

# LEVEL DESIGN PARTIE 1

---

Version 1.1

Donse  
03/05/2011

## Table des matières

---

Vue globale du niveau Village.....	1
Situation 1.....	2
Situation 2.....	2
Situation 3.....	3
Situation 4.....	3
Situation 5 (Checkpoint).....	4
Situation 6.....	4
Situation 7.....	4
Situation 8.....	5
Situation 9.....	5

## Vue globale de la 1ere partie

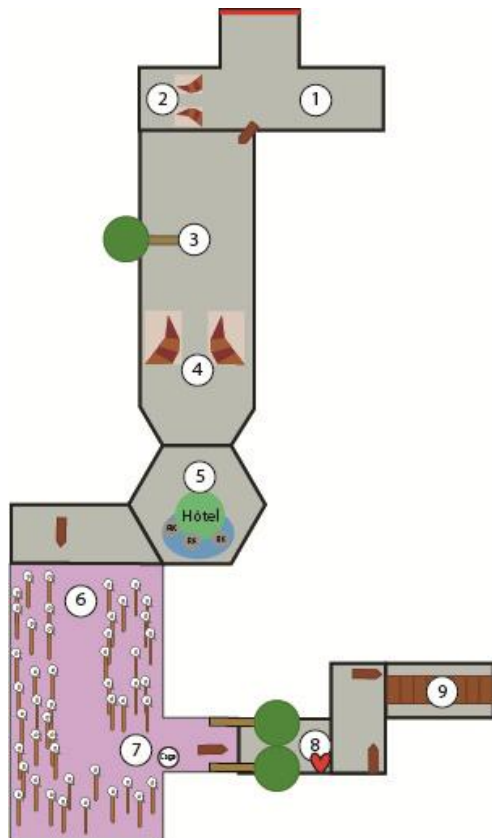
---

Difficulté : Facile

Nombre de vagues : 9

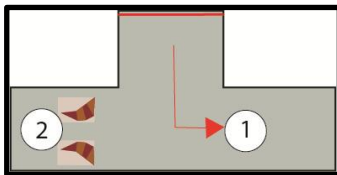
Types d'ennemis rencontrés :

- 2 Teigneux
- 6 Teigneux à la machette
- 5 Sarbacanniers
- 1 Teigneux à la machette Berserk




Zones	Décors	Booster
Zone Forêt claire	Fake Rocher	1 up
Zone Forêt Sombre	Piques	
Départ	Panneau indicatif	
	Decor_Rock	
	Decor_Tree01	

### Situation 1



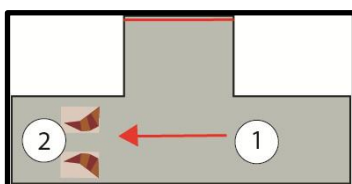
Le joueur arrive à un carrefour et voit à sa gauche un teigneux qui se met à foncer sur lui.



**TUTO TIME !**

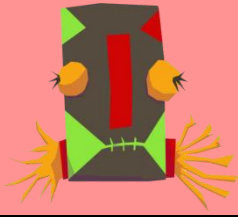
Initiation à la mécanique principale, la pique !

### Situation 2



Le joueur se retourne sur sa gauche. Deux rochers louches (en carton) sont en plein milieu du sentier. Ils tombent, laissant apparaître un teigneux et un teigneux à la machette.

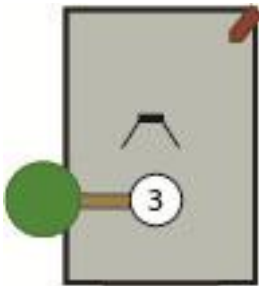
## **TUTO TIME !**



**Initiation au switch : Le joueur peut désormais choisir sa cible !**

### Situation 3

---



Sur un arbre sur sa gauche, le joueur peut voir une pancarte indiquant la direction pour aller chez Mama-Doo. Il va donc dans cette direction.

