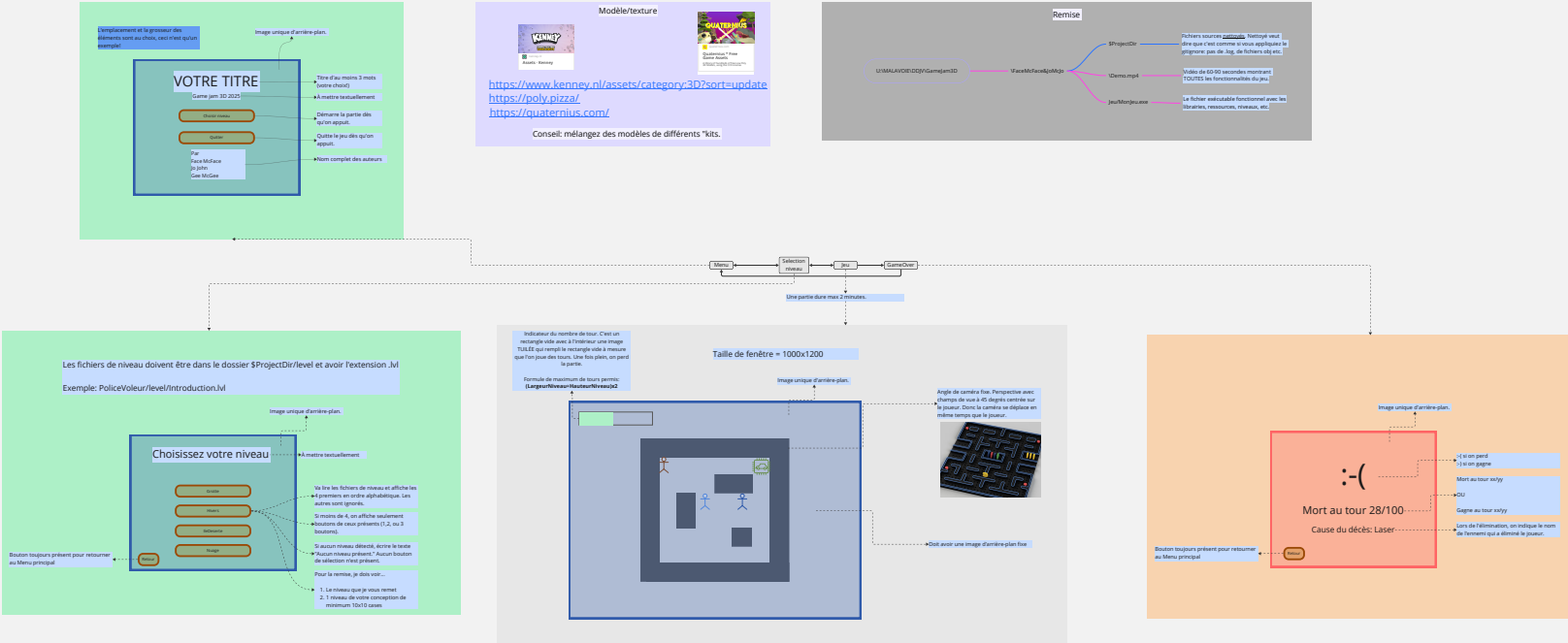




Nom	Symbole éditeur	Description	Visuel attendu	Comportement
Plancher	-	Acteurs peuvent circuler et voir	Cube + texture diffuse de la terre, gazon, plancher (solide, etc...)	-
Mur	x	Acteurs ne peuvent pas circuler ni voir	Objet 3D + texture diffuse présent sur le plancher (arbre, roche, etc...)	-
Case départ	s	Joueur commence sur cette case	Plancher d'une couleur différente mais autrement identique.	-
Case arrivée	f	Joueur termine et gagne sur cette case	Plancher d'une couleur différente mais autrement identique. Doit avoir un Modèle 3D + texture diffuse à ramasser. Modèle 3D tourner sur lui-même.	On gagne à l'arrivée. Il peut y avoir plusieurs cases d'arrivée.
Patrouilleur	h et v	Acteur avançant en ligne droite en aller-retour.	Modèle 3D unique + texture diffuse humanoïde, animale, robotique ou autre.	En boucle. 1. Le patrouilleur se déplace en ligne droite. 2. Au tour où il avancerait dans un mur, il se retourne à 180 degrés. Au départ, fait face dans une direction au hasard (à possible).
Zombie	z	Bouge 1 tour sur deux dans une direction au hasard.	Modèle 3D unique + texture diffuse humanoïde, animale, robotique ou autre.	En boucle. 1. Le zombie se tourne dans une direction au hasard dont la case est libre. 2. Le tour d'après, il avance dans cette direction. Au départ, fait face dans une direction au hasard.
Courseur	d et g	Acteur qui va tourner en rond.	Modèle 3D unique + texture diffuse humanoïde, animale, robotique ou autre.	En boucle. 1. Avance dans la direction qu'il fait face. 2. Au tour où il avancerait dans un mur, il tourne de 90 degrés à gauche ou à droite. Au départ, fait face dans une direction au hasard.
Éclaireur	ljk et i	Tire un laser lorsqu'il voit le joueur.	Modèle 3D unique + texture diffuse humanoïde, animale, robotique ou autre.	1. Si le joueur se trouve dans la ligne de mire de l'éclaireur, le tour d'après, un laser est tiré. 2. Le laser est une capsule qui débute de la case devant l'éclaireur et va jusqu'à l'obstacle du mur (ou ennemi en ligne droite). Donc les ennemis bloquent le laser. La direction dont le laser fait face est indiqué par le caractère jkl.
Tourette	+ et -	Tourne mais s'arrête pour tirer un laser lorsqu'il voit le joueur.	Modèle 3D unique + texture diffuse humanoïde, animale, robotique ou autre.	En boucle. 1. À chaque tour, tourne de 90 degrés. 2. Si l'il voit le joueur, le prochain tour, au lieu de tourner, un laser est tiré. 3. Après l'émission du laser, continue de tourner. La «+» tourne dans le sens de la règle de la main droite par rapport à l'axe Y. Au départ, fait face dans une direction au hasard.
Joueur	(aucun)	Joueur lui-même	Modèle 3D unique + texture diffuse humanoïde, animale, robotique ou autre.	Contrôles - WASD pour bouger - K pour s'éliminer - P pour passer son tour (ne pas bouger) Doit faire face à la dernière direction jouée. Ex: Le joueur bouge à gauche, il doit faire face à gauche.
Courseur d'attaque	(aucun)	Les cases occupées par une ennemi et qui prochainement attaques ont un indicateur.	Les planchers doivent être teintés d'une couleur jaune (ou variante).	-
Courseur mouvement permi	(aucun)	Les cases adjacentes sur lesquelles le joueur peut bouger doivent être teintés.	Les 4 cases adjacentes du joueur ont un curseur de mouvement sauf celles occupées par un mur.	Un curseur d'attaque et un curseur de mouvement peuvent être mélangés: le curseur résulante doit être distincte (Par exemple, mauve en mélangeant la teinte rouge et bleue).

