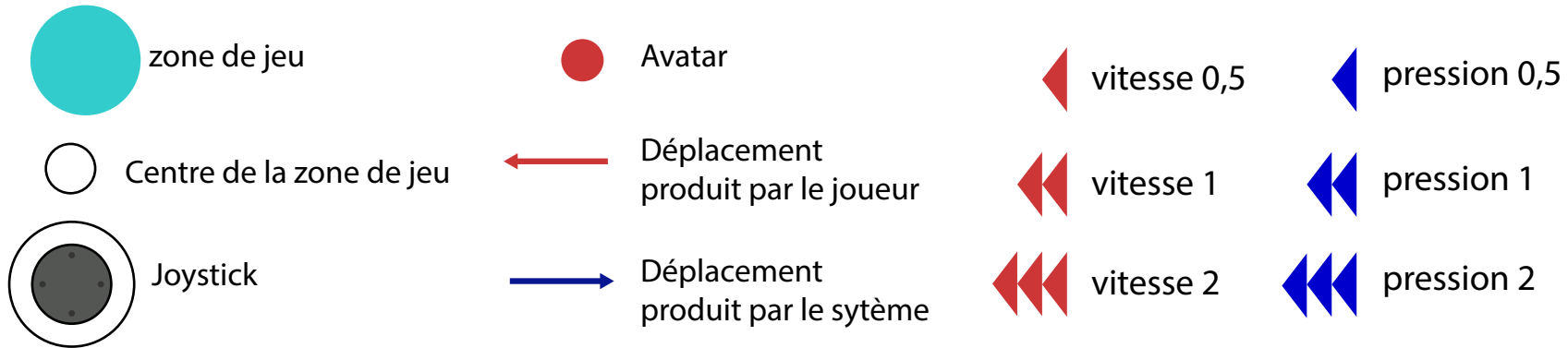
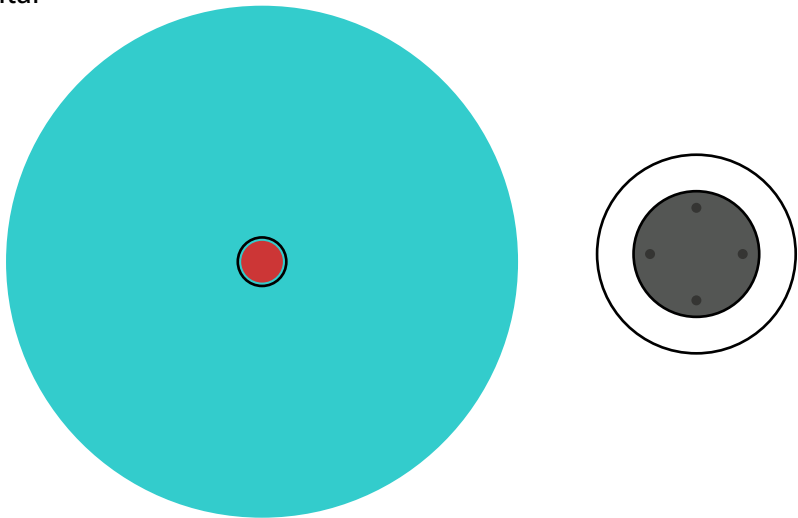


