

# Analyse de jeux

## Superflight

### Sommaire :

1. Métrics
2. 3Cs
3. Gameplay
4. Conditions de victoire/défaite
5. Boucles de gameplay
6. Boucles de feedbacks
7. Description des mécaniques principales
  1. Navigation
  2. Portail
8. Structure RGD
  1. Direction
  2. Portail
9. Proposition de micro-challenge
  1. Tableau RGD
  2. Tableau de mécanique « salto »
  3. Token « Bloc invisible » et niveaux de difficulté.

### Métrics

Développeur/ Éditeur : GrizzlyGames.

Genre : Action.

1 joueur.

Support : PC.

Contrôles : Manette/clavier.

### 3Cs

Camera : La caméra est en vue à la troisième personne et verrouillée sur l'avatar qui se trouve au centre de l'écran. Elle suit ses mouvement et reste alignée dans la direction de déplacement de l'avatar.

Character : L'avatar du joueur a l'apparence d'un pantin articulé équipé d'ailes similaires à un wingsuit utilisé en base-jumping. Il est affecté par des mécaniques simulant la gravité et la notion d'aérodynamisme. Il peut, de ce fait, se déplacer en ligne droite et s'incliner progressivement dans toutes les directions grâce aux contrôles directionnels.

Controller : Les contrôles se font au clavier ou manette. Ils se résument aux contrôles directionnels comme suit : si le joueur presse et maintient enfoncée une touche directionnelle ou incline et maintient le stick, l'avatar tourne progressivement dans la direction souhaitée selon la mesure du joueur.

## Gameplay

L'avatar du joueur apparaît dans un espace ouvert en chute libre et est directement affecté par la gravité, le joueur a un contrôle partiel de la vitesse car il ne peut que la réduire ou l'augmenter. La navigation est au centre du gameplay car le joueur doit alors ajuster sa trajectoire au moyen de ses contrôles pour parcourir le niveau et esquiver tout obstacle du décor sur sa route, le tout selon une simulation des sports extrêmes tels que le base-jump en wingsuit. Si le joueur traverse le niveau et atteint la zone de fin, il apparaît dans un nouveau niveau à parcourir. Il est également possible de passer à un nouveau niveau en passant par un portail.

Le jeu laisse une large part au score et la mesure des performances du joueur. Plus le joueur effectue une manœuvre risquée avec succès plus son score augmente.

## Conditions de victoire/défaite

Le jeu n'a pas de condition de victoire à proprement parler, hors-mis une victoire personnelle pour le joueur en fonction du score, car le jeu est « sans fin » et génère sans cesse un nouveau niveau pour prolonger le challenge du joueur. Ce dernier est en perpétuelle victoire s'il parvient à rester en jeu sans interruption.

En revanche, le joueur perd s'il entre en contact avec un élément de décor.

## Boucles de gameplay

Objectif	Challenge	Reward
- Frôler un élément de décor	- Ajuster sa trajectoire pour passer au plus près de l'obstacle sans le toucher	- Obstacle franchi - Score (x combo)
- Passer un portail	- Ajuster sa trajectoire pour entrer en contact avec le portail	- Accès à un nouveau niveau - Score (+1000)
- Sortir du niveau	- Atteindre les limites du niveau	- Accès à un nouveau niveau

## Boucles de feedbacks

Signe	Action	Feedback
- Décor franchissable proche	- Ajuster sa trajectoire en inclinant le stick directionnel pour se rapprocher au maximum sans entrer en contact avec le décor	<u>Obligatoirement</u> - Son de proximité du décor et - Screenshake et - Animation de rotation de l'avatar et - Son de rotation de l'avatar et - Son de score additionnel en augmentation et - Son de score additionnel

