

Labyrinthe Mystère

Scénario — 2016



Scenarior

Ce document permet de savoir dans quelle voie nous allons nous engager pour présenter notre jeu aux élèves de Clément Ader, ainsi que en quoi nous voyons cette visite comme une opportunité d'améliorer notre projet.

Tout d'abord nous allons les saluer, leur demander s'ils sont en forme, tout en essayant de créer un lien de confiance avec les élèves. Après cela, on en profitera pour discuter avec eux et leur demander quels sont leur handicap, pour pouvoir être plus alerte des problèmes qu'ils pourraient rencontrer durant la phase de jeu.

Pour une explication plus claire et plus accessible que l'aide proposée par notre jeu, nous leur expliquerons les règles de manière concise à l'oral, et à l'aide de capture d'écrans (*cf. Annexe*).

Nous expliquerons que les grandes étapes de notre en suivant le script ci-dessous.

« Aujourd'hui, le jeu qu'on va vous présenter s'appelle le "Labyrinthe Mystère". Il s'agit d'un jeu de plateau se jouant à 2 joueurs : un joueur est placé en haut, et l'autre est placé en bas du plateau. Le but du jeu est d'atteindre la ligne marquée par des cibles. Pour ce faire, à chaque tour, tu disposeras de deux actions : soit tu te déplaces (*à l'aide des flèches directionnelles*), soit tu poses un mur (*à l'aide de la souris*). Les joueurs ne peuvent pas traverser les murs, ce qui te permettra de ralentir ton adversaire. Maintenant que tu connais tous les rudiments du jeu, nous vous laissons essayer, sauf si tu as des questions ? »

Toutes ces explications seront appuyées par des captures d'écrans du jeu (*cf. Annexe*). Ces captures d'écrans nous permettront de résumer toutes les possibilités, et donc de pouvoir expliquer sur papier à un élève qui aurait une quelconque difficulté à comprendre une situation.

