

ANGRY BIRDS

A vibrant, cartoonish illustration of an Angry Birds game scene. In the center, a large red bird with a determined, angry expression is the focal point. To its left, a black bird with orange eyebrows is also looking forward. To the right, a yellow bird with a single orange eyebrow is shown in profile. Several green pig-like characters with large eyes and open mouths are scattered around, some appearing to be in motion or falling. The background features a blue sky with white clouds, a brown rocky landscape with wooden planks and debris, and a broken stone structure on the right. The overall style is playful and energetic.

Document de Level Design
par Hugo SAAL

Sommaire

- Intention de Design
- Personnages & Légende
- Map Draft 1 : « Easy »
- Map Draft 2 : « Medium »
- Map Draft 3 : « Hard »

Intention de Design

- **Être proche du Design de Rovio**

L'utilisation des 3 matières (bois, pierre , verre) et d'un maximum d'oiseau en fonction de la difficulté du niveau.

Les map on parfoit des thème (far-west / pirate)

- **L'action présente**

Récompenser l'utilisateur quand le tir est réussi avec des explosion ou des réactions en chaine (« effet boule de neige »)

Intention de Design

- **Livrée le niveau dans les temps**

Conformément a ce que j'ai promis lors de l'entretien, qu'il soit bon (ou parfait).



Personnages



- **Red** :

Pas de capacité



- **Black** :

Capacité = Explosion



- **Yellow** :

Capacité = Dash



- **White** :

Capacité = Largage



- **Blue** :

Capacité = Split 3

Légende



Bois



Pierre

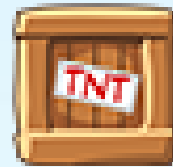


Verre



Player Start

« **Aka : Bird shot** »



TNT :

**explose au contact
(oiseaux & bloc tombant)**



Bonus :

Donne des points au joueur

Personnages



- Red :

**Normal contre tous
les éléments**



- Black :

Fort contre Pierre



-Yellow :

Fort contre Bois



-White :

**Normal contre tous
les éléments**



- Blue :