# Légende :



# État initial

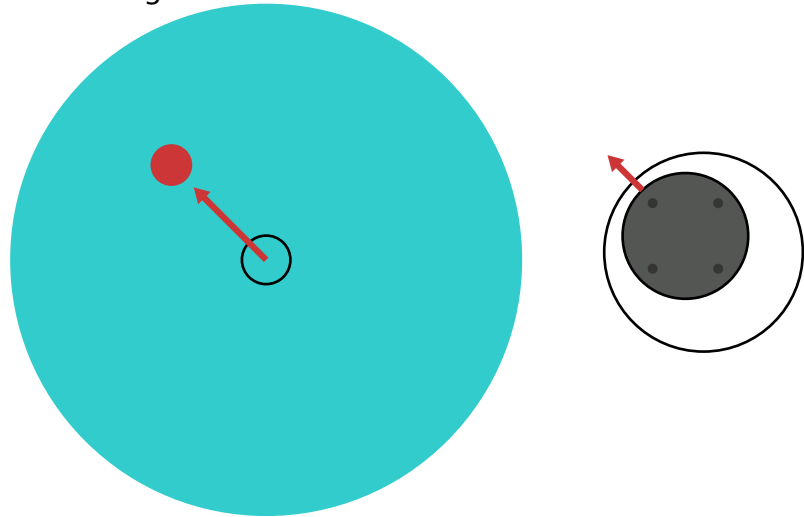
État initial



Dans son état initial, l'avatar est au centre de la zone de jeu.

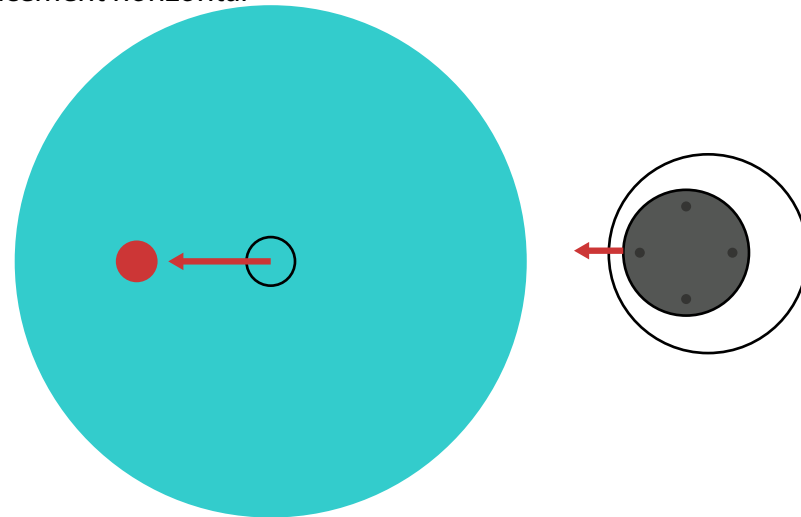
# Déplacement - Direction

Déplacement diagonal



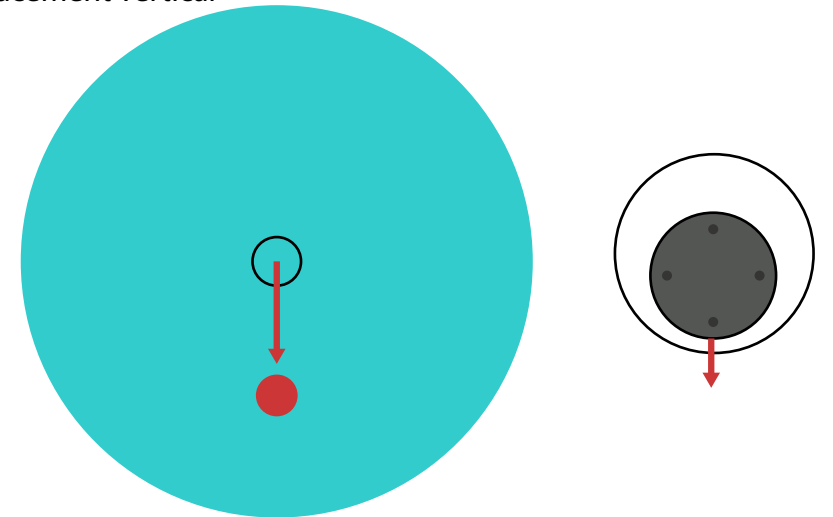
En déplaçant le joystick vers la diagonale haut/droite, (ou autre), l'avatar se déplacera vers la diagonale haut/droite, (ou autre), à une certaine vitesse selon la pression sur le joystick.