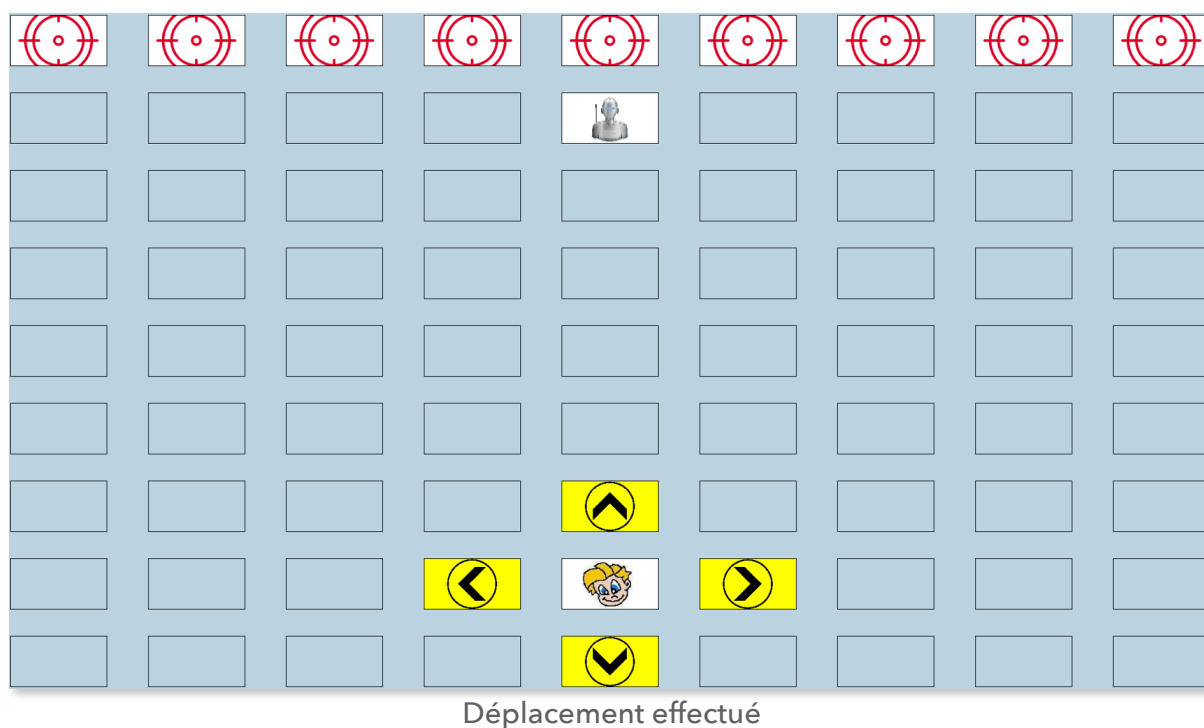
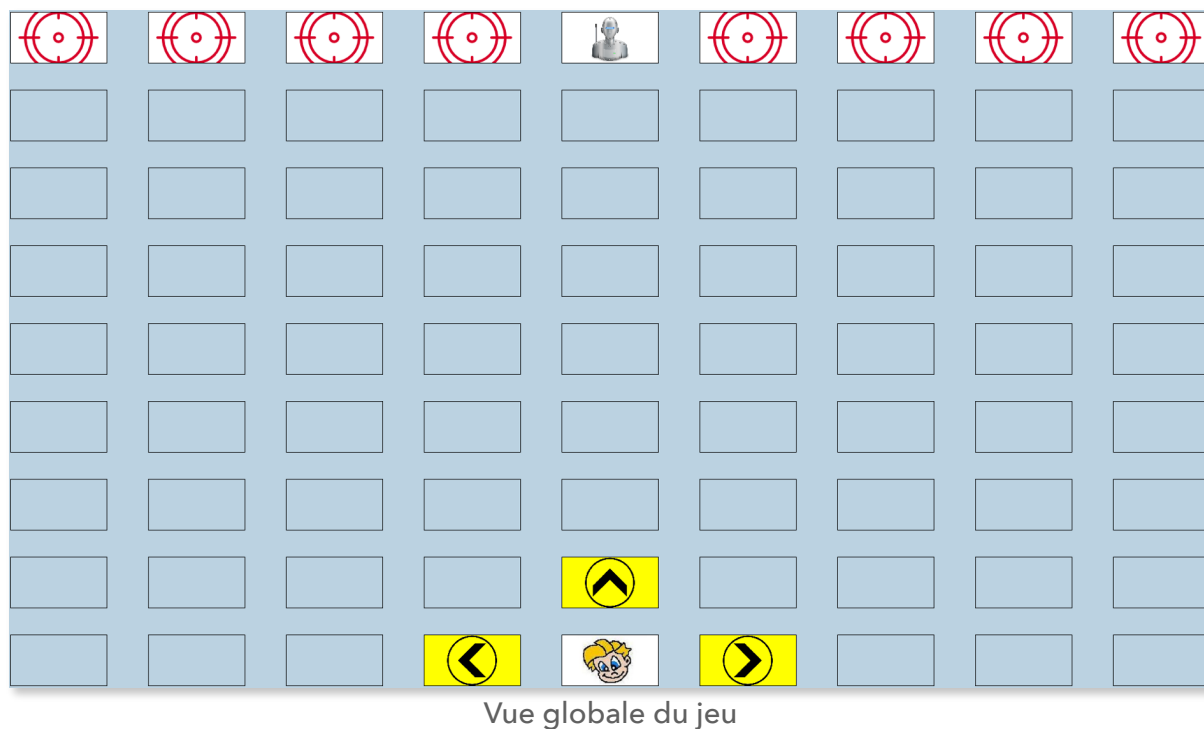
Pour la première partie il sera préférable de faire jouer un élève contre le « bot » de niveau facile. De cette manière, l'élève pourra se familiariser avec l'interface du jeu et les différentes actions disponibles.