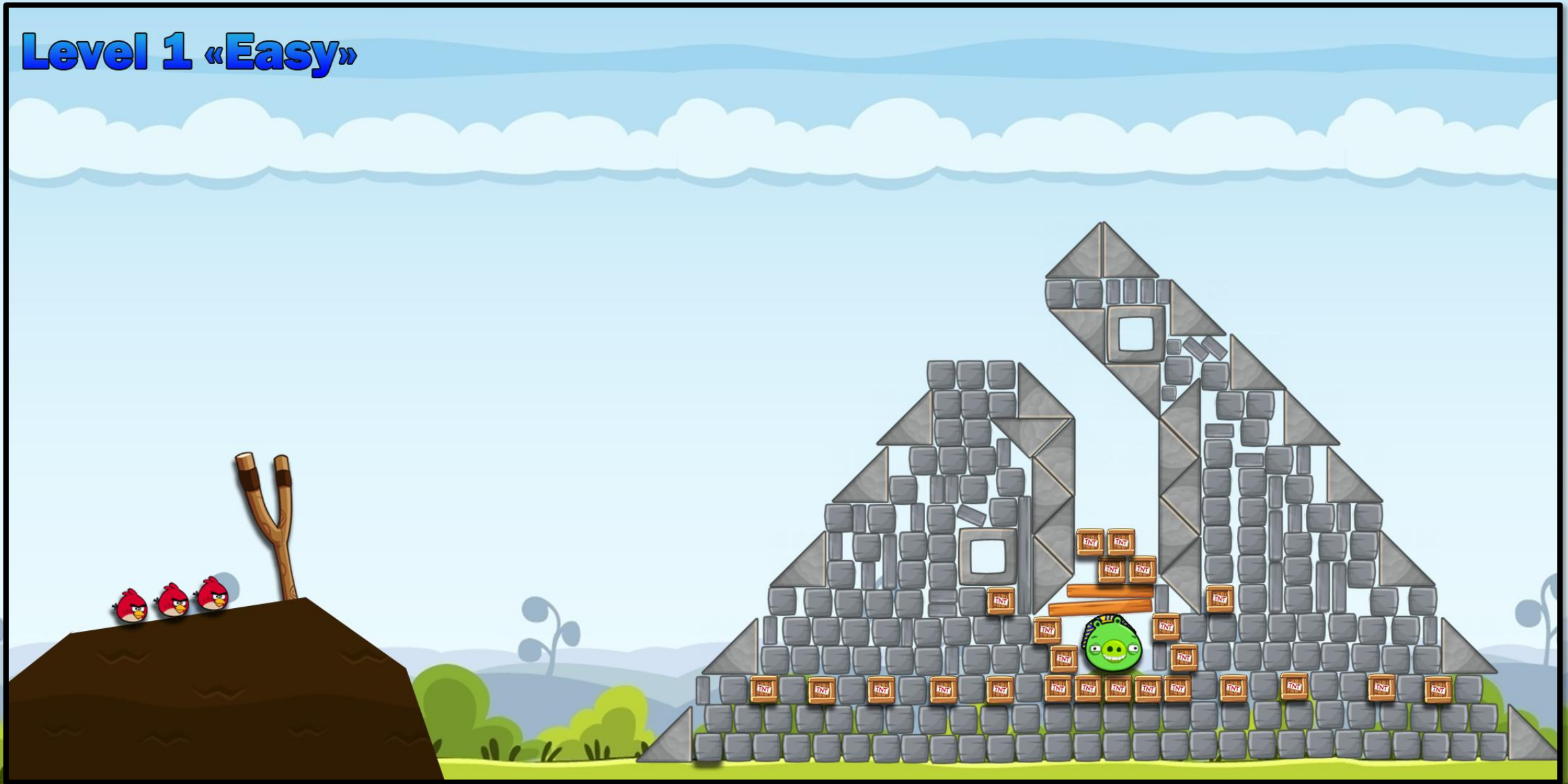
Fort contre Verre

Map Draft 1 : Easy

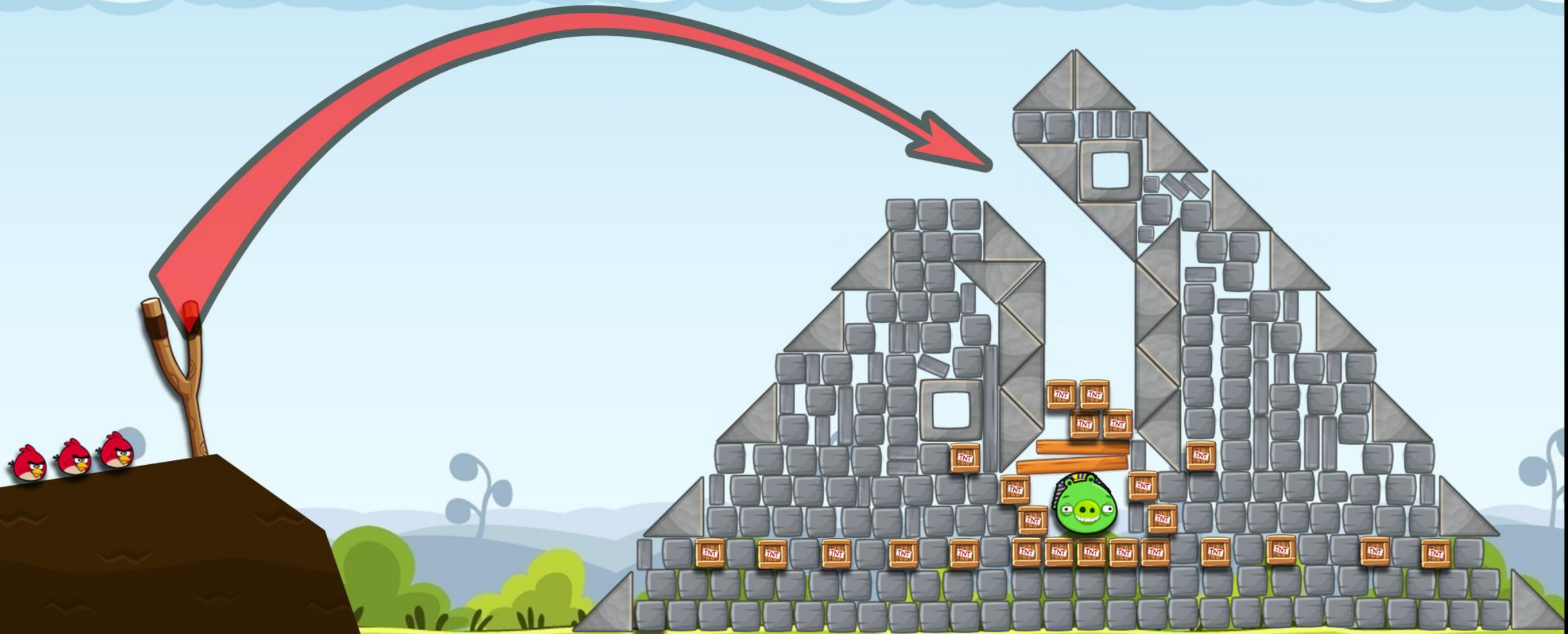
- **1 type d'oiseau / projectile**
- **1 groupe d'ennemie**
- **Player start proche de la zone de jeu**
- **Précision approximative du joueur accepté**
- **Réussite en 1 tir (mais beaucoup de projectile en réserve pour l'apprentissage du « lance – oiseau »**
- **1 façon (simple) de réussir le tableau**

