

Analyse des contrôles dans 3 platformers

Shift happens (Manon)

Shift Happens est un jeu de plateforme collaboratif en duo dans lequel les joueurs incarnent Bismo et Plom, deux personnages pouvant changer de taille à volonté (petit ou grand), forçant les joueurs à travailler ensemble pour surmonter les obstacles qui se dressent sur leur chemin.

Les inputs

Le personnage est contrôlable à la manette Xbox (et son équivalent PS4) avec les touches suivantes :

- A - Sauter
- X - Utiliser / Porter le partenaire
- Y - Attirer vers soi les pièces
- Joystick Gauche / Croix directionnelle - Se déplacer
- Gachette Droite - Changer de forme (petit ou grand)
- Bouton Droit - Faire revivre le partenaire

Il est aussi possible de le contrôler au clavier avec :

- Espace - Sauter
- E - Utiliser / Porter le partenaire
- F - Attirer vers soi les pièces
- WASD - Se déplacer
- Q - Changer de forme (petit ou grand)
- A - Faire revivre le partenaire

Il convient aussi de noter que le jeu se joue en solo ou en coopération, et dans le second cas, les contrôles d'un joueur peuvent avoir une incidence sur les contrôles de l'autre. Notamment, à partir du 3ème niveau, si l'un des joueurs est petit, l'autre est forcément grand.

Les mouvements

Le joueur peut se déplacer verticalement et horizontalement, à vitesse constante. Le personnage plus petit peut sauter un peu plus loin, mais le personnage plus grand peut sauter un peu plus haut.

Le grand peut porter l'autre personnage et le lancer, pour lui permettre d'atteindre des plateformes. Il peut aussi attraper le plus petit en lui tendant la main lorsque celui-ci est en bas d'une falaise / d'un mur pour l'aider à monter.

Certains obstacles utilisent des variables liées aux personnages, tel que le poids ou la taille. Par exemple, le grand personnage ne peut pas passer sous les murs qui sont trop bas, et le

petit peut se noyer dans l'eau trop profonde. D'autres obstacles demandent aussi que les deux joueurs soient coordonnés, pour atteindre la limite de poids nécessaire (sans laquelle une plateforme ne bouge pas, par exemple).

Il y a aussi des obstacles lourds (blocs qui bouchent le passage) qui nécessitent soit le grand personnage, soit les deux, pour être bougés. Si le petit essaye de bouger un tel obstacle, il pousse en vain le bloc, avançant dans le vide.

Certains obstacles ont besoin d'une pile pour s'activer, représentée en jeu par un bloc lumineux. Ce bloc doit être ramassé par les joueurs en touchant le bloc, celui-ci se positionne alors à mi distance entre les deux personnages, et il faut alors guider le bloc là où il va en se déplaçant.

Les feedbacks visuels

Lorsque le personnage avance, une animation de déplacement s'enclenche. C'est la même chose lorsque le personnage saute : il se déplace horizontalement, et un petit nuage de poussière se forme sous ses pieds.

Lorsque l'un des personnages meurt, il se liquéfie, disparaît et réapparaît à un endroit sûr sous forme d'une flaque. Il n'y a pas de feedback visuel quand le personnage se fait ressusciter.

Lorsqu'un personnage se transforme, des petites particules de liquide flottent autour de lui, l'espace d'une seconde.

Lorsque le grand veut attraper le petit, il bouge ses mains en cherchant à le saisir. Si le petit est à proximité, le grand le porte à bout de bras au-dessus de sa tête.

Lorsque l'un des joueurs récolte des pièces, elles se déplacent de là où elles se trouvaient, vers la jauge.

Les feedbacks sonores

Il y a des feedbacks sonores lors du saut, du déplacement (des bruits de pas), de la récolte de pièces, de la mort (bruit de "squish") et de la résurrection (musique du type "angélique"). Un autre bruit ("plouc") peut être entendu lorsque le joueur change de forme. On peut aussi entendre un bruit de bloc poussé sur le sol lorsque le joueur saisit un obstacle bloquant le passage. Le petit personnage fait aussi un bruit quand il est lancé, et quand il retombe sur le sol.

Les feedbacks sensoriels

Il n'y a aucun feedback sensoriel dans le jeu, ni sur manette, ni sur clavier.

