de se battre pendant que **Bagheera** et **Mooglie** s'enfuient

- **Mooglie**, à l'arrière de la moto, observe la scène de ses parents en train de se battre contre **Shere-Khan**

- Lorsqu'elle est ramenée au village, elle doit être soignée en toute urgence

- Longue période de convalescence pour **Mooglie**

- **(*DÉBUT DU PROTOTYPE*) Bagheera** vient motiver Mooglie qui ne sort plus : ils sont sans nouvelles des parents mais rien n'indique qu'ils soient morts

- D'autres animaux ont entendu dire que **Shere-Khan** était à la scierie avec les **parents de Mooglie**

Annexe 2 – Liste de SFX

SFX Mooglie			
Nomenclature du livrable	Nom	Description	Durée
SFX_Mooglie_Saut_x	Mooglie saut	Le son que fait mooglie en sautant	1 seconde
SFX_Mooglie_Chute_Low_x	Mooglie chute low	Mooglie retombe d'une petite chute et souffle en raterrissant	2 secondes
SFX_Mooglie_Chute_Medium_x	Mooglie chute Medium	Mooglie retombe d'une chute et se fait légèrement mal	2 secondes
SFX_Mooglie_Chute_Fatale_x	Mooglie chute Fatale	Mooglie retombe de trop haut et meurt au sol	3 secondes
SFX_Mooglie_Accroupi_x	Mooglie Accroupi	Quand Mooglie s'accroupi	1 seconde
SFX_Mooglie_Glisse_x	Mooglie Glisse	Quand Mooglie glisse au sol (sol : terre)	2 secondes
SFX_Mooglie_Nage_x	Mooglie Nage	Quand Mooglie nage dans de l'eau (la brasse)	1 seconde
SFX_Mooglie_Escalade_x	Mooglie Escalade	Quand Mooglie escalade un obstacle	1 seconde
SFX_Mooglie_Course_x	Mooglie Course	Quand Mooglie court	1 seconde
SFX_Mooglie_Viser_0	Mooglie Viser	Elle vise à l'arc	1 seconde
SFX_Mooglie_Tire_x	Mooglie Tire	Elle tire une flèche	1 seconde
SFX_Mooglie_Backstab_x	Mooglie tue en backstab	Elle tue quelqu'un par derrière avec une hache	1 seconde
SFX_Mooglie_Enchainement_Reussi_0	Enchainement réussi	Mooglie réalise un enchainement pour gagner une flèche spéciale	1 seconde
SFX_Mooglie_Enchainement_Brisé_0	Enchainement non réussi	Mooglie ne concrétise pas l'enchainement pour gagner une flèche spéciale	1 seconde
SFX_Mooglie_Plonge_x	Mooglie Plonge	Quand Mooglie plonge sous l'eau	1 seconde
SFX_Mooglie_Apnée_x	Mooglie Apnée	Quand Mooglie est en apné, chaque seconde un son de battement de coeur étouffé est joué.	1 seconde
SFX_Mooglie_Attaquee_CaC_x	Mooglie Attaquée CaC	Grognement / Cri émis par Mooglie lorsqu'attaquée par une arme contondante/tranchante	1 seconde
SFX_Mooglie_Attaquee_distance_0	Mooglie Attaquée distance	Grognement / Cri émis par Mooglie lorsqu'attaquée à distance par un arc	1 seconde
SFX_Mooglie_Hurlement_Loup_0	Mooglie Instinct Animal	Hurlement de loup de Mooglie lorsqu'elle utilise son instinct animal	2 secondes
SFX_Mooglie_Hurlement_Plumes_0	Mooglie Instinct Animal Plumes	Bruit du vent et des plumes qui s'agitent dans le vent	3 secondes
SFX_Mooglie_Ouïe_Saturee_0	Ouïe saturée de Mooglie	Lorsqu'un ennemi répond au hurlement en étant trop proche de Mooglie / distorsion	
SFX_Mooglie_Regain_Vie_0	Mooglie regagne de la vie	Lorsque la vie de Mooglie remonte	4 secondes
SFX_Mooglie_Devoile_Environnement_0	Mooglie dévoile environnement	Son atténué lorsque Mooglie utilise ses sens pour dévoiler son envrionnement direct	2 secondes
SFX_Mooglie_Marquer_Ennemi_0	Mooglie marque un ennemi	Son diégétique / légère distorsion quand Mooglie marque un ennemi	1 seconde

