

Analyse niveau / Liste critères pour moduler la difficulté

Arborescence :

- Cheminement
- Ateliers
- Éléments gameplay du niveau
 - Blocs
 - Environnements
- Outils

Critères communs :

- Difficulté
- Nb solutions ?
- Type ?
- Droit à l'erreur

Ateliers

Nombre d'ateliers

Taille/écran : est-ce que l'atelier tient dans un écran, est-ce que le joueur peut le voir dès qu'il arrive au début ou est-ce qu'il doit déjà avoir pénétré dedans pour en voir la totalité, est-ce que les éléments hors écran le sont exprès, est-ce handicapant de ne pas les voir ou est-ce que le joueur peut les découvrir au fur et à mesure sans gêne...

Type ateliers : est-ce qu'ils sont bien séparés, est-ce qu'ils s'entremêlent... purement plateforme, réflexion ?

Description

Cheminement

Type de chemin : totalement linéaire, avec des retournements, descendre pour remonter, des pièges ? des boucles ?

Droit à l'erreur : est-ce qu'on doit le faire en une seule fois, est-ce que si on se trompe on peut revenir en arrière, est-ce que si on tombe on peut revenir par le même chemin ou est-ce qu'il y a un autre chemin

Nombres solutions : une seule, une seule avec des petites bifurcations, plusieurs totales...

Outils

Nombres solutions : une seule, une seule avec des petites bifurcations, plusieurs totales...

Encriers

Nb utilisations : nécessaires, de confort...

Possibilités de placement du bloc à créer : zone/un seul endroit

Récupération des encres : près de l'endroit où il faudra créer/dans le même atelier, loin (il faut le prévoir avant, le joueur va se faire avoir), loin (mais le joueur les prend 'automatiquement' sans s'en rendre compte....

Paille

Utilisation : obligatoire/facultative/pur bonus...

Difficulté : visible, tordue...

Éléments gameplay (Environnement/Blocs spéciaux)

Densité : disséminé, ateliers spéciaux...

Fonction : plateforme, réflexion, pour l'ambiance...