Retour PlayTest

*En premier mettre le nom, prénom et la classe. Ensuite mettre le retour du playtest*

*Exemple:*

***Nom Prénom Classe***

*Retour ( blablabla )*

[**GAME 1**](#_32qqsb2ig45l) **2**

[**GAME 2**](#_tpwc1ch6c38w) **3**

[**GAME 3**](#_f0yydbtsbdrm) **4**

# GAME 1

# GAME 2

**Blue Game 2:**

Faire en sorte que le joueur puisse bouger lorsque la caméra fait un mouvement,

Pour le level design, si tu veux faire des embranchements je te conseil d’en faire plus souvent. Et éviter d’avoir des niveau linéaire, ca faisait bizarre de savoir qu’il ya plusieur chemin possible lorsqu’on en a utiliser 1 seul pour venir jusqu’à l’embranchement.

La mort du joueur est trop longue lorsqu’on sait qu’on va mourir,

Favoriser (si c’est ce que tu veux comme LD) des niveaux cours mais efficace,

Pour introduire un nouveau module forcer le joueur à l'emprunter (pour éviter qu’il essaye un autre chemin avec des modules qu’il connaît déjà et qu’il soit bloqué lorsqu’il y aura un problème à résoudre avec le module inconnu).

Grâce au différents chemins, faire en sorte que ce qui utilise les module comme il faut soit récompensé par un avancement dans le niveau plus rapide ( ex: 2 propulsion au lieu de 5 ).

# GAME 3