

Du côté programmation, nous avons à faire :

- **Faire la fin de la quête du chasseur :** C'est-à-dire, donner une utilité à la fin de jeu, cela reste à définir, faut-il accomplir plusieurs quêtes afin de terminer la partie ? Il y a-t-il un score sur la quête ? Dans ce cas, quels seraient les paramètres ? Il faut aussi lier dans la quête, le prélèvement du chamois, et aussi pouvoir retourner vers le donneur de quête afin de lui montrer qu'on a effectué sa quête, et ainsi pouvoir la terminer.
- **Faire la fin de la quête du randonneur :** C'est-à-dire calculer un score de performance de randonnée. Cela serait calculé en fonction du temps pris pour effectuer la randonnée, les chemins empruntés (prendre un bon chemin vous rapporte des points, prendre le mauvais vous en retire). On pourrait finir la partie après avoir effectué un nombre X de randonnées, avec un score total, auquel s'ajouteraient des points en fonction de la propreté du joueur (nombre de déchets jetés par terre / dans une poubelle, ou ramassés), ou encore avec le %tage de découverte de la map.
- **Ajouter du contenu dans les quêtes du chasseur :** Il faudrait ajouter du contenu dans la quête du chasseur : ajouter des étapes, pouvoir effectuer une collecte d'indices de manière autonome et intégrer à cela la proie aléatoire. Il faudrait aussi ajouter d'autres quêtes de chasseur, partout sur la carte.
- **Ajouter du contenu dans les quêtes du randonneur :** Il faut rajouter des étapes, et aussi pouvoir proposer plusieurs chemins au joueur afin qu'il soit soumis à ses envies, pour lui faire prendre les chemins tentants, qui ne sont pas forcément autorisés, afin de lui apprendre quoi faire ou non. Le joueur pourrait aussi être soumis à des choix ou il peut ramasser des objets au sol, pouvant être positif ou non niveau points.
- **Ajouter un brouillard de guerre :** On pourrait ajouter un brouillard de guerre afin de pouvoir ajouter une sensation de découverte plus forte pour le jeu du randonneur. Cela pourrait aussi être une source de points pour la fin de partie du randonneur comme indiqué ci-dessus.
- **Faire un refactoring du système de dialogue :** Notre système de dialogue actuel n'est pas optimal. En effet, ce dernier n'est pas vraiment adapté pour les petits écrans, et donc pour les périphériques mobiles. Il va donc falloir réfléchir pour prendre le problème autrement afin de pouvoir le traiter.
- **Ajouter des indices de traque :** Pour rendre le gameplay du chasseur un peu plus intéressant, il pourrait être bien de rajouter des indices permettant au chasseur de traquer sa cible. Un chamois (joueur ou bien PnJ), pourrait alors laisser des indices en fonction de ses déplacements : traces de pas ou bien déjections par exemple.
- **Trouver des solutions (et en appliquer) au niveau du chargement de la carte :** Il faudrait trouver une technique afin de charger la map au fur et à mesure que le joueur évolue, au futur, les graphismes pourraient être beaucoup plus lourds qu'aujourd'hui et le jeu pourrait être plus difficile à faire fonctionner sur périphérique mobile.
- **Lier les 3 jeux ensemble :** Il faudrait petit à petit lier les parties les unes aux autres, afin de pouvoir commencer à observer les impacts des rôles sur les autres rôles.
- **Faire apparaître aléatoirement les éléments de jeu :** On pourrait implémenter l'apparition aléatoire des éléments de jeu lors du chargement de celui-ci. La faune et la flore devront apparaître de manière aléatoire, mais dans des zones précises afin

d'éviter qu'elles n'apparaissent pas à des endroits illogiques (comme dans le lac du Bourget).