Déplacement horizontal



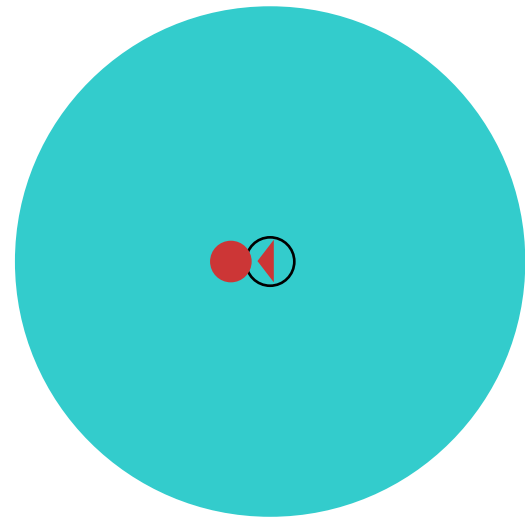
En déplaçant le joystick vers la droite, (ou la gauche), l'avatar se déplacera vers la droite, (ou la gauche), à une certaine vitesse selon la pression sur le joystick.

Déplacement vertical

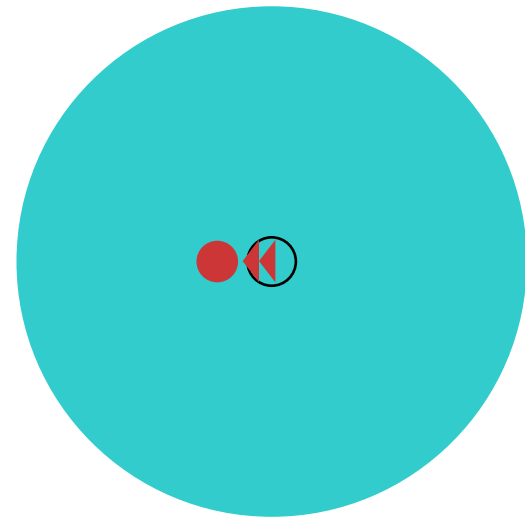


En déplaçant le joystick vers le bas, (ou le haut), l'avatar se déplacera vers le bas, (ou le haut), à une certaine vitesse selon la pression sur le joystick.

