# TP – Game Design

ቸ

一

**Level Design Document** 

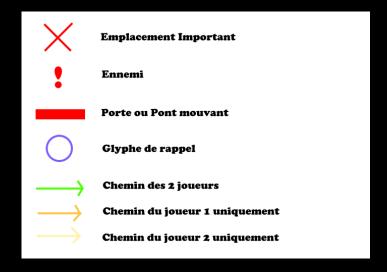
ہِد

King's Madmen



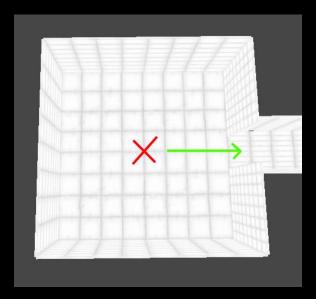


#### Légende

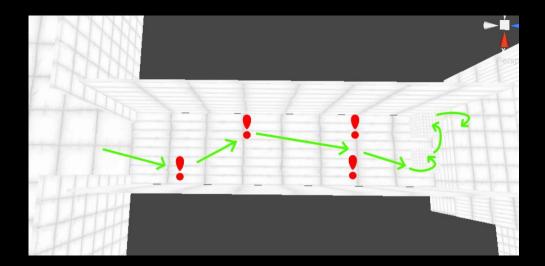


#### Room 0

Les joueurs commencent au centre d'un grand espace en plein air. Il n'y a aucun danger, et ils peuvent expérimenter leurs compétences. Ils accèdent à la première salle en entrant dans un bâtiment.



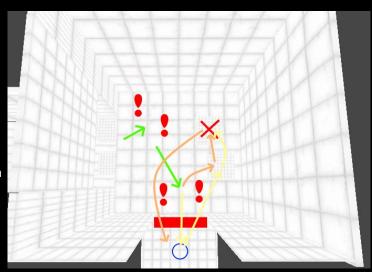
## Room 1



Les joueurs rentrent dans un corridor en ligne droite, comprenant 4 ennemis, répartis en 3 salves : 1 ennemi, 1 ennemi, puis 2 ennemis. A la fin du corridor, les joueurs doivent sauter sur des plateformes pour atteindre la salle suivante.

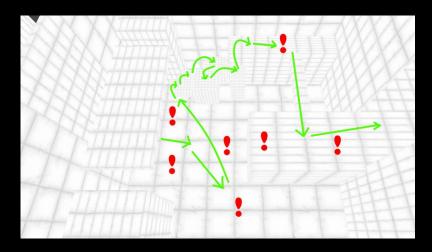
## Room 2

Les joueurs arrivent dans une salle comprenant 4 ennemis. Après les avoir tué, un joueur doit activer la plaque de pression pour ouvrir la porte, permettant au second joueur de poser un glyphe de rappel derrière la porte. Le joueur jaune doit ensuite prendre la place sur la plaque de pression pour laisser passer le joueur orange. Puis, le joueur jaune n'a plus qu'à activer sa téléportation pour revenir sur son glyphe.

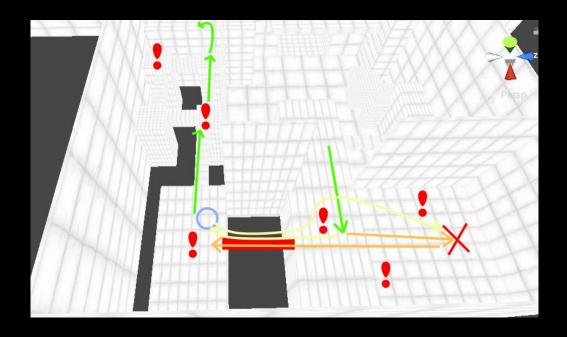


## Room 3

Les joueurs entrent dans une grande salle où 4 ennemis les attendent. Après les avoir vaincu, ils doivent escalader des plateformes pour atteindre les hauteurs où ils tueront un ennemi. Après avoir traverser un pont, ils rencontrent deux autres ennemis puis empruntent une entrée.



Ils doivent alors combattre 3 ennemis. Le joueur orange active la plaque de pression pour faire apparaître un pont que le joueur jaune traverse pour y mettre un glyphe. Le joueur jaune repasse le pont en sens inverse pour activer à son tour la plaque de pression. Le joueur orange traverse le pont et le joueur jaune active sa téléportation vers son glyphe. Ils combattent ensuite 3 ennemis et sautent sur des plateformes pour rejoindre les hauteurs.



Ils traversent ensuite la salle en sautant sur 2 plateformes et affrontant 3 ennemis.