Annexe 2 – Liste de SFX

SFX Flèches			
Nomenclature du livrable	Nom	Description	Durée
SFX_Fleche_Normale_Impact_Corps_0	Flèche à l'impact dans un corps	Son joué a l'impact sur un corps	0.2 seconde
SFX_Fleche_Normale_Impact_Tête_0	Flèche à l'impact dans une tête	Son joué a l'impact dans une tête	0.2 seconde
SFX_Fleche_Speciale_Incendiaire_Equipee_x	Flèche incendiaire équipée	Son de feu lorsque la flèche incendiaire est équipée sur l'arc	1 seconde
SFX_Fleche_Speciale_Incendiaire_Zone_Inflammable_0	Flèche incendiaire zone inflammable	Son d'une flèche incendiaire tirée sur une zone inflammable : impact + feu s'étend	3 secondes
SFX_Fleche_Speciale_Incendiaire_Zone_Non_Inflammable_0	Flèche incendiaire zone non-inflammable	Son d'une flèche incendiaire tirée sur une zone non-inflammable : impact + feu s'éteint	1 seconde
SFX_Fleche_Speciale_Incendiaire_Impact_Ennemi_0	Impact flèche incendiaire sur un ennemi	Son joué a l'impact sur un corps / tête	2 secondes
SFX_Fleche_Speciale_Explosive_Impact_Ennemi_0	Impact flèche explosive sur un ennemi	Son joué a l'impact sur un corps / tête	1 seconde
SFX_Fleche_Speciale_Poison_Impact_Ennemi_0	Impact flèche poison sur un ennemi	Son joué a l'impact sur un corps / tête	1 seconde
SFX_Fleche_Speciale_Poison_Impact_Sol_0	Impact flèche poison au sol	Son joué a l'impact sur le sol	1 seconde
SFX_Fleche_Speciale_Sifflante_Impact_Sol_0	Impact flèche sifflante au sol	Son joué a l'impact sur le sol	0.5 seconde
SFX_Fleche_Speciale_Sifflante_Impact_Ennemi_0	Impact flèche sifflante sur ennnemi	Son joué a l'impact sur un ennemi	1 seconde
SFX_Fleche_Speciale_Sifflante_Air_0	Flèche sifflante en l'air	Son joué quand une flèche sifflante est dans les airs	1 seconde

SFX Elements Interactifs			
Nomenclature du livrable	Nom	Description	Durée
SFX_Element_Caisse_Ouverture_0	Caisse ouverture	Petite caisse en boit qui s'ouvre	2 secondes
SFX_Element_Caisse_Fermeture_0	Caisse fermeture	Petite caisse en boit qui se ferme	2 secondes
SFX_Element_Caisse_Flèche_0	Caisse Reward flèche	Papier froissé du Blueprint	2 secondes
SFX_Element_Caisse_Page_Livre_0	Caisse reward page	Papier touché du doigt : page tournée	2 secondes
SFX_Element_Caisse_Skin_0	Caisse reward skin	Bruit metallique / caisse à outils	2 secondes
SFX_Element_Caisse_Disparition_0	Caisse Disparition	Quand le joueur stop l'état précédent, la caisse disparait (bruit de siparition genre vent)	2 secondes
SFX_Element_Affiche_Aperçue_0	Affiche aperçu par le joueur	Son de papier battu par le vent	3 secondes
SFX_Element_Affiche_Arrache_0	Affiche Arrachée	Mooglie arrache d'une main une affiche accrochée contre un mur	3 secondes
SFX_Element_Totem_Proximité_0	Totem Proximité	Mooglie entends un son lorsqu'un totem se trouve dans son envrionnement direct	4 secondes
SFX_Element_Totem_Activation_0	Totem Activation	Mooglie active un totem et un son indique qu'il est activé	2 secondes
SFX_Element_Piege_Declenchement_0	Déclenchement piège	Corde coupée / sifflement dans l'air / clic de décelenchement	1 seconde
SFX_Element_Piege_Bois_0	Piège de bois	Son de bois se brisant lourdement au sol	2 secondes
SFX_Element_Piege_rochers_0	Piège rochers	Son de rochers roulant lourdement au sol	3 secondes