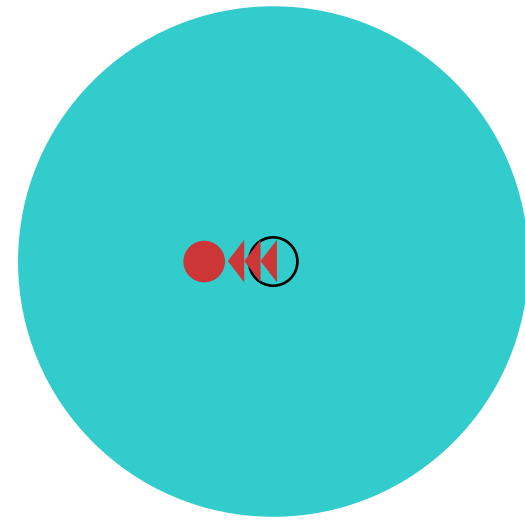
# Déplacement - Vitesse



Pression minimal

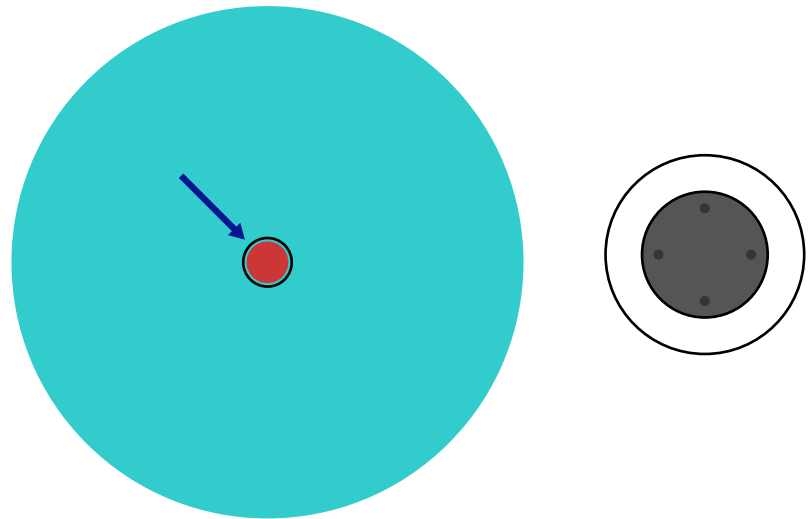


Pression moyenne

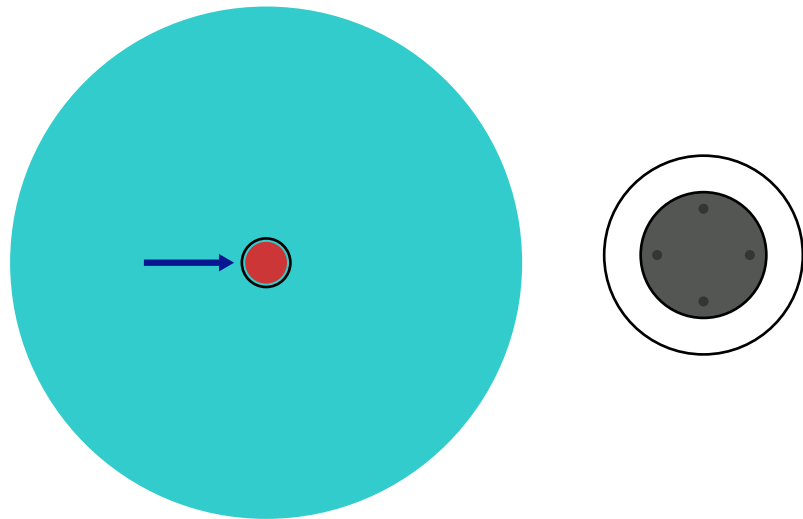


Pression maximal

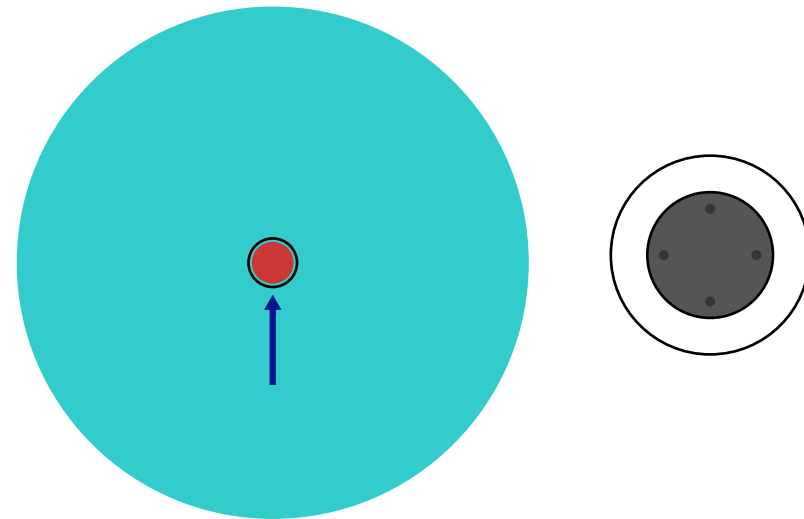
# Déplacement - Tendances



En lâchant la pression sur le joystick, peu importe sa direction, le système tend à ce que l'avatar occupe le centre de la zone de jeu.







En lâchant la pression sur le joystick, peu importe sa direction, le système tend à ce que l'avatar occupe le centre de la zone de jeu.




En lâchant la pression sur le joystick, peu importe sa direction, le système tend à ce que l'avatar occupe le centre de la zone de jeu.

