




1m

- |   |  |   |   |
|---|--|---|---|
|    | Joueur   |    | Trajet du joueur                                  |
|   | Trésor ramassable                                      |   | Evènement scripté 1                               |
|  | Elément impassable                                     |  | Différence de niveau franchissable (colline)      |
|  | Elément ~1m (cache accroupi et enjambable)             |  | Différence de niveau                              |
|  | Eau à mi-cuisse qui ralentit (ou boue, neige ...)      |  | Niveaux de hauteur (x3m)                          |
|  | Eau très profonde pour plongée et passage sous-terrain |  | Eau profonde pour nage et plongée                 |
|  | Construction en bois                                   |  | Ennemi sniper gros danger et très longue distance |
|  | Ennemi léger à mi-distance (arme de point)             |  | Ennemi d'assaut très solide (fusil à pompe)       |
|  | Ennemi moyen à mi-distance (arme automatique)          |  | Mouvement ennemi                                  |