

## **Faune**

La faune présente dans le Massif des Bauges :

Sangliers et Cerfs (notamment dans la montagne du Semnoz), on peut aussi trouver des mouflons (qui sont assez présents). On peut aussi trouver des lagopèdes, des téttras lyre et des lièvres (surtout dans les milieux forestiers), il y a aussi des chevreuils, des chamois.

Au niveau des prédateurs, il y a des loups (rares et souvent peu visibles), des lynx, des vautours ou encore des renards, il y aussi des aigles.

Les prédateurs, et notamment le loup, aident les chasseurs à réguler les populations de gibiers.

Il fut un temps où on pouvait observer des vols de lagopèdes comprenant 20 à 30 individus, cependant, aujourd'hui, on ne peut plus observer cela à cause des changements climatiques et de la fonte des glaciers, désormais ces animaux se dirigent de plus en plus vers les hauteurs.

En haute montagne, il existe des activités agricoles, comme des pâtures de vaches et de moutons, en ces lieux, on ne trouvera pas de chamois, car ils ont "peur" de ces animaux.

Les animaux possèdent des domaines (territoires), l'usage par l'homme de ces domaines va perturber cette faune.

## **Chamois**

Nous avons appris plusieurs choses à propos des chamois, que ce soit sur leur comportement, mais aussi sur les généralités qui les caractérisent :

Nous avons notamment appris qu'il n'existe pas de différentes races de chamois, cependant ces derniers possèdent des caractéristiques permettant de différencier les individus, comme par exemple, les mâles et les femelles ont des différences de taille ainsi que des différences de cornes.

Il existe aussi des différences, ou plutôt des évolutions corporelles du chamois au cours de sa vie, notamment au niveau de ses cornes, qui n'existent pas au début de la vie du chamois, puis, qui petit à petit, vont apparaître puis grandir au cours de sa vie.

Il existe aussi des évolutions de la couleur du pelage en fonction de la saison.

Un chamois mâle va essayer de féconder un maximum de femelles, cependant, la femelle a un comportement plutôt égoïste, elle va prioriser sa survie plutôt que celle de ses petits, car cet animal a pour habitude de maximiser le nombre de petits nés plutôt que d'en faire naître moins et de les protéger, étant la cible de multiples prédateurs.

Le chamois serait un animal sélectif dans son alimentation, se référer au lien envoyé par Mr Couillaud, pendant la réunion.

## **Chasseur**

Quand un prédateur est proche, le comportement de la faune (le gibier) adapte son comportement, ce qui peut être un indice sur la faune présente.

Les chasseurs chassent avec un chien, le chien doit être dressé pour chasser un certain type de gibier, dans le cas contraire, il va courir après tout et n'importe quoi (ce qui peut être un problème, effectivement).

En général, la présence de cyclistes et de motards sont un dérangement pour le chasseur, car la présence de ces derniers engendre du bruit, et de ce fait, le bruit qu'ils occasionnent perturbent la faune et donc rendent la chasse plus compliquée, surtout qu'ils sont aussi un risque pour le chasseur car utilisant une arme à feu, ils pourraient se faire blesser.

Dans les périodes hors chasse, ou bien quand la chasse est interdite, le chasseur peut effectuer d'autres actions que la chasse, comme du comptage ou bien de la chasse photographique.

Le chasseur a recours à plusieurs types de chasse, comme par exemple la chasse en battue, ou encore à la chasse en billebaude.

La chasse de montagne ou de plaine sont différentes. Aussi, les chasseurs utilisent plusieurs techniques de chasse en fonction du gibier chassé, selon leur taille par exemple (se renseigner sur ce sujet).

Concernant les périodes de chasse, la chasse au chamois est ouverte de septembre à février avec une interdiction courant novembre, du 11 au 30, pendant la période de rut. Il existe aussi une réserve dans laquelle la chasse est interdite, cependant on ne sait pas où celle-ci se trouve, nous allons donc devoir nous renseigner à ce sujet.

Il existe des quotas quant au nombre de chamois prélevables, ce quota est défini par un nombre par communes. Cependant ce nombre n'est pas fixe.