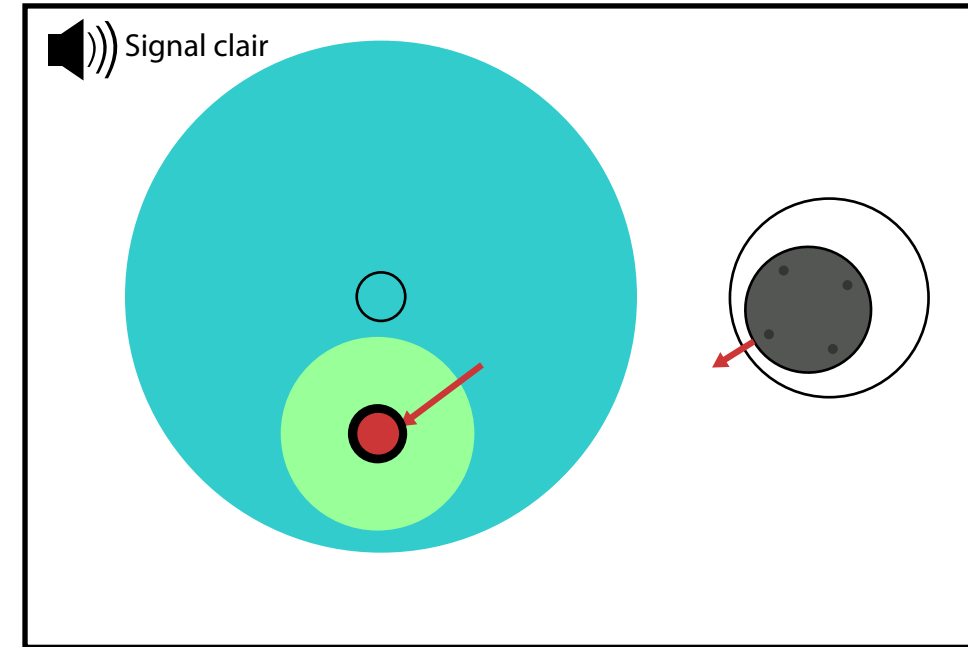
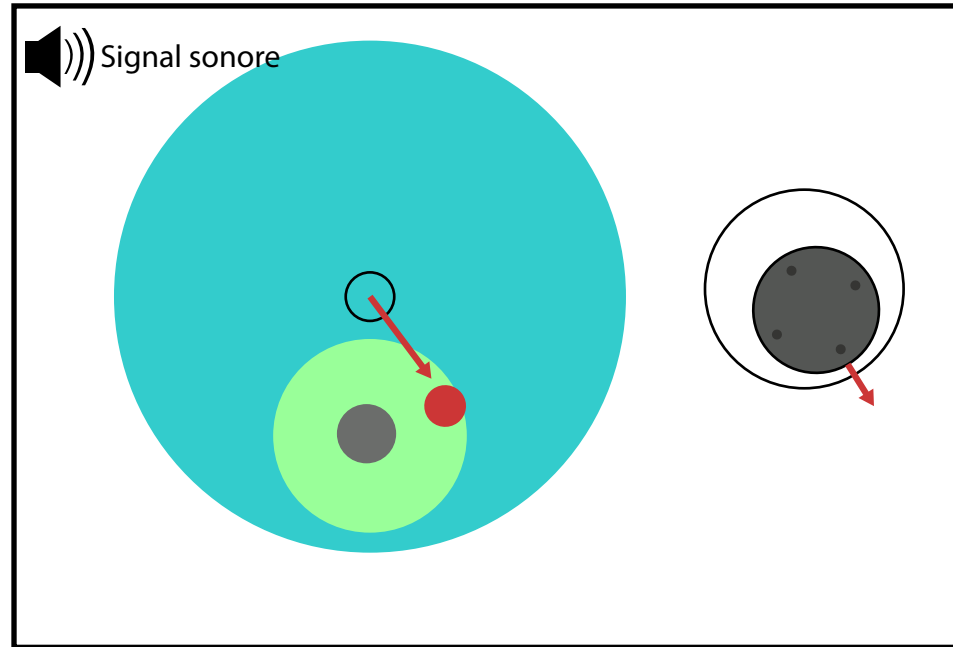
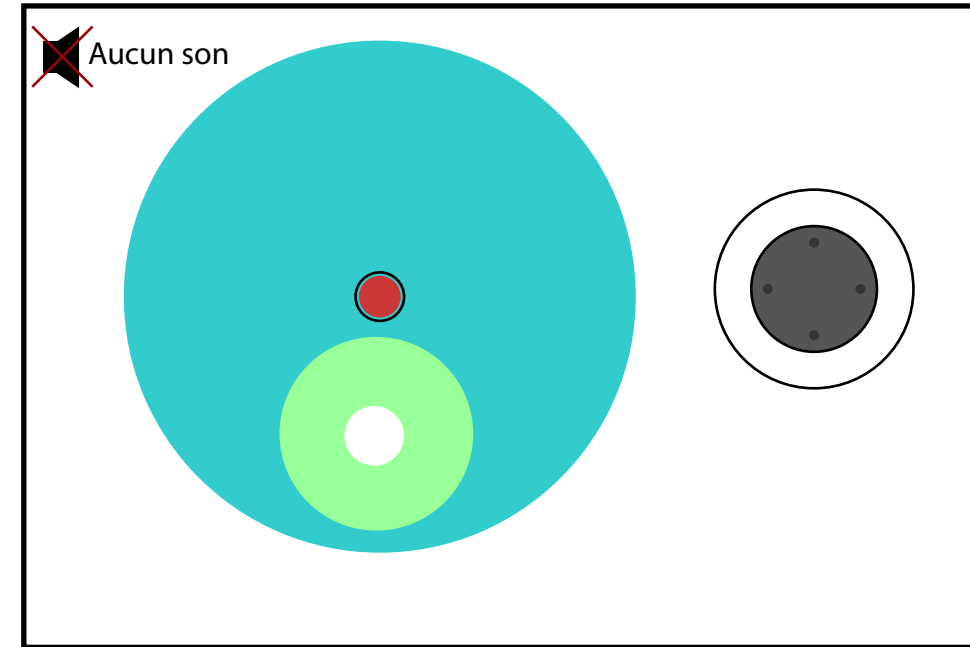
# Légende :

