

Gyms

- 3C
 - Déplacement
 - Plateformes où courir
 - Course régulière
 - Structure étroite (fil)
 - Trous / zig-zag
 - Escaliers
 - Monter/descendre
 - Obstacles à éviter
 - Course à baril cheval
 - Objets en mouvement
 - Sauter
 - Plateformes à sauter
 - Sauter un trou
 - Monter des plateformes
 - Plateformes ascendantes/descendantes
 - Distance de saut
 - Error management
 - Air control
 - Sauter des endroits précis
 - Caméra
 - Déplacement de la caméra
 - Angle de la caméra
- Mécaniques
 - Plier
 - Usage
 - Plier des objets selon son inventaire
 - (A DÉCIDER gestion inventaire crafter à l'avance)
 - Déplier
 - Point de collecte
 - Collecter des objets précis
 - Incrémentation
 - Lancer Avion
 - Stand de cible
 - Cibles mobile
 - Cibles en mouvement
 - Degré de réaction des cibles
 - Vitesse de l'avion

- Durée de l'avion
 - Zone d'utilisation
- Lancer Balle
 - Stand de cible
 - Cibles mobile
 - Cibles en mouvement
 - Degré de réaction des cibles
 - Vitesse de la grenade
 - Durée de la grenade
 - Zone d'utilisation
- Utiliser le ressort
 - Plateformes en escaliers
 - Plateformes séparées
 - Plateformes en hauteur
 - Vitesse de saut
 - Vitesse de chute
 - Gravité
 - Hauteur du saut
- Utiliser le parachute
 - Zone d'atterrissage
 - Saut d'une plateforme à une autre
 - Contrôle de la chute
 - Vitesse de chute
 - Gravité
 - Longueur de la chute
- Utiliser la planche à roulettes
 - Course régulière
 - Structure étroite (fil)
 - Trous / zig-zag
 - Saut d'une plateforme à une autre
 - Rapidité de la planche
 - Durée de la planche
 - Contrôle de la planche
- Ennemis
 - Détection dans une zone
 - Détection de vision
 - Ennemis en patrouille
 - Ennemis stationnaire
 - Échec lors du toucher
- Hazards
 - Combien de haut il peut sauter