Pour chasser, le chasseur utilise du matériel spécifique, comme par exemple des jumelles pour pouvoir identifier les animaux, car selon la période, le chasseur peut être soumis à des restrictions (ne pas chasser de femelle pendant la période où cette dernière peut être en gestation), il utilise aussi un télémètre lui permettant d'analyser la distance à laquelle se trouve une cible, cet élément est important car en fonction de cette distance calculée, il devra adapter son matériel, et les réglages de ces derniers.

Bien évidemment, un chasseur est toujours équipé (souvent en tout cas) d'un téléphone portable afin de contacter de l'aide en cas de problème ou dans le cas où l'animal prélevé est trop lourd par exemple. Il possède aussi souvent de l'eau, afin d'éviter de mourir de déshydratation.

## **Randonneur**

Il n'existe pas de poubelles sur les sentiers, en effet, lors d'une randonnée, le randonneur doit s'organiser à l'avance, et donc gérer ses déchets seul.

Dans le massif des Bauges, il existe des bonnes pratiques, comme par exemple de ne pas emmener son chien sur les sentiers, ou encore refermer derrière soi quand on traverse un alpage. La cueillette sauvage et jeter ses déchets par terre sont aussi interdits. S'approcher des animaux est aussi fortement déconseillé.

De plus en plus, on trouve en montagne des randonneurs qui utilisent des drones afin de prendre des photos images d'endroits que l'on ne peut pas, ou difficilement accéder, qui sont souvent des lieux où les animaux se situent car c'est un lieu de tranquillité pour eux. L'usage de ces appareils est donc un problème car il va fortement déranger les animaux dans les seuls endroits où ils étaient sûrs de trouver de la tranquillité auparavant.

### **Nouvelles Fonctionnalités**

En général, un chasseur ne peut pas tirer 10 coups d'affilée comme actuellement dans le jeu, il faudrait réduire ce nombre à 3 ou 4, car aussi, normalement, il chasseur est entraîné pour n'avoir à tirer 1 seule balle qui doit être létale, afin d'éviter de faire souffrir l'animal ciblé.

On pourrait imaginer d'intégrer des éléments olfactifs afin d'améliorer le brouillard de guerre. On pourrait aussi intégrer ce brouillard de guerre pour les chamois (et aussi les chasseurs ?).

Le chamois gagnerait de l'expérience au fur et à mesure de sa vie, ce qui lui permettrait d'augmenter son champ de vision (soit la zone autour du chamois lui permettant de découvrir le brouillard de guerre).

On pourrait imaginer un système de déblocage des randonnées au fur et à mesure de l'évolution de la partie en tant que randonneur, et qu'elles ne soient pas toutes disponibles dès le début. Éventuellement, on pourrait aussi imaginer d'obtenir un score de randonnée, et selon ce score, on débloquerait les randonnées suivantes.

A la fin de la partie en tant que randonneur, on pourrait donner comme information au joueur le nombre de chamois qu'il a dérangé, et aussi lui donner un feedback lui résumant combien de fois il a effectué telle ou telle erreur.

On pourrait ajouter des jauges pour le rôle du randonneur, une jauge de plaisir et une jauge du bienfait sur la nature (ou de dérangement de la nature).

On pourrait imaginer plus d'effets entre les rôles : le chasseur pourrait avoir un impact sur le randonneur (exemple : si le chasseur prélève plusieurs chamois, le randonneur en verrait moins, ce qui aurait un impact sur le plaisir de ce dernier), le randonneur pourrait avoir un impact de dérangement sur le chasseur.

Le randonneur pourrait avoir une barre d'expérience quand il se promène et s'approche du chamois.

Concernant les informations que l'encyclopédie doit transmettre, il faut rester simple au maximum, afin de ne pas perdre le joueur.

Les PnJ pourraient donner au joueur des liens vers des sites qui pourraient, eux aussi, donner plus d'informations au joueur quant au Massif des Bauges.