-  Zone sonore invisible pour le joueur.
-  Zone sonore avec une faible opacité
-  Zone sonore visuel pour le joueur.  
Au contact de l'avatar, il trigger un signal sonore

-  Zone invisible périphérique à la zone sonore.  
Au contact de l'avatar, il trigger un signal sonore  
(différant de la zone sonore)

-  Aucun son      Indique le type  
du signal sonore produit

# Objectif



# Paramètre de la tension

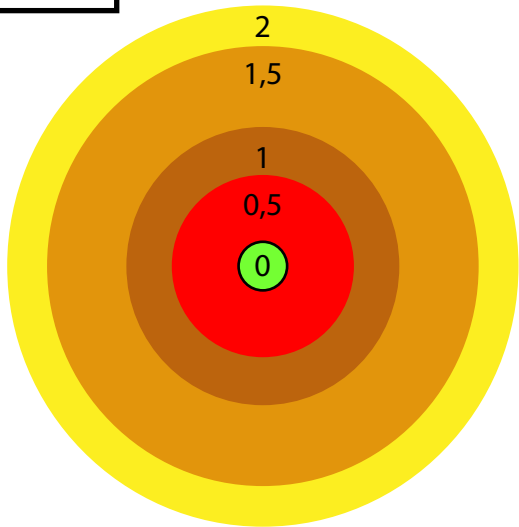
Pattern du signal	Schemas référence	Très facile	Facile	Moyen	Difficile	Très difficile
Phasage avec le signal						
Vitesse du pattern		Immobile	0.5	1	Pattern d'irrégularité	Irrégularité aléatoire*
localisation de la zone	Schémas A1	0	2	1,5	1	0.5
Taille de la zone sonore		1/4 de la zone de jeu	1/8 de la zone de jeu	1/16 de la zone de jeu	1/24 de la zone de jeu	1/32 de la zone de jeu