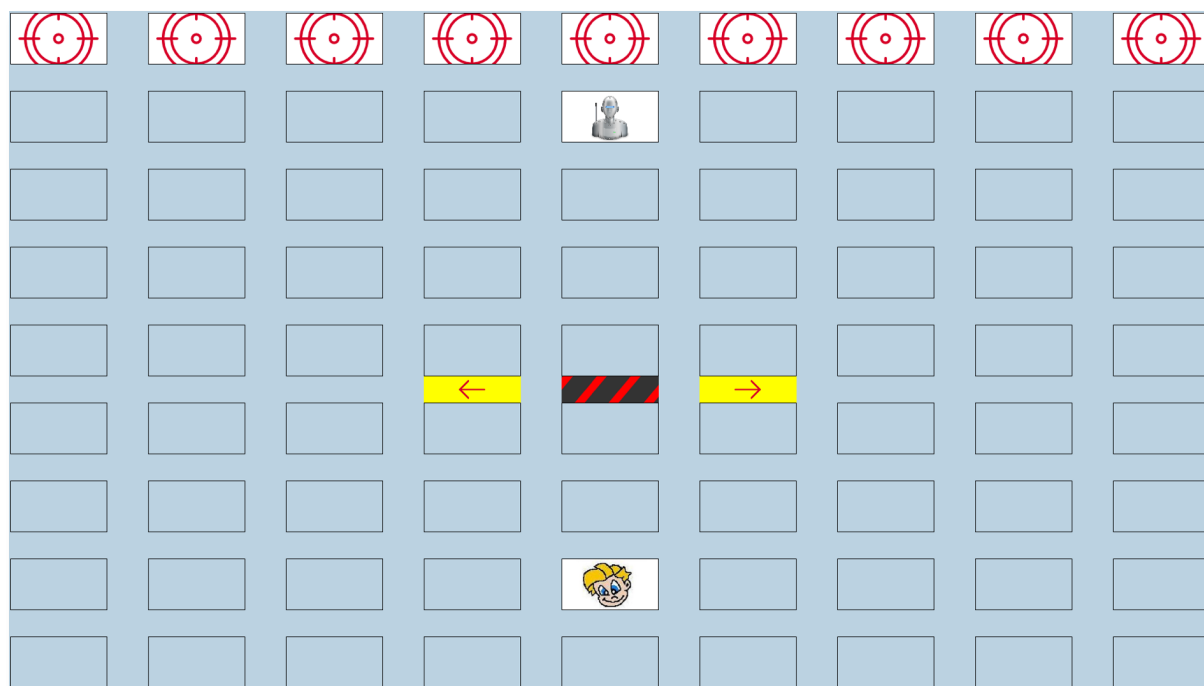
On pourra aussi lui expliquer toutes les possibilités qui lui sont offertes. Sachant que notre jeu est de type tour par tour, l'élève aura tout le temps qui lui est nécessaire pour réfléchir à ce qu'il souhaite faire, sans avoir une quelconque pression.

Dans le but d'obtenir les meilleurs retours possibles, nous avons pensé à faire rejouer l'élève (*s'il le désire bien évidemment*) contre le « bot » de niveau moyen, ou contre un de ses camarades qui aurait déjà fait une partie. Ainsi, cela nous permettra de voir les diverses réactions des élèves, de voir si notre jeu est trop complexe, ou au contraire pas assez, ou encore s'il faut rajouter plus d'aides pendant la partie. Pendant qu'ils jouent, nous essaieront de ne rien dire pour observer les points à améliorer pour qu'au final, ils aient une expérience de jeu optimale.

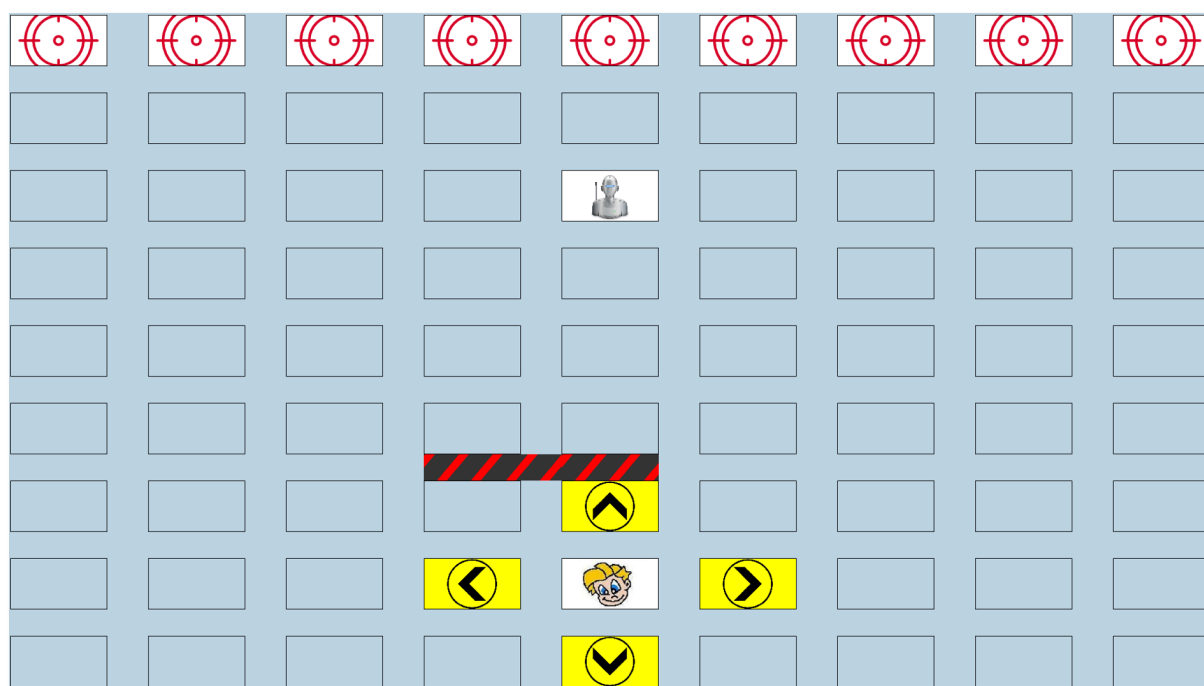
Annexe

Mode « 1 Joueur », niveau « Facile »