Thème de map : « Exploration de la Pyramide »

Level 1 «Easy»



Level 1 «Easy»



Map Draft 2 : Medium

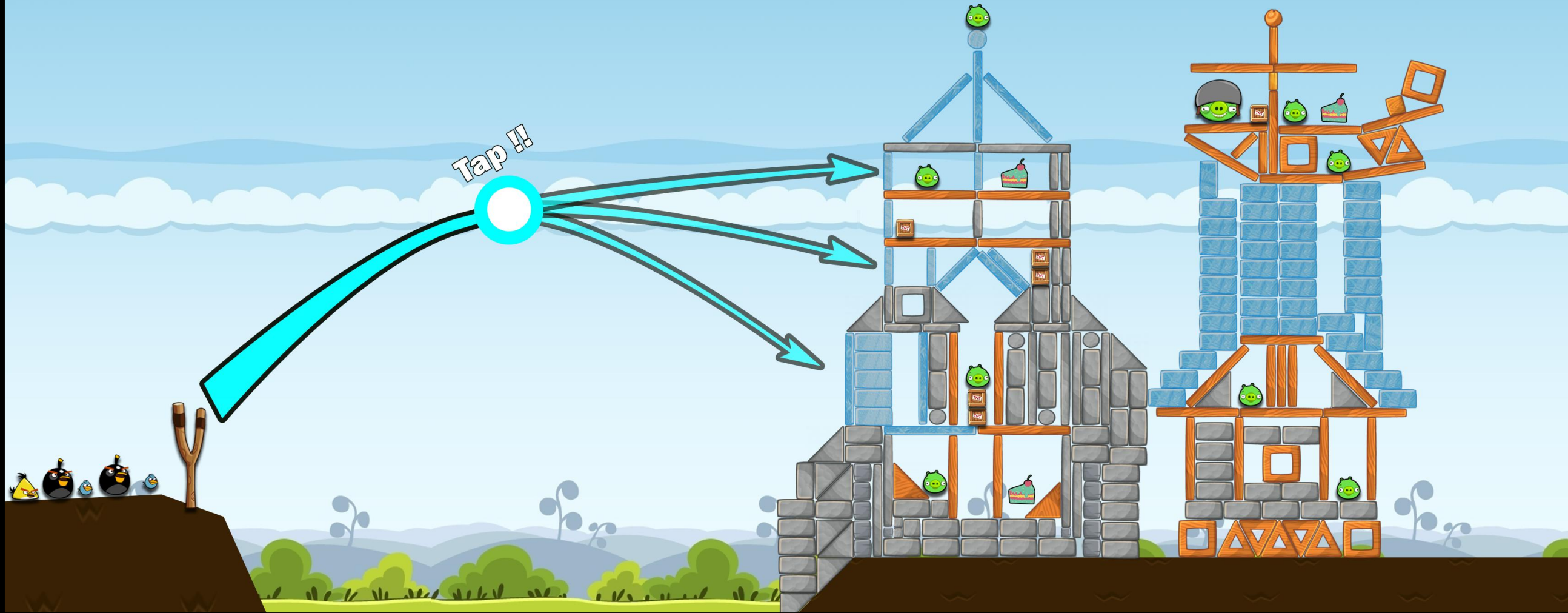
- **2 - 3 type d'oiseau / projectile**
- **2 – 3 groupes d'ennemies peu espacée**
- **Player start proche ou mi distance de la zone de jeu**
- **Le joueur dois commencé a savoir (vraiment) contrôlée ces tir**
- **Réussite entre 1 et N-1 tire (soit N le nombre de projectile)**
- **Apparition des Bonus (TNT & Gateau)**