Captures d'écrans

Vidéo Gameplay (3 minutes 30) : <https://www.youtube.com/watch?v=slkwrBcb0SU>



Obstacle utilisant le poids



Mécanisme des différences de taille dans l'environnement



Le différentes interactions entre les joueurs



Mort d'un joueur



La "pile" à placer sur le bloc en haut à droite



Transformation

Evergate (Victorine)

Démo : <https://www.youtube.com/watch?v=qvRww37QshU>

Les inputs

Le personnage peut être contrôlé par manette, avec les inputs suivants :

- touche A pour sauter
- touche Y pour recommencer le niveau
- joystick gauche ou dpad pour se déplacer

Il peut aussi être contrôlé avec clavier et souris, via les inputs suivants :

- touches A et D ou flèche gauche et droite pour les mouvements horizontaux
- barre espace pour le saut
- touche R pour recommencer le niveau du départ

Les mouvements

Le personnage a une vitesse constante tout au long de la partie. Il n'y a pas d'accélération progressive, et le changement de direction n'affecte pas la vitesse du personnage.

L'arrêt du personnage est immédiat lorsqu'on relâche la touche, il n'y a pas d'inertie.

La trajectoire du personnage peut être rectifiée en l'air (air control), dans une moindre mesure qu'au sol cependant.

Le personnage est soumis à la gravité : il retombe lorsqu'il saute. En revanche, il ne glisse pas lorsqu'il est sur un sol incliné (environ 45°). Comme pour la vitesse, sa chute semble constante.

Le personnage tombe aussi rapidement, qu'il soit dans l'air ou contre un mur. En d'autres termes, les frottements contre un mur sont visuels et sonores mais n'affectent pas le mouvement.

Lorsque le personnage génère un faisceau, cela ralentit fortement son mouvement pendant quelques secondes (il semble comme en apesanteur, et l'attention est portée sur le faisceau).

Utiliser son faisceau sur les cristaux oranges permet au personnage de se propulser dans la direction opposée au faisceau (déplacement plus loin et plus rapide).

Lorsque le joueur recommence le niveau, le personnage réapparaît à l'endroit où il est apparu pour la première fois (au spawn).

Les feedbacks visuels

Lorsque le petit personnage avance, son mouvement interagit avec le décor. Par exemple, dans le 1er décor, les fleurs tanguent comme si le personnage avait créé un mouvement d'air à son passage. Dans le 2ème décor, le personnage éclaire les éléments de décor lorsqu'il se trouve devant eux, donnant l'impression qu'il émet véritablement de la lumière.

Lorsque le personnage se déplace horizontalement, il sème une petite traînée blanche derrière lui, sur quelques millimètres seulement.

Lorsqu'il saute, des traces suivent son mouvement ascendant, et son corps suit le mouvement : ses bras et ses cheveux s'orientent vers le haut lorsqu'il retombe, comme si leur chute était plus lente que celle du corps.

Lorsqu'il frotte contre un mur, que ce soit à la montée ou à la descente, il y a des petits nuages qui apparaissent pour symboliser le frottement.

Lorsque le personnage tombe en dehors de l'écran (chute dans le vide), des particules magiques apparaissent autour de la zone où il est tombé. Cela signale au joueur que le personnage est "désintégré" et qu'il doit redémarrer le niveau.

Lorsque le joueur actionne les flèches du haut et du bas (ou Z et S), le personnage lève ou baisse la tête. Je n'ai pas l'impression que ces mécaniques aient une quelconque autre utilité.

Lorsque le joueur recommence le niveau, un tourbillon bleu apparaît autour du personnage pour symboliser la téléportation (ou réincarnation).

Les feedbacks sonores

Lorsque le personnage tombe en dehors de l'écran (chute dans le vide), il y a un son ressemblant à un choc magique suivi d'un bruit associé à la téléportation du personnage au point de spawn.

