

Protocole création/test d'un niveau

- Regarder les intentions, penser à des ateliers
- Faire sous layout (obligatoire pour garder une trace) en documentant (chemin, déroulement, intentions)
- Mise sous l'éditeur + tests/ajustements
- Faire tester à un autre LD > le regarder jouer sans parler pour voir son comportement
- Puis avec le LD : discussion / enrichissement gameplay (vérification des intentions)
- Si modification importante > test avec un autre LD
- Si ça va > remise à l'équipe LD pour tests (+ tests triches : essayer de trouver tous les raccourcis nuisibles possibles)
- Une fois que le monde est fini > test cohérence / difficulté par l'équipe LD
- Ensuite test par des non LD, en les regardant jouer

Fiche de test

Niveau	LD	Testeur
Temps	Nb morts	Niveau fini
Fun		
Frustrations / Blocages		
Aides apportées, conseils donnés par le LD		
Autres remarques		
Commentaires du joueur		
Bugs		