\* Toutes les secondes il y a une augmentation de X en vitesse

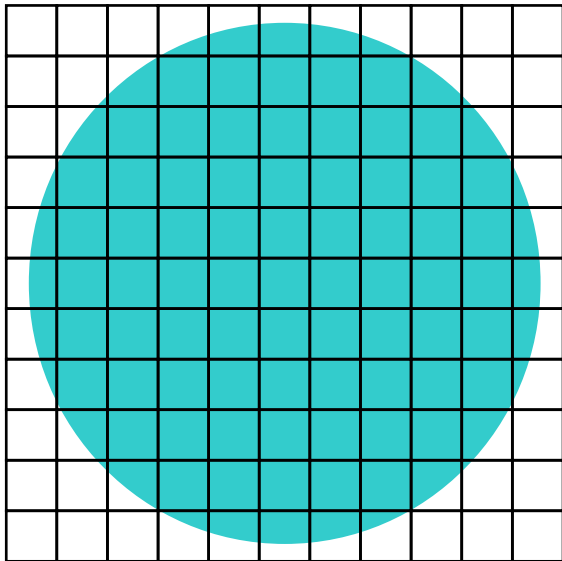
	Schemas référence	Très facile	Facile	Moyen	Difficile	Très difficile
Recherche du signal						
zone recouverte par le pattern du signal	Schémas B1	1-5 cases	5-10 cases	10-20 cases	30-40 cases	40-All cases
localisation de la zone	Schémas B2	0	0.5	1	1,5	2
Taille de la zone périphérique	Schémas B3	Toute la zone de jeu	1/4 de la zone de jeu	1/8 de la zone de jeu	1/8 de la zone de jeu	1/16 de la zone de jeu



