



TP – Game Design



† †

Prototype Original

† †

Prob Bastien



TUTORIEL

CONTRÔLES					
Règles	Identifiant	Description	Explication	Mise en pratique	Univers
Règle n°1	DéplacerPlateformes	Apprendre au joueur que les plateformes se déplacent avec flèches directionnelles	Flèches fixées sur plateformes	Si le joueur bouge une plateforme, la flèche en question change de sprite	Information diégétique car accrochée à la plateforme
Règle n°2	DéplacerCharette	Apprendre au joueur que la charrette se déplace avec flèches directionnelles	Intuition du joueur et standard	La charrette arrive depuis la gauche de l'écran et se déplace horizontalement	La charrette roule sur les plateformes
Règle n°3	SauterCharette	Apprendre au joueur qu'il peut faire sauter la charrette	Intuition du joueur et standard	Sauter pour faire rebondir la charrette	Les roues de la charrette font office de bump

CRÉER LE PONT					
Règles	Identifiant	Description	Explication	Mise en pratique	Univers
Règle n°1	BlocCouleur	Seules les plateformes rouges peuvent aller dans la zone rouge et seules les plateformes bleues peuvent aller dans la zone bleue	La plateforme d'une couleur qui touche la zone d'une mauvaise couleur ne peut pas y rentrer	La plateforme rentre dans la zone ou non	Mécanique comprise après échec
Règle n°2	EmpilerBlocs	Apprendre au joueur qu'il faut empiler les blocs	Affordance par les formes et standard de tétis	Les plateformes possèdent des formes qui peuvent s'emboîter	Formes des plateformes

TRAVERSER LE PONT					
Règles	Identifiant	Description	Explication	Mise en pratique	Univers
Règle n°1	ToucherPiese	Apprendre au joueur que toucher une pièce augmente le score	Particules scintillantes et standard	Petite animation et score qui s'incrémente	Pièces présentes sur plateformes
Règle n°2	ToucherPics	Apprendre au joueur que les pics tuent	Standard et affordance	Charette qui explose	Pics présents sur plateformes



PLAYTEST

Playtest avec Luc Cornu avant présentation :

- Compréhension très rapide des flèches directionnelles pour déplacer plateformes.
- A compris qu'il s'agissait d'un pont lors de l'approche de la charrette.
- Délai court de compréhension pour le saut.
- N'a pas pu finir le niveau : la charrette s'est retournée.