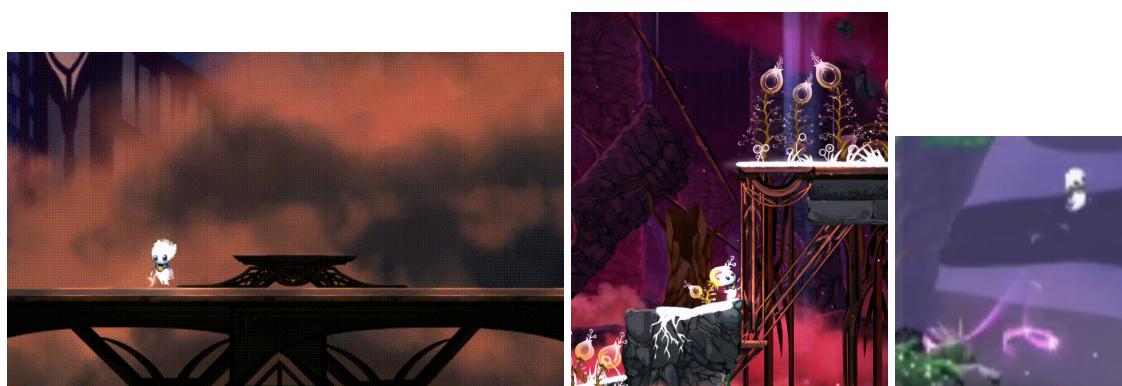
Lorsqu'il frotte contre un mur, pour monter ou pour descendre, il y a un bruit de frottement qui indique au joueur que le frottement entre les 2 objets est pris en compte.

Lorsque le joueur recommence un niveau, il y a un son fréquemment identifié à la téléportation dans d'autres jeux.

Les feedbacks sensoriels

Lorsque le personnage tombe en dehors de l'écran (chute dans le vide), la manette vibre. Ce feedback sensoriel est disponible uniquement pour les joueurs avec manette, il n'y a pas d'équivalent pour la version PC.

Captures d'écran



Feedback visuel de lumière contre le décor, de frottements contre de le mur et volutes lors du saut.

Calamity Creatures (Margot)

Démo : <https://www.youtube.com/watch?v=EpZOif4R-Wc>

Dans ce jeu de plateforme, nous incarnons un personnage féminin qui doit détruire des robots géants. Nous commençons le premier niveau au sol et devons escalader le robot pour le détruire au niveau de sa tête. Le deuxième niveau ressemble à un hangar où un robot géant nous attaque selon l'avancement.

Plusieurs fonctionnalités sont présentes avec des inputs particuliers que l'on peut changer dans les paramètres mais par défaut :

Les Inputs :

GamePad :

- A → pour sauter
- A maintenu → pour planer
- RB → s'accrocher à un objet (mur d'herbe, grillage)
- RB + Dpad → Lorsque l'on est accroché à une grille ou autre, on peut se déplacer avec le Dpad
- B → Siffler (ne connaît pas le gameplay associé)
- X → faire une roulade (permet d'esquiver, d'aller plus vite)
- Y → parer une attaque
- Dpad/Stick → déplacement horizontal ou se baisser
- A + Dpad → se maintenir sur le rebord d'une plateforme
- A + LB → permet d'envoyer un grappin sur les objets correspondants
- LB + Dpad → permet de se balancer au bout du grappin
- RB + B → permet lorsque l'objet sur lequel on est accroché est un écrou, de le dévisser
- RT → sort l'arc
- RT maintenu → tend une flèche, si suffisamment tendue en relâchant, tire une flèche, permet une interaction avec le décor pour débloquer des plateformes
- RT + Dpad → permet de viser avec l'arc
- LT → "insight vision" permet de voir si les objets sont de type plateforme ou d'accroche

Clavier :

- A → Space
- RB → Q
- B → W
- X → R
- Y → D
- RT → Shift (sortir l'arc) A pour tirer

- Dpad → flèches du clavier
- LT → H

D'autres commandes sont dans le menu pour changer les contrôles mais je n'ai pas pu les tester pas allé assez loin ou jeu encore en développement (early access). Le jeu introduit les inputs au faire et à mesure au joueur.

De manière générale, les déplacements sont fluides et instinctifs, une chose m'a perturbé mais après tout c'est normal, lorsque l'on est accroché à un objet, on peut sauter, mais si on lâche RB avant d'appuyer sur A, on tombe.

Les Mouvements :

La vitesse du personnage dépend de sa situation : accrochée à un objet, sur le sol, pendu au grappin etc...

Au sol la vitesse est constante, au pas, accroché à un objet, la vitesse est constante mais beaucoup plus lente qu'au sol, pendu au grappin, la vitesse dépend du balancement autour du point d'ancrage du grappin, lorsque l'on plane, on va de plus en plus vite.

Le saut est plutôt important comparé à un humain, et est plus long dans la monté que la redescente, cela à l'aire de suivre la physique, la roulade fait de même.