Au virage, le joueur se retrouve face à un sarbacannier sur une branche.

## **TUTO TIME !**



**Présentation du nouveau type d'ennemi : Le Sarbacannier !**

### Situation 4

---



Plus loin se trouvent encore deux faux rochers.

La poupée empêche le personnage d'avancer tant que le joueur n'est pas en mode transe.

Une fois en mode transe, le joueur avance et rencontre deux teigneux à la machette. Il faut vaincre le premier avec le Finish Move.

## **TUTO TIME !**



**Mode Transe + Finish Move**

## Situation 5 (Checkpoint)

---

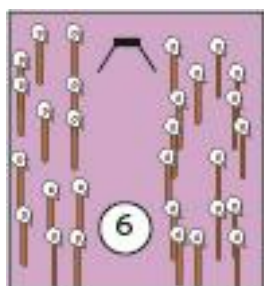


En continuant son chemin, le joueur arrive devant un hôtel à quatre étages magnifique. Le grand palmier baigne dans l'eau où quelques rochers dépassent.

Un sarbacannier apparait au rez-de-chaussée. Une fois vaincu, un second apparait au deuxième étage et ainsi de suite.

## Situation 6

---



Le joueur continue alors sur sa droite et voit une zone lugubre (piques, crânes, arbres morts etc.), où un panneau indique « raccourci ». Il s'y engage et voit deux teigneux à la machette courir vers lui. Les deux vont à la même vitesse.

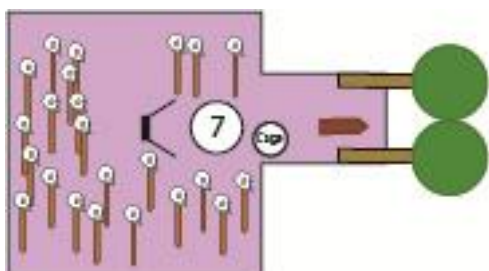
### **TUTO TIME !**



**Initiation à la pique prolongée : Le joueur doit piquer les jambes d'un ennemi pour le ralentir.**

## Situation 7


---



Un bruit de bois que l'on frappe se fait entendre un peu plus loin, dans la zone de rituel. Un teigneux à la machette est prisonnier dans une cage. Il tape la cage pour s'en libérer. Un sarbacannier attaque le joueur.

Si le joueur frappe le ventre du sarbacannier au bon moment, il est vaincu en un coup et le joueur peut s'occuper du teigneux à la machette sans difficulté.

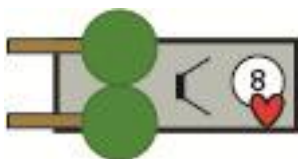
**TUTO TIME !**



**Initiation au Timing : Chaque ennemi a sa faiblesse, le joueur peut s'en servir en frappant avec un bon timing un point précis du corps !**

### Situation 8

---




On peut voir un petit passage entre deux arbres derrière la zone de rituel. Un écriteau sur un arbre indique « raccourci ». Le joueur s'y engage donc.

En sortant du passage, Un teigneux à la machette attaque le joueur.

L'ennemi possède un item de vie qu'il est possible de récupérer en piquant sur le membre le présentant.

**TUTO TIME !**



**Initiation au Heal : Le joueur doit piquer le membre portant un cœur pour se soigner.**

### Situation 9

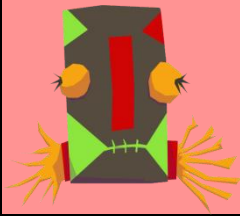
---



En face de lui, le joueur peut voir deux écriteaux : « Mama-Doo » et « Rivière ».

Mais un nouvel ennemi garde le pont menant à cette zone : Un Teigneux Berserk.

## **TUTO TIME !**



**Initiation au Shake : Le joueur doit secouer la poupée afin de retirer l'effet berserk de l'ennemi.**