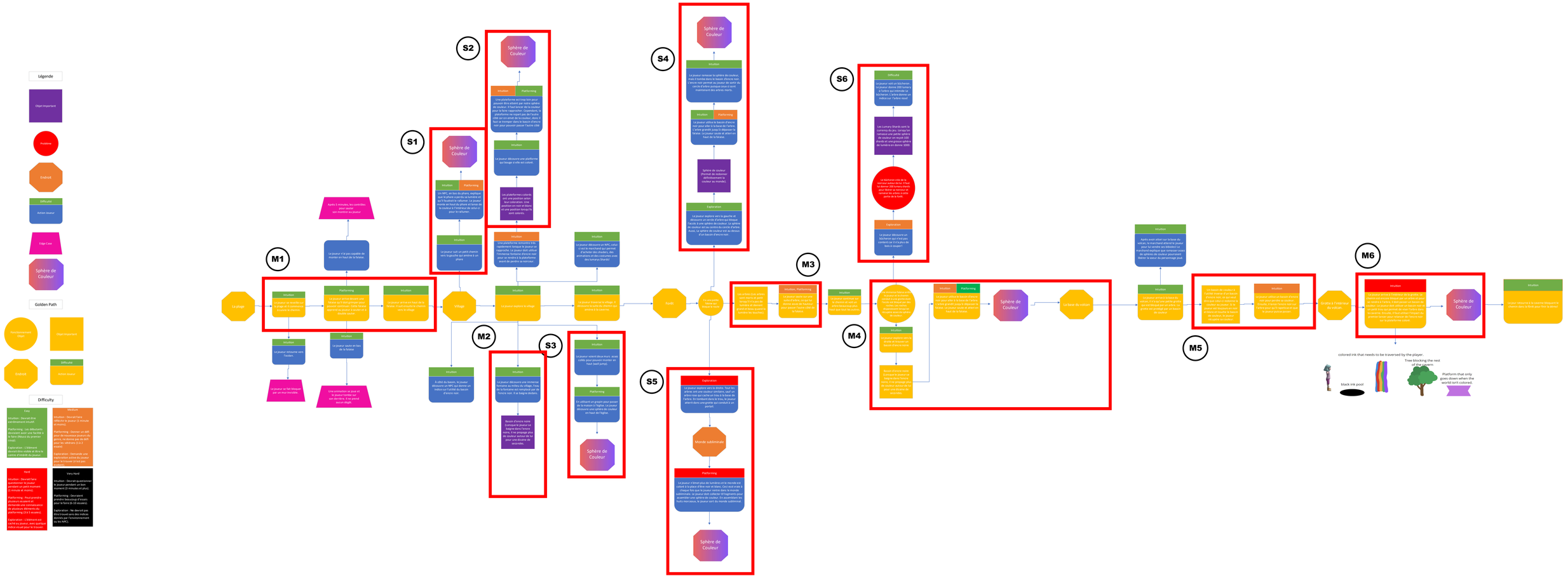
Level Narration A
Colorful Escapade


Légende
Objet Important
Problème
Endroit
Difficulté
Action Joueur
Edge Case
Sphère de Couleur
Golden Path
Fonctionnement Objet
Objet Important
Endroit
Difficulté
Action Joueur
Difficulty
Easy
Intuition : Devrait être extrêmement intuitif.
Platforming : Les débutants devraient pouvoir sauter sur la terre (hors de premier coup).
Exploration : L'élément devrait être visible et être le centre d'intérêt du joueur.
Medium
Intuition : Devrait faire réfléchir le joueur (1 minute et moins).
Platforming : Donner un défi de nouveaux joueurs de genre, ne donne pas de défi pour les vétérans (1 à 2 essais).
Exploration : Demande une exploration active du joueur pour le trouver (n'est pas
Hard
Intuition : Devrait faire questionner le joueur pendant un bon moment (5 minutes et plus).
Platforming : Peut prendre plusieurs essaies et demande une connaissance de plusieurs mécaniques platforming (3 à 5 essaies).
Exploration : L'élément est caché au joueur, avec quelque indice visuel pour le trouver.
Very Hard
Intuition : Devrait questionner le joueur pendant un bon moment (5 minutes et plus).
Platforming : Devrait prendre beaucoup d'essais pour le faire (5-10 essaies).
Exploration : Ne devrait pas être trouvé sans des indices donnés par l'environnement ou les NPC.
M1
La plage
Intuition
Le joueur se réveille sur la plage et il commence à jouer le niveau.
Platforming
Le joueur arrive devant une falaise qu'il doit grimper pour monter continuer. Cette falaise requiert au joueur à sauter et à double sauter.
