



En rouge, la route aller du joueur ; en bleu, quelle clé ouvre quelle porte.

Le principe du niveau est que le joueur va devoir explorer chaque recoin de la map afin d'ouvrir toutes les portes: il peut ainsi penser en avoir terminé, refaire le chemin et finalement se rendre compte qu'il lui manque une clé.

Lorsque la porte en bas à droite est ouverte, l'eau va s'écouler dans le bassin suivant, ce qui va faire remonter les pics. Le joueur va alors descendre sous terre, jusqu'à la maison d'une taupe, puis va enfin remonter pour accéder au niveau suivant.

Je souhaitais jouer sur la circulation et le retour en arrière grâce à l'exploration d'un niveau: aucun recoin de la map ne peut être oublié. Je trouvais très intéressant de pouvoir aller sous l'eau car habituellement, le joueur doit éviter l'eau donc ça peut piéger le joueur de mon niveau.

Le joueur a la possibilité de se rendre sous l'eau, pour récupérer une clé, ou ouvrir une porte.

Les patterns que l'on retrouve sont les pics, l'eau et les plateformes entourées de lianes, qui permettent d'accéder à des endroits trop en hauteur, ou bien de remonter à la surface. L'eau et les pics se mélangent pour apporter plus de difficulté au niveau.