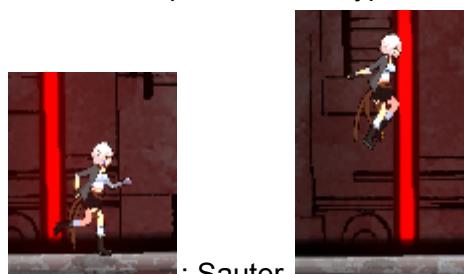
Le personnage subit la gravité, pour tous ses déplacements; mais les pentes n'influencent pas son déplacement même en vitesse.

Sur le premier niveau, où l'on est sur le robot en permanence, celui-ci se déplace et donc nos mouvements sont influencés par ce déplacement. On peut facilement le voir lorsqu'on est suspendu à un objet et immobile, notre personnage vacille sans que l'on fasse quoi que ce soit.

Lorsque l'on est en l'air, on peut avec les déplacements influencer la chute, ce qui est limité dans la vraie vie.

Feedbacks visuels :

Nous avons des animations pour tous les types de déplacements, une ombrelle pour planer:



Marcher/Courir ; Sauter



; Roulade ;



Planer ; Suspendu à une plateforme



Pour l'arc, on a une ligne rouge pour nous montrer la ligne de visée, une aura bleue de plus en plus intense lorsqu'on charge le tire. Lorsqu'on tire sur une pile, de l'électricité en émane:



Arc avec viseur



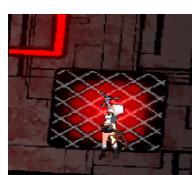
Arc tendu



Réaction de la cible



Lorsque l'on est accroché à un objet, c'est via un grappin dans notre main, qui tourne lorsqu'on se déplace. Sauf si on est accroché à un levier, celui-ci descend et actionne une mécanique dans les plateformes



Accroche normale



Accroche levier

Il y a une animation lorsqu'on tourne un écrou et cela fait des étincelles rouges.



Lorsque l'on est suspendu à un grappin, la liane est bleue et réagit physiquement comme



une corde.



Quand on siffle, une onde circulaire blanche apparaît.

Le “insight vision” met un filtre bleu et met un cube filaire d’une couleur particulière en fonction de l’objet.



Feedback Sonores :

Lorsque l'on saute, il y a un bruit comme de vent ou swipe en l'air puis un bruit de retombée un peu comme des claquettes.

Se déplacer fait un peu comme un bruit de talons en plus atténué.

La roulade produit un son, de roulade ou chute.

L'ombrelle fait un bruit lorsqu'elle se déploie.

On a un bruit comme de laser lorsqu'on tire avec l'arc.

Pour se déplacer en étant accroché, on a un bruit mécanique comme si on tournait une manivelle avec une crémaillère (typiquement ouvrir ou fermer une écluse).

Le sifflement fait un bruit de sifflement. Lorsqu'on perd de la vie, le personnage émet un cri “Hah” de douleur.

Les sons environnants sont présents et différents selon les niveaux, bruits de robots qui se déplacent, ou vent qui souffle dans le niveau 2 car un peu vide.

Les plateformes qui bougent émettent un son caractéristique de leur nature.

Dévisser un écrou fait un bruit fort de grincement comme si on dévisse un vieil écrou.

Lorsqu'on s'accroche avec le grappin, cela fait un bruit de déroulement de câble métallique rapide et un bruit de fixation du grappin pareil dans le sens inverse, comme un mètre qu'on enroule et déroule.

Je n'ai pas testé si le son offrait une expérience immersive en stéréo, cela m'étonnerait.

Feedback Sensoriel :

La sensation la plus marquante pour moi est lorsqu'on dévisse un écrou, cela fait beaucoup trembler la manette.

On a aussi une brève vibration lorsqu'on commence à s'accrocher à un objet, cela fait comme une légère perturbation dans les mouvements de la main ce qui correspond au fait de s'accrocher à quelque chose.

Lorsqu'on perd des points de vie, la manette vibre, cela alerte le joueur.

Lorsqu'on tire une flèche aussi on a une légère vibration.

Cela n'est valable qu'avec le Gamepad car pas de solution technique pour le clavier.

Le Gamepad offre une expérience plus complète du jeu.

Remarques :

Il est important de dérouler les différents aspects et actions possibles pour que le joueur sache comment terminer le niveau. Je n'ai pas réussi à terminer le niveau 2, je pense qu'il manque une mécanique de jeu que je n'ai pas acquise en jouant.