

Game Design

Cœur du jeu :

Le cœur du jeu consiste à la mémorisation des différents challenges proposé par le jeu. De recommencer sans cesse afin de parvenir au bout.

Briques de Gameplay :

- La mémorisation est l'élément central du jeu.
- Le personnage peut avancer, courir et aussi sauté.
- Il peut également dans certaines situations, combiner la course et le saut afin de sauter plus loin.
- Il doit éviter de perdre toute sa vie
- On peut avoir des challenges comme des dalles piégés qui retire des points de vie si on marche dessus.
- Ou bien même des plateformes qui se détruisent dès qu'on tombe dessus. Ensuite on meurt instantanément dans la lave.
- On peut même imaginer des niveaux avec un mixte de difficultés présentés précédemment.

3C :

- Camera :
 - o J'ai choisi la première personne (First person shooter) car cela me semblait le mieux afin de mémoriser les cases en face de soi. On a une meilleure visibilité
- Controls :
 - o Les touches directionnelles ZQSD ou bien les flèches du clavier pour avancer
 - o La barre espace afin de sauter
 - o La souris afin de diriger l'angle de la caméra
- Character :
 - o Mon personnage peut avancer, courir et sauter.

Challenge et courbe de progression :

Dans un premier temps, le joueur apprend à avancer dans un couloir avec des dalles qui s'illuminent en vert lorsque qu'on marche dessus. Pour que dès qu'il arrive dans la première salle, il comprenne que les dalles où il a marché dessus avant sont les bonnes. Le joueur n'a le droit qu'à 5 erreurs tout au long de la partie. Sinon il doit recommencer.

Dans un second et dernier temps, il arrive dans un couloir qui lui apprend à sauter. S'il n'y arrive pas, il ne peut pas avancer car l'accès à la salle suivante est en hauteur.

Il doit utiliser ce qu'il vient d'apprendre afin de franchir les plateformes de la nouvelle salle. S'il n'y arrive pas, il meurt instantanément et il doit recommencer depuis le début.

La difficulté réside dans la mémorisation des bons emplacements de dalle et/ou plateformes. Le joueur ne peut pas réussir du premier coup, il lui faudra plusieurs essais afin d'avancer. Il peut soit mourir des mauvaises dalles rencontrées ou des plateformes qui se détruisent sous ses pieds et qu'il le tue directement.

Cible du jeu :

Le joueur ciblé par ce jeu sont les amateurs et grands adorateurs des jeux « Die and Retry » (Super Meat Boy, Limbo).

Echec et réussite :

- En cas d'échec, le joueur doit recommencer depuis le début du niveau.
- En cas de réussite, il débloque de nouveau niveau plus difficile.

Feedback et Signes :

Le joueur est obligé de comprendre les différents challenges qui lui sont proposés avec un couloir précédent la difficulté pour l'expliquer.

A aucun moment le joueur n'a besoin d'un tutoriel. Il se peut qu'il cherche les solutions sur internet.