**Contrôle.**

Pour la manette, on peut sauter en appuyant sur A, se déplacer à gauche et à droite en utilisant le stick analogique. Pour recommencer le niveau, on appuye sur Start.

Pour le clavier, on peut sauter en appuyant sur espace ou flèche vers le haut ou Z. On se déplace vers la gauche avec Q ou flèche vers la gauche et vers la droite avec D ou flèche vers la droite. On peut reommencer le niveau en appuyant sur R et changer les paramètres du jeu en appuyant sur P.

Le player peut faire un saut simple, un double saut, un saut sur les murs. Cependant, après un saut sur un mur, on ne peut pas resauter. Par ailleurs, en tombant d’une plateforme, on peut seulement faire un double saut s’il s’est déroulé moins d’un certain laps de temps (coyote time).

Il y a des plateformes que l’on peut traverser d’en dessous et d’autres qui ne sont pas du tout traversables. Il y a aussi des environnements représentés par des zones de couleur qui affectent une vitesse dans une certaine direction sur le joueur.

**Paramètres :**

La détection du grounded est déterminé par un box collider 2D appelé Ground detector. On a deux paramètres :

ground detection height qui correspond à la distance entre le joueur et le sol en dessous de laquelle le joueur est grounded. (default = 0.02)

ground detection epsilon width qui correspond à la différence entre le box collider du joueur en largeur et celle du ground detector afin que cette dernière soit plus petite. (default = 0.05)

On a la même chose pour les murs mais cette fois-ci c’est la hauteur qui est légèrement plus petite et la largeur qui correspond à la distance entre le joueur et le mur :

Wall detection height (default = 0.02)

Wall detection epsilon width (default = 0.05)

La Vitesse d’impulsion du saut : jump impulsion speed (default = 10)

La Vitesse maximale de marche (horizontale) : max horizontal speed (default = 6)

Le temps à partir du quelle lorsqu’on tombe d’une plateform on ne peut plus effectuer qu’un seul saut :

Coyote time double jump(default = 0.1)

La distance entre le joueur est les objets de collisions :

Collision epsilon (default = 0.01)

La force de la gravité (DescendingGravityModifier\*Physics2D.Gravity). (default = 2)

**Evaluation**

Ground Detection Height = 0.02.

Ground Detection Epsilon Width = 0.05.

Wall Detection Height = 0.02.

Wall Detection Epsilon Width = 0.05.

Jump Impulsion Speed = 10.

Max Horizontal Speed = 6.

Coyote Time Double Jump = 0.1

Collision Epsilon = 0.01.

Descending Gravity Modifier = 2.

Personne 1 :

Commentaire :

Jeu un peu lent à part le level 3 avec l’eau qui dynamise le gameplay.

Assez facile à prendre en main sauf l’environnement vert qui fait varier la vitesse du player.

Difficile de comprendre les zones d’environnements. Tips : Ajouter des particules dans le sens de la vitesse.

Observation :

Bug collision en dessous d’une plateforme blanche quand on saute en entrant dans une zone verte.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Criteria (0: Wrong, 5: True) | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Average | NO ANSWER |
| The goal of the game was clear. | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 5 |  |
| You understood rapidly how to play. | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 3 |  |
| You felt that you was fully in control of the character. | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 5 |  |
| The game was challenging. | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 4 |  |
| You felt rewarded for your actions. | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 4 |  |
| The gameplay was not repetitive. | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 4 |  |
| The feedback of your character felt good. | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |  | 4 |  |
| You felt that your hardwork was not conserved. | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | #DIV/0! | 1 |
| The pace is slow. | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 4 |  |
| The first time experience is encouraging. | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 5 |  |

Personne 2 :

Commentaire :

Pas chanllengeant et repetitif mais ça ca vient du level design.

Caméra qui gêne la vision d’en bas qui opprime le joueur. (Mais comme le level design est montant, ça se discute).

Personnage lent.

Observation :

Niveau 3, on peut wall jump jusqu’au drapeau sans avoir à faire le niveau.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Criteria (0: Wrong, 5: True) | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| The goal of the game was clear. |  |  |  | x |  |  |
| You understood rapidly how to play. |  |  |  |  |  | x |
| You felt that you was fully in control of the character. |  |  |  |  | x |  |
| The game was challenging. |  | x |  |  |  |  |
| You felt rewarded for your actions. |  |  |  | x |  |  |
| The gameplay was not repetitive. |  | x |  |  |  |  |
| The feedback of your character felt good. |  |  |  |  | x |  |
| You felt that your hardwork was not conserved. |  |  |  | x |  |  |
| The pace is slow. |  |  |  |  |  | x |
| The first time experience is encouraging. |  |  |  |  | x |  |

**Changement après test.**

Changement  des paramètres et correction du level design du niveau 3 :

Ground Detection Height = 0.02.

Ground Detection Epsilon Width = 0.05.

Wall Detection Height = 0.02.

Wall Detection Epsilon Width = 0.05.

Jump Impulsion Speed = 10.

Max Horizontal Speed = 10.

Coyote Time Double Jump = 0.1

Collision Epsilon = 0.01.

Descending Gravity Modifier = 3.

Personne 3:

Evaluation:

Trop lent, flottant et trop peu d’air control.

L’animation du saut aurait été mieux dans un autre sens. (écrasé vers le haut au lieu de vers le bas)

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Criteria (0: Wrong, 5: True) | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |  | NO ANSWER |
| The goal of the game was clear. |  |  |  | x |  |  |  |  |
| You understood rapidly how to play. |  |  |  |  |  | x |  |  |
| You felt that you was fully in control of the character. |  | x |  |  |  |  |  |  |
| The game was challenging. |  |  | x |  |  |  |  |  |
| You felt rewarded for your actions. |  |  | x |  |  |  |  |  |
| The gameplay was not repetitive. | x |  |  |  |  |  |  |  |
| The feedback of your character felt good. |  |  |  |  | x |  |  |  |
| You felt that your hardwork was not conserved. |  |  |  |  |  |  |  | x |
| The pace is slow. |  |  |  |  |  | x |  |  |
| The first time experience is encouraging. |  |  |  |  |  |  |  | x |