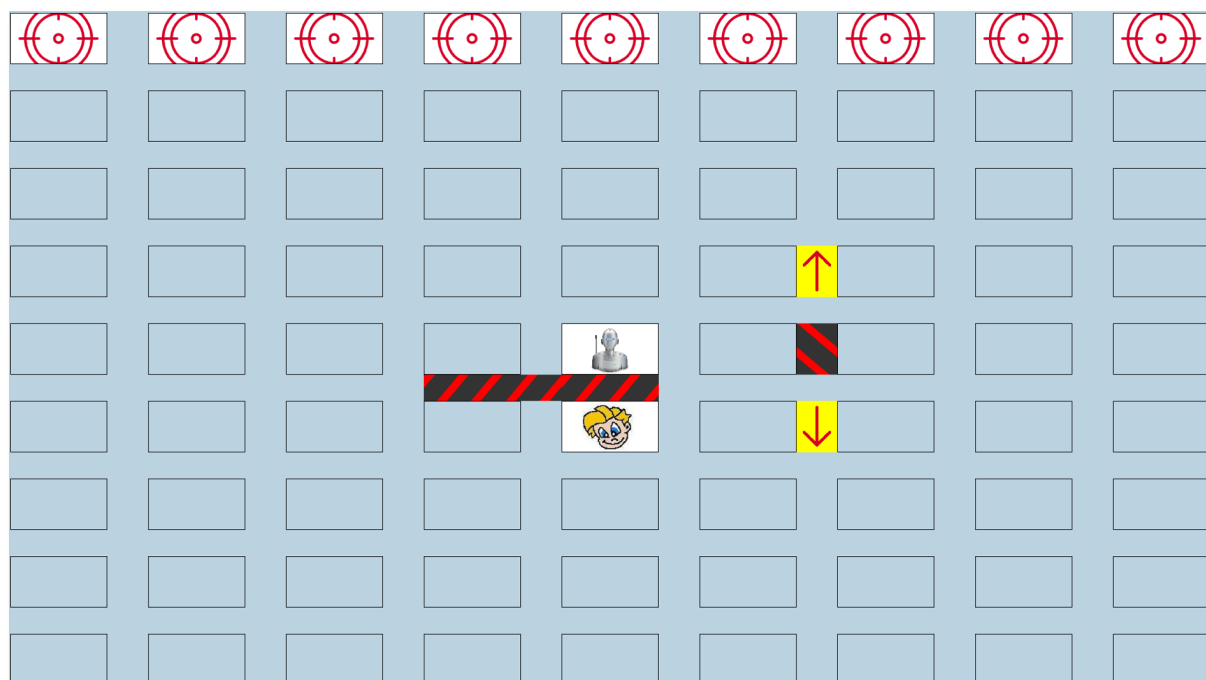




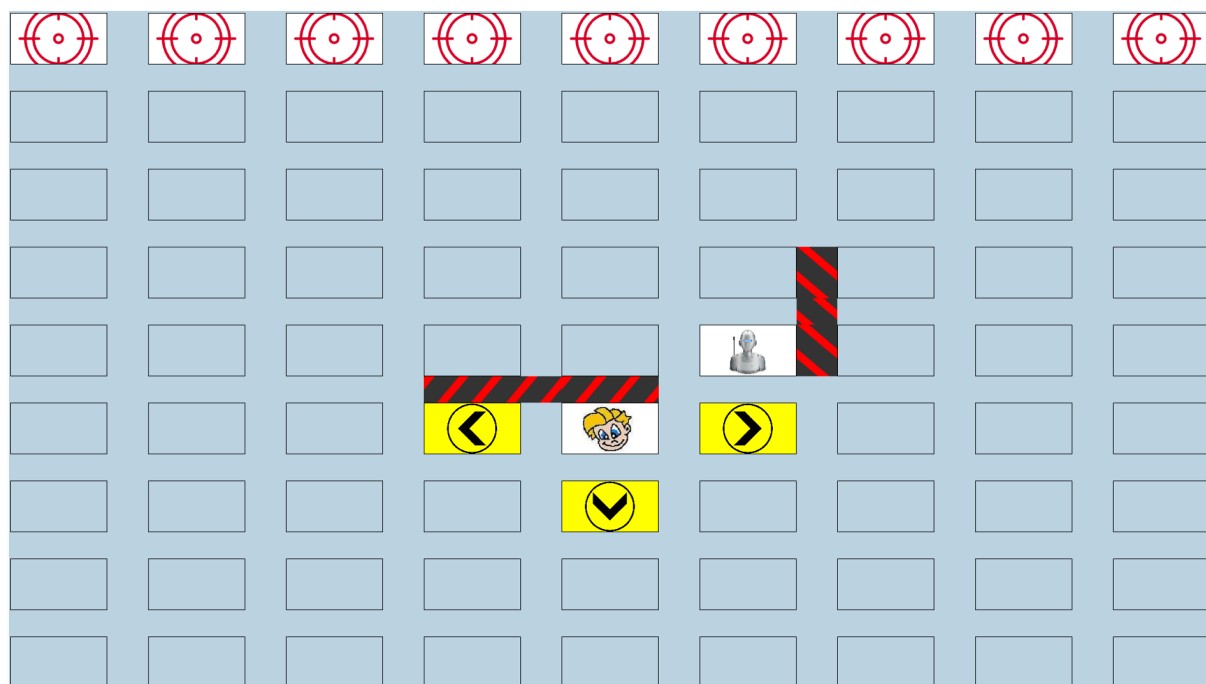
Poser un mur



