D’un côté une entrée, de l’autre une sortie. Le flux d’information traverse le niveau en partant de l’entrée pour arriver à la sortie. Ce flux peut-être altéré, modifié ou transformé en fonction des besoins et des contraintes imposées au joueur.

Le jeu met le joueur au commande d’un système de traitement de l’information comme si celle-ci était un flux. Au départ, inaltéré le flux peut-être modifié, altéré ou transformé au cours de la session de jeu.

Le joueur peut laisser le flux en l’état mais sera récompensé négativement alors que s’il le traite (en le faisant passer par certains points importants) il sera récompensé positivement.

Ne pas traiter l’information peut demander beaucoup d’efforts car beaucoup d’obstacles barrent la route de l’information et l’altération est le moyen le plus simple pour le joueur de gagner.

Un score élevé est attribué à une information transmise sans détérioration alors qu’un score bas est attribué à une information altéré. A réfléchir : quel reward ? positive, négative ? l’altération n’est pas mauvaise pour tout le monde. En faire un social game où la norme définit ce qui est bon ou non.

Idée : le flux est en fait de l’information bien réelle, à chaque fin de partie le joueur découvre ce qu’il a écrit et peut le comparer aux autres joueurs. Les différentes inputs modifient le contenu de l’information.

Le gameplay abstrait permet de nous libérer du contexte inintéressant pour un jeu de cette envergure (petite).

Références :

the marriage (rod humble)

perfectionism (jason rohrer) : http://www.escapistmagazine.com/articles/view/columns/gamedesignsketchbook/3018-Game-Design-Sketchbook-Perfectionism