Annexe 2 – Liste de SFX

SFX Ambiance			
Nomenclature du livrable	Nom	Description	Durée
SFX_Ambiance_Menu_0	Ambiance Menu	Envrionnement vent	10 secondes
SFX_Ambiance_Level1_0	Ambiance Level1	Envrionnement forestier, vent,	60 secondes

SFX Menu / HUD			
Nomenclature du livrable	Nom	Description	Durée
SFX_Menu_Bouton_Over_0	Bouton over	Quand le joueur passe sa souris sur un bouton	1 secondes
SFX_Menu_Bouton_Pressed_0	Bouton pressé	Quand le joueur clique sur un bouton	1 secondes
SFX_Menu_Bouton_Back_0	Bouton back	Quand le joueur appuit sur le bouton retour	1 secondes
SFX_RoueArmes_Open_0	Roue Armes Open	Quand le menu de selection d'arme s'ouvre	1 secondes
SFX_RoueArmes_Close_0	Roue Armes Close	Quand le menu de selection d'arme se ferme	1 secondes
SFX_RoueArmes_Bouton_0	Roue Armes Bouton	Quand un bouton est selctionné dans la roue d'arme	1 secondes

SFX Ennemis			
Nomenclature du livrable	Nom	Description	Durée
	Sanglier et sanglier costaud		
SFX_Ennemi_Sanglier_Alerte_0	Sanglier alerté	Son émis par le sanglier lorsqu'il est alerté - intrigué	1 seconde
SFX_Ennemi_Sanglier_Soupçon_0	Sanglier Soupçonneux	Son émis par le sanglier lorsqu'il est alerté - soupçonneux	1 seconde
SFX_Ennemi_Sanglier_Grommelle_0	Sanglier grommelle	Son emis par sanglier en fin de patrouille	1 seconde
SFX_Ennemi_Sanglier_Impact_Fleche_Cri_x	Impact flèche + cri	Son émis suite à l'impact d'une flèche + cri de douleur du sanglier. Variations sur le cri de l'ennemi	1 secondes
SFX_Ennemi_Sanglier_Attaque_x	Attaque du sanglier	Son émis par le sanglier lorsqu'il attaque	1 sec - 2 sec
SFX_Ennemi_Sanglier_Patrouille_0	Sanglier Patrouille	Discussion incompréhensible des sangliers en patrouille à plusieurs	4 secondes
SFX_Ennemi_Sanglier_Marche_x	Marche Sanglier	Son émis par les pas du sanglier	0.5 seconde
SFX_Ennemi_Sanglier_Hurlement_0	Sanglier grognement	Son émis par le sanglier en réponse au hurlement de Mooglie	2 secondes
	Bandar-log		
SFX_Ennemi_BandarLog_Alerte_0	BandarLog alerté	Son émis par le BandarLog lorsqu'il est alerté - intrigué	1 seconde
SFX_Ennemi_BandarLog_Impact_Fleche_Cri_x	Impact flèche + cri	Son émis suite à l'impact d'une flèche : cri de douleur du BandarLog. Variations sur le cri de l'ennemi	1 secondes
SFX_Ennemi_BandarLog_Attaque_x	Attaque du BandarLog	Son émis par la BandarLog lorsqu'il attaque	1 sec - 2 sec
SFX_Ennemi_BandarLog_Patrouille_0	BandarLog Patrouille	Discussion incompréhensible des BandarLog en patrouille à plusieurs	10 secondes
SFX_Ennemi_BandarLog_Hurlement_0	Bandarlog hurlement	Hurlement émis par les BandarLog en réponse au hurlement de Mooglie	1 seconde
	Ours		
SFX_Ennemi_Ours_Alerte_0	Ours alerté	Son émis par l'ours lorsqu'il est alerté - intrigué	1 seconde
SFX_Ennemi_Ours_Impact_Fleche_Cri_x	Impact flèche + cri	Son émis suite à l'impact d'une flèche : cri de douleur de l'ours. Variations sur le cri de l'ennemi	2 secondes
SFX_Ennemi_Ours_Cri_Attaque_0	Ours Cri attaque	Hurlement émis par l'ours avant l'attaque	1 seconde
SFX_Ennemi_Ours_Hurlement_0	Hurlement Ours	Hurlement émis par l'ours en réponse au hurlement de Mooglie	2 secondes
SFX_Ennemi_Ours_Attaque_x	Attaque de l'ours	Son émis par l'ours lorsqu'il attaque	1 sec - 2 sec
SFX_Ennemi_Ours_Patrouille_0	Ours Patrouille	Reniflement de l'ours en patrouille	5 secondes

