Eléments de *level design*

* Mare de poison avec des buches dessus (qui se détruisent ?)
* Déplacer des obstacles ?
* Types de surfaces (glisser sur une surface)
* Sauts sur les murs / Rebonds ?
* Trigger qui active une plateforme / un passage
* Projectiles tiré en ligne ?
* Bumpers pour sauter plus haut
* Ressource qui permet de récupérer des verbes (un saut en plus, pouvoir refaire un dash…)
* Inverser gravité et contrôles (petites séquences car très durs)
* Maintenir des rebonds sur une plateforme mouvante
* Plateformes qui écrasent le joueur en bougeant
* S’accrocher au plafond pour bouger
* Plateformes qui apparaissent sur un tempo particulier (Megaman Ice Man)
* Plateforme Rouge et Bleues qui *switch* selon les couleurs (ou autre conditions)
* Tas de feuilles mortes

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Obstacles sauts | Types d’obstacles | Types d’obstacles |
| Saut | Plateforme à atteindre | Plateforme qui se détruisent |
| Rebond Mur | Monter |  |
| Double Saut |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Obstacles Dash | Types d’obstacles | Types d’obstacles |
| Dash | Passer au-dessus d’un trou | Passer au-dessus de piques. |
| Dash qui pousse | Faire tomber un tronc d’arbre | Bloquer des obstacles. |
| Double dash | Précision et difficulté |  |

Obstacles fréquents qui peuvent empêcher le joueur d’avancer (retenu) :

* Plateforme qui se brisent (bois)
* Plateforme mobiles (sur lianes) Avec notion de « swing »
* Tronc d’arbre qu’il faut faire bouger avec le *dash*
* Projectiles (axe vertical ou axe horizontal)
* Surfaces qui peuvent empêtrer le joueur (marcher plus lentement, glisser…)
* Des pics (en bois, sur lequel le joueur peut tomber et perdre).
* Des boutons qu’on doit activer
* Des switches sur lesquels on doit pousser des objets (avec le dash)
* Plateformes qui ont deux surfaces différentes

Obstacles ponctuels :

* Inverser la gravité (via un trigger dans le tableau, attention à bien équilibrer)

Obstacles liés aux compétences de SAUTS :

* Grand fossé avec des petites plateformes
* Boutons qui nécessitent un saut de très haut pour les activer
* Rebond sur les murs pendant que le bas du niveau « monte » (ex : eau qui monte…)