On pourrait, au début du jeu, demander l'âge du joueur, afin d'adapter le jeu en fonction du public.

On pourrait aussi proposer plusieurs langues, et donc des traductions du jeu afin d'ouvrir notre jeu aux populations étrangères, principalement l'anglais, langue internationale, mais aussi l'italien, l'Italie étant limitrophe au Massif des Bauges.

Il a été imaginé, dans l'idée d'augmenter les impacts entre les rôles, que plus le chasseur prélève des animaux (plus particulièrement des chamois), moins le randonneur en verrait, ce qui aurait un impact sur la jauge de plaisir du randonneur.

On pourrait voir aussi, pour élargir le public visé, adapter par exemple le sprite du joueur, pour attirer les plus jeunes, par exemple, on pourrait l'imaginer plus drôle (avec un bandeau de pirate).

Certains chasseurs chassent pour obtenir des "trophées". On pourrait essayer de retranscrire cela dans le jeu. Par exemple, imaginons que le chasseur chasse un mâle qui possède de très grandes cornes, ce dernier chassé, il ne pourra plus se reproduire et transmettre ses gènes, et il y aurait, par la suite, moins de chamois à longues cornes. On pourrait du coup implémenter cela.

Un des points principaux sur lequel nous avons discuté est le second objectif du jeu du chamois : la reproduction. Le joueur jouerait donc une femelle, et, afin de compléter cet objectif, cette dernière doit, au moment du rut (courant novembre) avoir une masse corporelle suffisante (soit un niveau d'alimentation suffisant dans notre jeu), on pourrait imaginer une jauge de reproduction qui devrait être au maximum lors de la période du rut afin de pouvoir se reproduire.

Concernant la jauge de stress, on pourrait l'améliorer en ajoutant le stress thermique, dans le cas où on peut intégrer la météo dans le jeu, aussi, avec le temps, le chamois a de moins en moins peur des humains et se rapproche des sentiers, on pourrait imaginer alors que le stress montrait moins en présence de "dangers" humains, aussi, le stress (qui occasionne souvent une fuite et donc consommation d'énergie) engendrerait une diminution de la jauge d'alimentation, pouvant occasionner une impossibilité de se reproduire.

Dans le même cadre de la météo, on pourrait imaginer qu'il puisse y avoir des randonneurs (non joueurs) sur les sentiers, et selon cette météo, il y aurait plus ou moins de présence sur les sentiers.

Concernant les randonnées à intégrer dans le jeu, il serait peut-être bien de faire découvrir des randonnées moins connues afin de promouvoir ces dernières et aussi pour répartir les randonneurs dans le massif, la limite de randonnées à inclure dans notre jeu serait environ 15.

On pourrait faire en sorte qu'à chaque fois que le joueur dérange le chamois, il en soit alerté. Lors du bilan final, le joueur pourrait connaître ce nombre, et son score en serait impacté.

## **Graphisme**

On devrait peut-être resserrer le lieu de l'action, et ne pas dessiner certaines zones du jeu (comme par exemple les zones moins voire pas montagnardes).

Les couleurs utilisées pour le fond de carte en fonction du rôle joué est peut-être stéréotypé. Aussi, l'utilisation de la couleur rouge pour le chasseur semble négative, et donc inappropriée par rapport à ce que l'on veut transférer au travers du jeu.

On pourrait réaliser des sprites d'éco gardes, des personnages qui se trouveraient sur les sentiers et qui donneraient des informations quant aux bonnes pratiques à adopter en montagne.

On pourrait aussi créer des sprites de "Patous", une race de chien de montagne souvent dressée pour protéger les troupeaux des prédateurs comme par exemple des ours (oui, cette information semble vraie).

### **Autre**

Concernant les sports de nature, et plus particulièrement du parapente, il existe des réglementations, comme par exemple concernant le survol, qui ne doit pas passer en dessous de 300 mètres du sol.

En ce qui concerne les endroits remarquables du massif des Bauges, il existe la croix du nivolet, les 3 hauts sommets des bauges, les cols ou encore les cascades (il va falloir se renseigner là-dessus).