		<p>ajouté au score total  <u>ET/OU Possiblement :</u>  - Avatar dépasse le décor  et  - Score additionnel en augmentation  et  - Score de combo éventuel  <u>ET/OU Possiblement :</u>  - Animation de collision avec le décor  et  - Son de collision  et  - La caméra recule en suivant le parcours précédent du joueur  et  - Apparition du menu de jeu</p>
- Prise ou perte de vitesse de l'avatar	- Ajuster l'inclinaison de l'avatar en inclinant le stick directionnel	<p>- Animation de l'inclinaison de l'avatar  et  - Son de prise ou de perte de vitesse  et  - Rapprochement (vitesse décroissante) ou éloignement (vitesse croissante) de la caméra par rapport à l'avatar jusqu'au seuil maximal  <u>ET/OU Possiblement :</u>  - Chute de l'avatar si la vitesse est trop faible (trajectoire ascendante)  et  - Score additionnel de chute libre + son  - Son de score additionnel ajouté au score total</p>
- Portail proche à l'écran	- Ajuster sa trajectoire en inclinant le stick directionnel pour entrer en contact avec le portail	<p>- Animation de transition entre le niveau en cours et le suivant  et  - Son de transition  et  - Score de portail (+1000)  et  - Avatar apparaît dans un nouveau niveau</p>

## Description des mécaniques principales

Le jeu combine trois mécaniques de Navigation dans ses contrôles directionnels :  
La direction pour les trajectoires, et l'accélération et la décélération pour la vitesse.

Direction : Lorsque le joueur incline le stick directionnel et le maintient, l'avatar dévie progressivement dans la direction souhaitée de façon proportionnelle à la mesure d'inclinaison de l'input.

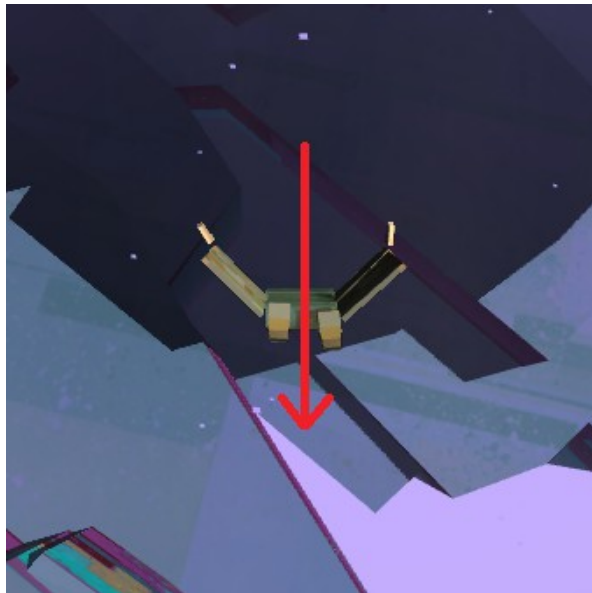


L'avatar en rotation vers la gauche.



L'avatar en rotation vers la droite.

Accélération : Le joueur peut augmenter la vitesse de l'avatar en l'inclinant vers le bas par inclinaison du stick directionnel. Plus l'avatar est parallèle à son axe Vertical en direction du descendante plus sa vitesse augmente progressivement jusqu'à un seuil maximum.



L'avatar en accélération (inclinaison vers le bas)

Décélération : Le joueur peut réduire la vitesse de l'avatar en l'inclinant vers le haut par inclinaison du stick directionnel. Plus l'avatar est parallèle à son axe Vertical en direction ascendante plus sa vitesse est réduite progressivement jusqu'à l'arrêt puis la chute de l'avatar suivie d'une brève perte de contrôle.



L'avatar en décélération (inclinaison vers le haut)

Tableau des mécaniques de Navigation ci-dessus.

Player Action		Simulation		Feedbacks
Input	Black Box	Tokens	State change	Feedback
- Input directionnel pressé/incliné	- L'avatar effectue une inclinaison jusqu'à un seuil maximum. Et possiblement : - L'avatar effectue une accélération ou décélération jusqu'à un seuil maximum.	- Avatar	- Position x/y/z de l'avatar - Inclinaison de l'avatar et possiblement : - Vitesse de l'avatar	- Animation de l'inclinaison de l'avatar et - Son de rotation de l'avatar et - Son de prise ou de perte de vitesse et - Rapprochement (vitesse décroissante) ou éloignement (vitesse croissante) de la caméra par rapport à l'avatar jusqu'au seuil maximal

Mécanique de Portails (similaire à la fin d'un niveau).

Si le joueur entre en contact avec un portail, son avatar apparaît au début d'un nouveau niveau.



L'avatar en direction d'un portail.



Réapparition de l'avatar après contact.

Tableau de la mécanique de Portal.