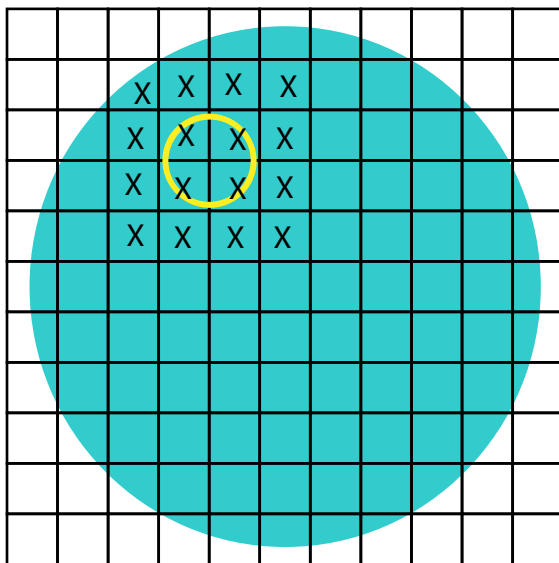
# Schémas A1



## Schémas B1



## Schémas B1- Exemples



Vitesse case/sec

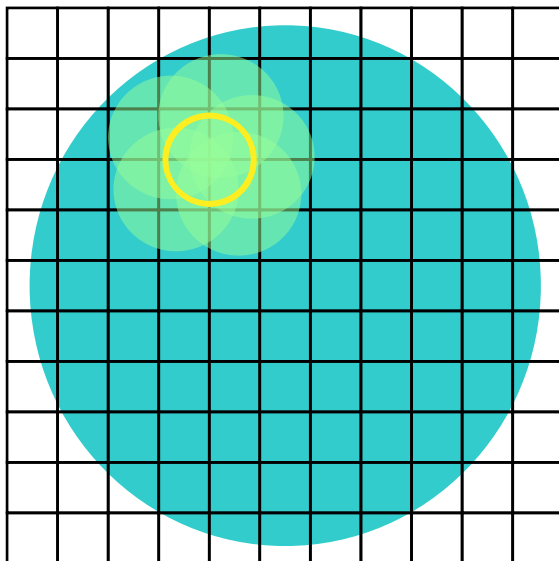
Nombre total de  
case touché

1case/frame

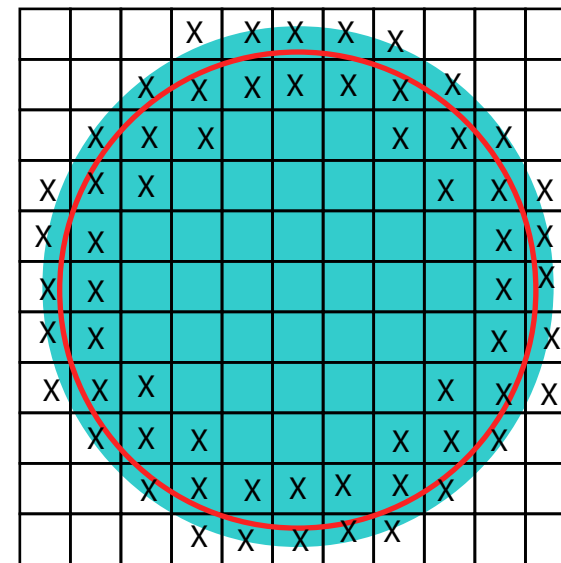
8 case

Toutes les frame, le joueur à 1/8  
de voir la zone sonore sur les cases  
cochées d'un X.

Les cases avec X sont proches donc si  
le joueur va dans cette direction, il est quasiment sur  
de voir la zone.

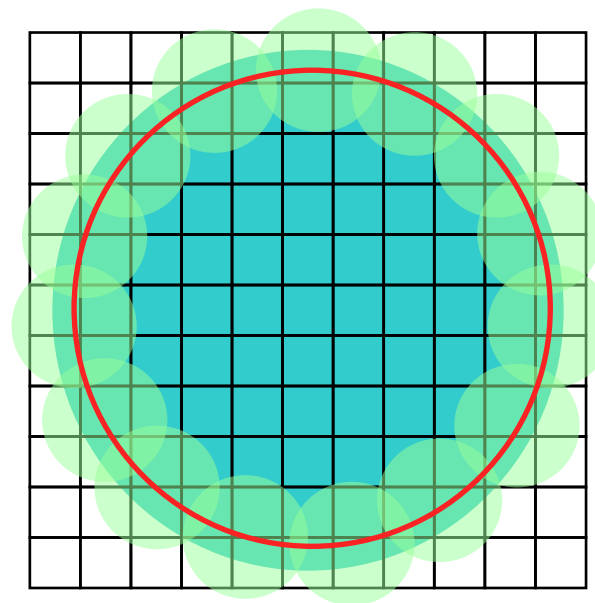


Plus sa vitesse est grande, plus il aura de chance  
de tomber dessus.

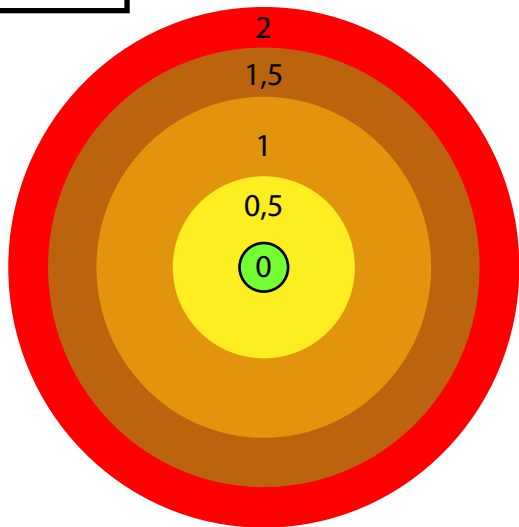


1case/frame

60 case



## Schémas B2



## Schémas B3

