# HeatMap

* Décès
  + Over time
    - Cours de la partie équilibré
    - Graphique
  + Dans usine
    - Reward des usines
    - Rentabilité
    - % par rapport au total de décès
* Utilisation des objets
  + Equilibrage
  + Utilité
  + Tableau/Excel par item : avec % d’utilisation, nombre utilisé
* Vitesse moyenne en fonction des endroits
  + Design Map
  + Map avec genre des zones rouge ou les gens vont vite