Player Action		Simulation		Feedbacks
Input	Black Box	Tokens	State change	Feedback
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aucun.</li> <li>- Activation par contact.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Si le joueur entre en contact avec le portail, il réapparaît au début d'un nouveau niveau.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Avatar</li> <li>- Portail</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Position de l'avatar.</li> <li>- Niveau en cours.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Animation de transition entre le niveau en cours et le suivant et</li> <li>- Son de transition et</li> <li>- Score de portail (+1000) et</li> <li>- Avatar apparaît dans un nouveau niveau</li> </ul>

Structure RGD

System	Superflight
Gameplay	Navigation
Mécanique	Direction
Micro-challenge	Frôler un décor
Micro-objectif	Incliner le stick au bon moment et dans la bonne direction
Input	Incliner le stick directionnel + mesure
Skills	Précision, Mesure, Timing, Observation
Paramètres atomiques	Vitesse de l'avatar

	Position de l'avatar Dimensions du décor Dimensions de l'espace de passage Direction de l'avatar Inclinaison de l'avatar Dimensions de l'avatar Distance avatar/décor
--	---

Mécanique	Portail/Fin de niveau
Micro-challenge	Toucher un portail
Micro-objectif	Incliner le stick dans la bonne direction
Input	Incliner le stick directionnel
Skills	Précision, Timing, Observation
Paramètres atomiques	Vitesse de l'avatar Position de l'avatar Dimensions du portail Dimension du décor éventuel Direction de l'avatar Inclinaison de l'avatar Dimensions de l'avatar Distance avatar/portail

### Proposition de micro-challenge

Mécanique	Salto *
Micro-challenge	Esquiver un bloc invisible*
Micro-objectif	Presser la touche de « salto » au bon moment
Input	Presser l'input « salto »
Skills	Réflexe, Observation
Paramètres atomiques	Vitesse du joueur Position du joueur Inclinaison de l'avatar Direction de l'avatar Dimensions du bloc invisible Dimensions de l'avatar Distance avatar/bloc Distance d'apparition du bloc

### Tableau de mécanique de salto :

Le joueur effectue un salto en pressant simultanément la touche attribuée et en inclinant le stick directionnel dans la direction voulue. L'action ne peut se faire que vers le haut ou les côtés. L'avatar effectue alors mouvement rapide combiné à un salto vers le haut ou une roulade sur les

côtés. Si l'action est réussie à l'approche d'un bloc invisible le joueur gagne des points de score basés sur la proximité, le timing et le combo. La vitesse du joueur ne varie pas.

Player Action		Simulation		Feedbacks
Input	Black Box	Tokens	State change	Feedback
- Presser la touche « salto »	Si le joueur presse la touche salto et incline le stick directionnel dans la bonne direction, il esquivé le bloc en effectuant un salto.	- Avatar - Bloc invisible	- Position de l'avatar - Inclinaison de l'avatar - Direction de l'avatar	- Animation de salto + son et possiblement : - Score d'esquive + son d'esquive réussie ou - Animation de collision avec le décor et - Son de collision et - La caméra recule en suivant le parcours précédent du joueur et - Apparition du menu de jeu

Description du token « Bloc invisible ».

Bloc pouvant apparaître à une distance plus ou moins proche du joueur sur sa trajectoire actuelle et de dimension équivalente à l'avatar. Il possède les mêmes propriétés que le décor et peut être esquivé grâce à la mécanique de salto.

Niveaux de difficulté (en fonction du score actuel du joueur) :

Facile
<p>Le bloc émet un scintillement pendant 2sec avant d'apparaître. Il apparaît à distance correcte du joueur. Il est de taille réduite, équivalente à la moitié de celle de l'avatar. Il est immobile.</p>
Normale
<p>Le bloc émet un bref scintillement 0,5sec avant d'apparaître. Il apparaît à distance rapprochée du joueur. Il est de taille équivalente à l'avatar du joueur. Il se déplace légèrement à l'approche du joueur en tendant vers la direction de l'avatar.</p>



Difficile

Le bloc n'émet aucun scintillement.

Il apparaît à distance rapprochée du joueur.

Il est de taille supérieure à celle de l'avatar du joueur, environ 1fois supérieure.

Il se déplace lentement à l'approche du joueur sans interruption de distance en tendant vers la direction de l'avatar.

Alexis Ferrand, 1GDD.