**VISCOSITE**

3D (2D ?) - Third Person View

Le joueur contrôle un avatar évoluant dans un espace soumis à la gravité. Les éléments du LD, des plateformes, possèdent des propriétés qui évoluent selon le comportement de l’avatar.

Selon la force d’impact de l’avatar sur les plateformes (percuter de plein fouet un mur, courir, sauter, etc.), la plateforme devient plus ou moins visqueuse - comprendre que sa surface oppose une force proportionnelle à la contrainte qui lui est imposée. Ainsi, sur certaines plateformes, si le joueur stope son mouvement, il peut passer à travers la plateforme. S’il se déplace constamment, avec un certain rythme, créant plusieurs points d’impacts à la surface de la plateforme, celle-ci continue de le soutenir. Sur d’autres plateformes, si le joueur est immobile, leur viscosité est très élevée, mais diminue avec l’activité du joueur.

L’avatar peut également agir sur les plateformes à distance. Il transmet son mouvement via un projectile. La force d’impact de ce dernier peut ainsi altérer les propriétés du système.

La taille de l’objet fait varier son rapport viscosité/contrainte. Ainsi, pour un grand object, il est plus difficile de maintenir une viscosité élevée.

(Une grande force d’impact augmente le rayon de visibilté du LD. Ce rayon tend lui-même à diminuer. Le joueur doit donc instaurer un certain rythme, a minima, pour que le système continue d’exister.)

(Brouillard de guerre)

DDA, le LD s’adapte et propose un challenge dynamique répondant aux performances du joueur.



1. L’avatar peut grimper le long du mur, mais la viscosité de la plateforme diminue rapidement du fait de la faible intensité de l’impact du joueur. Ce dernier passe alors au travers de la plateforme ;
2. L’avatar effectue deux sauts, la force d’impact sur les plateformes les assurant de conserver une viscosité élevée.



**Propriétés du jouet**

Le **système** est caractérisé par les propriétés suivantes :

* Existence
* Viscosité (rhéofluidifiant, rhéoépaississant, thixotropique, antithixotropique)
* Position
* Taille
* Visibilité

L’**avatar** est caractéristé par les propriétés suivantes :

* Vitesse de déplacement
* Soumis à la gravité
* Déplacement sur 3 axes (dont le saut)
* Contrôle de sa vision
* Agir à distance par l’intermédiaire de projectiles

On constate que le joueur peut influencer :

* la **viscosité** des plateformes grâce à sa **vitesse de déplacement**, sa capacité à **sauter** - il est soumis à la gravité et aux projectiles qu’il peut générer ;
* la **visibilité** des plateformes qui apparaissent ou disparaissent en fonction de son **déplacement**;