- **Améliorer la logique de la faune** : On devrait améliorer la logique de la faune car cette dernière ne réagit pas comme elle le devrait dans certaines conditions (les loups doivent fuir les humains par exemple).
- **Ajouter des mouvements aléatoires à la faune** : Dans la nature, la faune se déplace (évidemment). Or, dans notre jeu, cette dernière ne se déplace que dans le cas où un joueur rentre dans son "rayon d'activation", on pourrait alors essayer de leur donner un mouvement aléatoire, par exemple dans un rayon autour d'un point. Cela permettrait d'ajouter un peu de réalisme au jeu.
- **Ajouter des interactions entre les PNJ** : Les PNJ pourraient avoir des interactions les uns avec les autres. Par exemple, la faune peut avoir des interactions entre plusieurs membres de cette dernière, un prédateur peut donc attaquer une proie. Un personnage non joueur humain pourrait aussi jeter aléatoirement des objets au sol (papiers, emballages, etc...), le joueur pourrait alors les ramasser pour les jeter dans une poubelle, cela pourrait lui faire monter son score, car il aurait fait une bonne action envers la nature.
- **Ajouter un système de saignement** : Actuellement, en tant que chamois dans le jeu, être attaqué par un prédateur se traduit par une baisse directe des points de vie. Or, en réalité, quand un chamois se fait blesser, sa blessure ne guérit pas instantanément. Nous avons donc pensé faire en sorte que quand le joueur chamois se fait attaquer, il soit blessé, lui faisant perdre de la vie sur une durée. La durée et la force du saignement pourraient être aléatoires (dans une fourchette de valeurs bien sûr) car selon où cette blessure est infligée, elle peut être plus ou moins sévère, et peut prendre plus ou moins de temps à guérir.
- **Revoir l'utilité des jauges du chamois** : Aujourd'hui, les jauges de faim et de stress du chamois n'ont une influence seulement sur la santé de ce dernier. Or, la faim et le stress n'ont pas que ces paramètres n'ont pas que cet impact sur un chamois dans la nature. Il faudrait donc se renseigner sur les impacts que ces paramètres ont afin de pouvoir les retranscrire dans le jeu. Nous avons ainsi imaginé que la faim pourrait avoir une influence sur la vitesse du chamois, car la faim peut causer une perte d'énergie, le stress pourrait ajouter de l'aléatoire au comportement du chamois. Il pourrait alors être soumis à des périodes de sprint intenses suivies par une fatigue intense. Le stress pourrait aussi permettre aux prédateurs de repérer le chamois plus facilement, celui-ci étant moins discret.
- **Ajouter un système de pause** : Actuellement, si le joueur doit quitter le jeu un instant pour quelque raison, il ne peut pas mettre en pause le jeu, pouvant être un problème dans le cas où il joue le chamois. Ainsi, nous avons imaginé mettre à disposition du joueur un bouton afin de mettre le jeu en pause afin d'éviter de revenir sur le jeu avec un magnifique écran de fin de partie.
- **Trouver une solution pour le son du jeu** : Actuellement la musique du jeu est une musique proposée par RPG Kit Creator, une musique probablement libre de droits, mais très redondante, et surtout pas très originale. Il faudrait donc trouver une solution à cela : Soit en trouver une autre libre de droits, soit en créer une soi-même. Il pourrait être possible d'en créer une car j'ai (Yoan) sur mon PC Fixe de quoi créer de la musique moi-même. Cependant, cela ne pourra pas être réalisé tout de suite, car suite à une réinstallation de Windows, tous mes "assets" ont été supprimés, et je n'ai plus accès qu'aux instruments proposés de base par le logiciel. Il faudrait aussi

réfléchir aux effets sonores que l'on pourrait rajouter dans le jeu, c'est-à-dire, par exemple, le bruit du vent dans les arbres, ou les bruits engendrés par les actions du joueur (prise d'une quête, ouverture de l'encyclopédie, etc...)

- **Ajouter un système d'inventaire** : Afin de pouvoir traiter la fonctionnalité de ramassage d'objets correctement, il faudrait implémenter un système d'inventaire afin de permettre au joueur de gérer lui-même ce qu'il possède
- **Ajouter des poubelles** : Dans la même idée que la précédente, le joueur pourrait avoir accès à des poubelles afin de jeter ses déchets dedans au lieu de dans la nature, lui évitant de perdre des points (voire d'en gagner).
- **Ajouter le cycle Jour / Nuit** : Pour ajouter du réalisme au jeu, on pourrait ajouter un système Jour / Nuit, cela pourrait avoir des actions comme augmenter l'agressivité des prédateurs nocturnes, idées à définir, il faut se renseigner.
- **Pouvoir rentrer dans les maisons** : Nous avons imaginé la possibilité de pouvoir rentrer dans les maisons, cela pourrait permettre d'avoir d'autant plus de PnJ, de rendre plus intéressant la recherche d'indices pour le chasseur, ou pourrait aussi permettre aux joueurs d'obtenir des informations quelconques, pouvant être stockées dans l'encyclopédie, qui permettraient d'enrichir la faculté pédagogique du jeu.
- **Trouver des informations quant au Massif des Bauges** : Dans l'attente d'avoir un rendez-vous avec le Laboratoire d'Écologie Alpine, nous pourrions essayer de trouver des informations par nous même, afin d'avancer le point réaliste du jeu, et de prendre de l'avance sur cette réunion, nous permettant d'en connaître plus avant la réunion, et de comprendre plus facilement la connaissance apportée par le Laboratoire, nous permettant ainsi d'intégrer ces informations plus facilement et plus précisément dans le jeu.
- **Avoir accès à un menu en jeu regroupant les boutons** : De plus en plus, l'interface est habitée de boutons, cela pourrait être dérangeant dans le futur pour le joueur, une solution serait de ne mettre qu'un seul bouton de menu, proposant au joueur tous les autres boutons.
- **Ajout de notification lors d'une entrée dans l'encyclopédie** : Actuellement, quand une information est insérée dans l'encyclopédie, le joueur ne le sait pas. Il faudrait donc faire en sorte que le joueur le sache afin d'éviter que l'information ne soit jamais prise en compte par le joueur.
- **Ajouter un système de surbrillance** : Dans le futur, le chasseur devra chercher des indices lui-même. Cependant, il peut être difficile de repérer les indices "naturels". On pourrait donc mettre à disposition du joueur