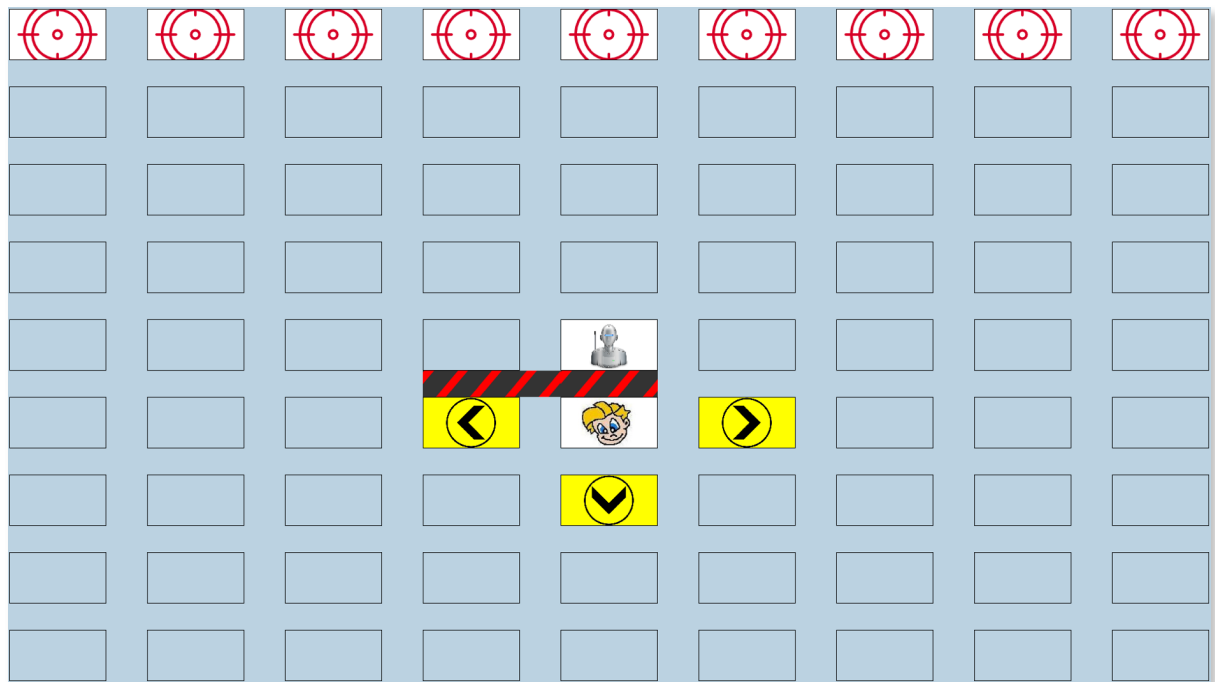
Mur complet



Poser un mur vertical



Mur vertical complet



Joueur bloqué par le mur