

Root	2nd	Event	Zone	Description	
Character					
		Body			
X	2D		Walk	All	Le joueur marche
	2D		Sprint	All	Le joueur court
X	2D		Jump	All	Le joueur saute
X	2D		Hurt	All	Le joueur est blessé par ennemis
	2D		Dash?		
		Actions			
	2D		Heal	All	Le joueur s'insère la seringue
	2D		Collect	All	Le joueur collecte la seringue

Root	2nd	Event	Zone	Description
Weapons				
		Fusil à pompe		
	2D		Shoot	All Tir qui part
	2D		Surchauffe	All Le joueur a trop tiré, l'arme passe en mode surchauffe
	2D		Recharge	All Le joueur recharge en aspirant de l'énergie
		Glock		
	2D		Shoot	All Tir qui part
	2D		Surchauffe	All Le joueur a trop tiré, l'arme passe en mode surchauffe
	2D		Recharge	All Le joueur recharge en aspirant de l'énergie

Root	2nd	Event	Zone	Description
Ennemis				
		Solo		
	3D		Hurt	All L'ennemi est touché
	3D		Death	All L'ennemi est abattu
		2 toutou 5		
	3D		Movements	All L'ennemi se déplace dans la zone de jeu
	3D		Hurt	All L'ennemi est blessé
	3D		Death	All L'ennemi est abattu
	3D		Attack Dist	All L'ennemi lance un projectile en direction du joueur
	3D		Attack Mêlée	All L'ennemi se rapproche du joueur pour lui mettre un coup physique
		5 to 10		
	3D		Movements	All L'ennemi se déplace dans la zone de jeu

Root		2nd	Event	Zone	Description
Ennemis					
	3D		Hurt	All	L'ennemi est blessé
	3D		Death	All	L'ennemi est abattu
	3D		Attack Dist	All	L'ennemi lance un projectile en direction du joueur
	3D		Attack Mêlée	All	L'ennemi se rapproche du joueur pour lui mettre un coup physique
		10 or More			
	3D		Movements	All	L'ennemi se déplace dans la zone de jeu
	3D		Hurt	All	L'ennemi est blessé
	3D		Death	All	L'ennemi est abattu
	3D		Attack Dist	All	L'ennemi lance un projectile en direction du joueur
	3D		Attack Mêlée	All	L'ennemi se rapproche du joueur pour lui mettre un coup physique

