# **Slide**

**Intentions de design :** Créer une expérience de navigation grisante et dynamique qui induise le joueur dans un état de Flow le plus continu possible.

**Description du jouet :** L’avatar se déplace avec une vitesse max. base. Pour augmenter cette vitesse max., il peut prendre certaines pentes particulièrement pentues lui permettant de repousser cette vitesse max. S’en suit une période pendant laquelle il conserve cette vitesse max. (tant qu’il y a déplacement). Puis, sa vitesse va tendre à décroître jusqu’à atteindre la vitesse max. du palier précédent. Cependant, tant qu’il est dans son palier actuel, il peut retrouver sa vitesse max. en prenant des pentes “normales”. S’il atteint sa vitesse max. et qu’il prend ces mêmes pentes, sa vitesse va temporairement dépasser la vitesse max. puis immédiatement revenir à la vitesse max.

*Exemples* :

**Cas 1**

* Palier : 3
* Vitesse max. : 30
* Vitesse actuelle : 30
* Période : “extase”
* Situation : le joueur utilise une pente peu inclinée
* Nouvelle vitesse : 34 puis très rapidement 30

**Cas 2**

* Palier : 3
* Vitesse max. : 30
* Vitesse actuelle : 27
* Période : “décroissance”
* Situation : le joueur utilise une pente peu inclinée
* Nouvelle vitesse : 30 puis à nouveau décroissante

**Cas 3**

* Palier : 3
* Vitesse max. : 30
* Vitesse actuelle : 24
* Période : “décroissance”
* Situation : le joueur ne prend pas de pente
* Nouvelle vitesse : 20 (également nouvelle vitesse max.)

**Cas 4**

* Palier : 3
* Vitesse max. : 30
* Vitesse actuelle : 28
* Période : “décroissance”
* Situation : le joueur prend une pente particulièrement inclinée
* Nouvelle vitesse : 40 (également nouvelle vitesse max.)

## **Noyau jouet :**

**Propriétés de l’avatar :**

· Taille

· Position

· Direction

· Vitesse actuelle

· Vitesse max.

**Propriétés des éléments dans l’environnement:**

· Existence

· Visibilité

· Taille

· Position

· Vitesse nécessaire de l’avatar pour apparaitre.

· Aucun des objet ou combinaisons d’objets doivent créer une géométrie qui provoque un arrêt total du personnage. Exemple : murs, coins, gouffres, parois etc etc.

**Propriétés systémiques du noyau :**

· Les limites de la vitesse de l’avatar sont définies par le système.

· La vitesse du personnage est gérée par le joueur de par son déplacement.

· Les éléments dans l’environnement apparaissent en fonction de la vitesse du personnage.

· Les éléments dans l’environnement permettent au joueur d’augmenter la vitesse de son avatar.

· Quand la vitesse du joueur tombe en dessous d’une limite de vitesse, les éléments qui sont apparus quand cette limite a été franchie disparaissent.

· La vitesse de l’avatar baisse quand l’avatar remonte une pente ou arrête d’avancer.

· Les éléments dans l’environnement ne doivent jamais provoquer un arrêté total de l’avatar.

## **3C**

**Camera :**

La caméra est en 3e personne et suit l’avatar quand il se déplace.

Quand la vitesse de l’avatar augmente la caméra s’éloigne pour avoir une visibilité plus grande est un sentiment de vitesse plus marqué.

**Contrôler :**

Le joueur peut déplacer et orienter son avatar avec les flèches, ZQSD et le stick droit. Il peut aussi contrôler la caméra avec la souris ou le stick gauche.

**Character :**

L’avatar est soumis à la gravité, il ne peut pas sauter et a une limite de vitesse variable.

Quand la vitesse de l’avatar augmente des éléments du décor apparaissent, quand elle diminue, les éléments disparaissent.

## **Macro boucle**

## 