Intuition
Le joueur arrive en haut de la falaise. Il suit ensuite le chemin vers le village
Intuition
Le joueur retourne vers l'océan
Le joueur se fait bloquer par un mur invisible.
Intuition
Le joueur saute en bas de la falaise
Une animation se joue et le joueur tombe sur son derrière. Il ne prend aucun dégât.
Après 5 minutes, les contrôles pour sauter son réactivé au joueur
Le joueur n'a pas capable de monter en haut de la falaise
S1
Village
Sphère de Couleur
Intuition
Platforming
Un NPC, un bas du phare, explique que le phare à panné, sa lumière et qu'il faudrait le allumer. Le joueur monte en haut du phare et lance de la couleur à l'intérieur de celui-ci pour le refumer.
Intuition
Le joueur suit un petit chemin vers la gauche qui amène à un phare
S2
Sphère de Couleur
Intuition
Platforming
Une plateforme est trop loin pour pouvoir être atteint par notre sphère de couleur. Il faut lancer de la couleur pour la faire rapprocher. Cependant, la plateforme ne rapprochera pas de l'autre côté sur ces envie de la couleur, donc il faut lancer deux couleurs de chaque côté pour pouvoir passer l'autre côté.
Intuition
Le joueur découvre une plateforme qui bouge si elle est colorié
Les plateformes colorés ont une position selon leur couleur. Les plateformes en vert bleu et cyan ont une position temporelle, sont cachés.
Intuition
Une plateforme remontre très rapidement après qu'elle soit ramassée. Le joueur doit utiliser l'immense fontaine d'encre noir pour se rendre à la plateforme avant de pouvoir se noircir
Intuition
Le joueur explore le village
Intuition
À côté du bassin, le joueur découvre un NPC qui donne un indice sur l'utilité du bassin d'encre noir.
S3
Intuition
Le joueur découvre une immense fontaine au milieu du village, l'eau de la fontaine est remplacé par de l'encre noir. Il se bouge dedans.
Bassin d'encre noire Explique au joueur ce bassin est appelé encre noire. Il lui propage plus de couleur autour de lui pour une durée de secondes.
Intuition
Le joueur rencontre le village. Il découvre la suite du chemin sur un drôle à la caserne.
Intuition
Le joueur découvre un NPC, celui-ci est le marchand qui permet d'acheter des chapeaux, des animations et des costumes avec des lumaryx (Rare)
Intuition
Platforming
Le joueur voient deux murs collés pour pouvoir monter en haut (wall jump).
Platforming
En utilisant un grapin pour passer de la maison à l'église. Le joueur découvre une sphère de couleur en haut de l'église.
Sphère de Couleur
S4
Sphère de Couleur
Intuition
Le joueur remarque la sphère de couleur. Mais il tombe dans le bassin d'encre noir. L'encre noir permet au joueur de sortir du sprite d'enfant pachyderme (il sort maintenant des arbres morts.
Intuition
Platforming
Le joueur utilise le bassin d'encre noir pour créer à la base de l'arbre. L'arbre grandit jusqu'à déposer la falaise. Le joueur saute et atterrit en haut de la falaise.
Sphère de couleur (Permet de redonner définitivement la couleur au monde).
Exploration
Le joueur explore vers la gauche et découvre un arbre mort. Il y a quelque rayons à une sphère de couleur. La sphère de couleur est au centre de centre d'arbre. Avec. La sphère de couleur est au dessus d'un bassin d'encre noir.
Forêt
Il a une pente. Il faut se rapprocher de la roche
Les arbres (Les arbres sont morts et petit. Lorsque il n'a pas de lumière et assoiré il sont ici bas (cachés à l'ombre les touches).
Intuition, Platforming
Le joueur saute sur une suite d'arbre, il se fait tomber dessus. Il doit sauter pour passer l'arbre. Il tombe de la falaise.
S5
Exploration
Le joueur explore vers la droite. Tout les arbres ont une couleur similaire, sauf un arbre rose qui cache un trou à la base de l'arbre. Il tombent dans le trou, le joueur atterri dans une grotte qui conduit à un portail.
Monde subliminale
Platforming
Le joueur n'évolué plus de lumières et le monde est plongé dans le noir. Le joueur doit sauter à travers le village. Bien que le joueur ait entré dans le monde subliminale, le joueur doit collecter 8 fragments pour assembler une sphère de couleur. En assemblant des huits morceaux, le joueur sort du monde subliminal.
Sphère de Couleur
M3
Intuition
Le joueur continue sur le chemin et arrive à un arbre beaucoup plus haut que tout les autres.
M4
Le protomal fabriqué avec le bassin d'encre noir. Il ressemble à des rocher. Les rochers ressemblent à des rocher. Il ressemble à des rocher. Il ressemble à des rocher. Il ressemble