Annexe 2 – Liste de SFX

	Renard		
SFX_Ennemi_Renard_Alerte_0	Renard alerté	Son émis par le Renard lorsqu'il est alerté - intrigué	1 seconde
SFX_Ennemi_Renard_Impact_Fleche_Cri_x	Impact flèche + cri	Son émis suite à l'impact d'une flèche : cri de douleur du Renard. Variations sur le cri de l'ennemi	1 secondes
SFX_Ennemi_Renard_Hurlement_0	Hurlement Renard	Hurlement émis par le renard en réponse au hurlement de Mooglie	2 secondes
SFX_Ennemi_Renard_Attaque_CaC_x	Attaque du renard	Son émis par le renard lorsqu'il attaque au CaC	1 sec - 2 sec
SFX_Ennemi_Renard_Attaque_Distance_0	Attaque du renard	Son émis par le renard lorsqu'il attaque à distance	1 seconde
SFX_Ennemi_Renard_Patrouille_0	Renard Patrouille	Reniflement du renard en patrouille	5 secondes
SFX_Ennemi_Renard_Grommelle_0	Renard grommelle	Son emis par le renard en fin de patrouille	1 seconde
	Serpent de Kaa		
SFX_Ennemi_Serpent_Impact_Fleche_x	Impact flèche + cri	Son émis suite à l'impact d'une flèche : cri de mort du serpent. Variations sur le cri de l'ennemi	1 secondes
SFX_Ennemi_Serpent_Attaque_Distance_x	Attaque distance	Son émis par le serpent lorsqu'il attaque à distance	1 sec - 2 sec
SFX_Ennemi_Serpent_Attaque_Distance_x	Attaque CaC	Son émis par le serpent lorsqu'il attaque au CaC	1 sec - 2 sec
	Aigle Royal		
SFX_Boss_Aigle_Impact_Fleche_Brisee_x	Impact flèche	Son émis par une flèche brisée	1 secondes
SFX_Boss_Aigle_Vol_0	Vol de l'aigle	Son émis par le vol de l'aigle	2 secondes
SFX_Boss_Aigle_Alerte_0	Aigle alerté	Son émis par l'aigle lorsqu'il est alerté	1 seconde
SFX_Boss_Aigle_Impact_Rocher_0	Aigle collision rochers	Son émis par l'aigle lorsqu'il fonce dans des rochers	1 seconde
SFX_Boss_Aigle_Bruissement_Ailes_0	Aigle est attaqué	Son émis par l'aigle lorsque le joueur est au CàC	1 seconde
SFX_Boss_Aigle_Cri_Blesse_0	Aigle est attaqué	Son émis par l'aigle lorsque le joueur attaque à distance	1 seconde
SFX_Boss_Aigle_Cri_x	Cri de l'aigle	Cri d'un aigle pour symboliser l'attaque	1 seconde
SFX_Boss_Aigle_Envol_0	Envol de l'aigle	Son de l'envol d'une aigle (bruissement d'ailes)	1 seconde
SFX_Boss_Aigle_Atterissage_0	Atterissage de l'aigle	Son de l'attérissage de l'aigle	1 seconde
SFX_Boss_Aigle_Stabbed_0	Aigle tué au couteau	Son de couteau dans aigle	1 seconde