

Questions Interview GL2 - Hashi

Introduction

À des fins de fluidité, êtes-vous d'accord pour que votre voix soit enregistrée afin de faciliter la prise de notes de notre échange ?

Réponse : Oui

Aides et Feedbacks

- **Signalement des erreurs de placement**
 - **Question** : Doit-on signaler les erreurs de placement directement (exemple : dans un Hashi, un joueur place un pont entre deux îles alors que ce lien est interdit ou dépasse le nombre de ponts requis) ? Ou doit-on laisser le joueur cliquer sur un bouton pour vérifier les erreurs ?
 - **Réponse** :
 - L'utilisateur ne doit pas pouvoir effectuer une action interdite.
 - Un bouton de vérification (check) indique si le puzzle est correct ou non.
 - On ne peut pas dépasser le nombre maximal de liens par axe (par exemple, deux), mais il est possible de dépasser le nombre de sommets d'une île (surcharge).
 - Il est important d'utiliser les termes correctement dans le cahier des charges.
 - Une croix pour indiquer qu'une île est complétée est appréciée.
- **Vérification à la fin de la grille**
 - **Question** : Lorsqu'un joueur termine la grille, doit-on vérifier automatiquement la validité du réseau ou laisser au joueur le soin de cliquer sur un bouton pour valider ?
 - **Réponse** : Vérification automatique.
- **Aide progressive**
 - **Question** : Faut-il intégrer une aide progressive (débutants, intermédiaires, experts) pour guider le joueur selon son niveau de maîtrise ?
 - **Réponse** :
 - Quand on appuie sur une île, on voit le chemin possible.
 - Survol du nœud : ponts possibles.
 - Survol d'un lien : surbrillance du lien.
- **Ajustement du niveau d'assistance**
 - **Question** : Les joueurs devraient-ils pouvoir ajuster le niveau d'assistance (par exemple, activer/désactiver la vérification des erreurs en temps réel) ? Peut-on l'adapter en cours de jeu ?
 - **Réponse** :
 - Oui, via des options (toggles).
- **Option pour désactiver l'aide**

- **Question** : Une option pour désactiver complètement l'aide est-elle nécessaire ?
 - **Réponse** : Oui.
 - **Indicateurs graphiques dynamiques**
 - **Question** : Faut-il rendre optionnels les indicateurs graphiques dynamiques (exemple : surbrillance des îles connectées, prévisualisation d'un réseau continu) ?
 - **Réponse** : Oui, comme option d'accessibilité.
 - **Conseils en cas d'inactivité**
 - **Question** : Faut-il conseiller le joueur en cas d'inactivité prolongée (par exemple, surbrillance d'un point d'intérêt ou message) ?
 - **Réponse** : Non.
 - **Affichage des connexions impossibles**
 - **Question** : Faut-il inclure une option pour afficher les connexions impossibles (par exemple, chemins invalides visuellement bloqués) ?
 - **Réponse** : Non.
 - **Tutoriels et infobulles**
 - **Question** : Faut-il proposer des infobulles expliquant les règles ou des techniques ?
 - **Réponse** : Oui :
 - Petit tutoriel faisable.
 - Techniques disponibles en pleine partie via une infobulle ou un menu.
 - **Coût des aides**
 - **Question** : Les aides doivent-elles être gratuites ou pénalisées (exemple : pénalité de temps) ?
 - **Réponse** :
 - À définir selon le mode de jeu.
 - Les aides doivent avoir un coût (pénalisant).
 - **Drapeaux pour zones non accessibles**
 - **Question** : Est-il possible de placer un drapeau pour marquer les zones non accessibles ?
 - **Réponse** : Oui, si utile.
 - **Indicateurs pour îles complétées**
 - **Question** : Les îles ayant relié tous leurs ponts doivent-elles être marquées ?
 - **Réponse** : Oui, mais pas pour les niveaux difficiles/expert.
-

Gameplay et Ergonomie

- **Tutoriel au premier lancement**
 - **Question** : Faut-il intégrer un tutoriel au premier lancement avec possibilité de le rejouer ?
 - **Réponse** : Oui.
- **Système de score**
 - **Question** : Faut-il intégrer un système de score basé sur le temps, les erreurs ou les aides ?
 - **Réponse** : À définir.

- **Taille du plateau**
 - **Question** : Quelle doit être la taille du plateau (ordre de grandeur) ?
 - **Réponse** : À définir.
 - **Sauvegarde automatique**
 - **Question** : Souhaitez-vous sauvegarder automatiquement les grilles en cours ?
 - **Réponse** : Oui, avec historique des coups.
 - **Annulation/Rétablissement**
 - **Question** : Une option pour annuler/rétablir est-elle essentielle ?
 - **Réponse** : Oui, sans limite de retour.
 - **Réinitialisation rapide**
 - **Question** : Faut-il permettre au joueur de réinitialiser rapidement une grille ?
 - **Réponse** : Oui, mais le temps continue à tourner.
 - **Suppression de liens**
 - **Question** : Quand on clique sur un lien à supprimer, supprime-t-on un seul ou les deux ponts ?
 - **Réponse** : Un clic = un pont (système cyclique).
-

Difficulté et Personnalisation

- **Niveaux de difficulté**
 - **Question** : Faut-il intégrer plusieurs niveaux de difficulté ?
 - **Réponse** : Oui, définis arbitrairement.
 - **Facteurs de difficulté**
 - **Question** : De quoi devrait dépendre la difficulté (taille du plateau, connexions) ?
 - **Réponse** : Arbitrary choice.
-

Esthétique et Direction Artistique

- **Direction artistique**
 - **Question** : Y a-t-il une direction artistique à respecter ?
 - **Réponse** : Non, liberté totale.
- **Consultations et remarques**
 - Consultation minimale (cahier des charges et doutes majeurs).
 - Effets sonores autorisés, mais pas de musique.