Thème de map : « Panique dans le Centre ville »

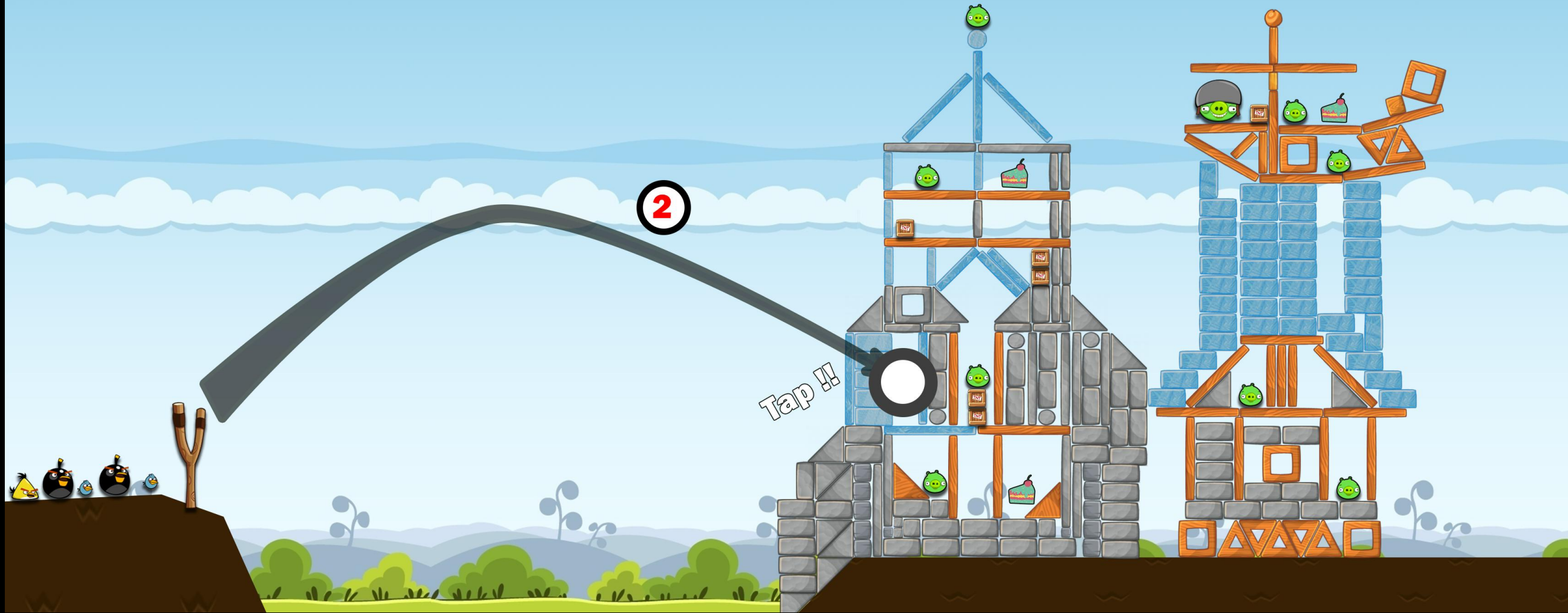
Level 2 «Medium»



Level 2 «Medium»



Level 2 «Medium»



Map Draft 3 : **Hard**

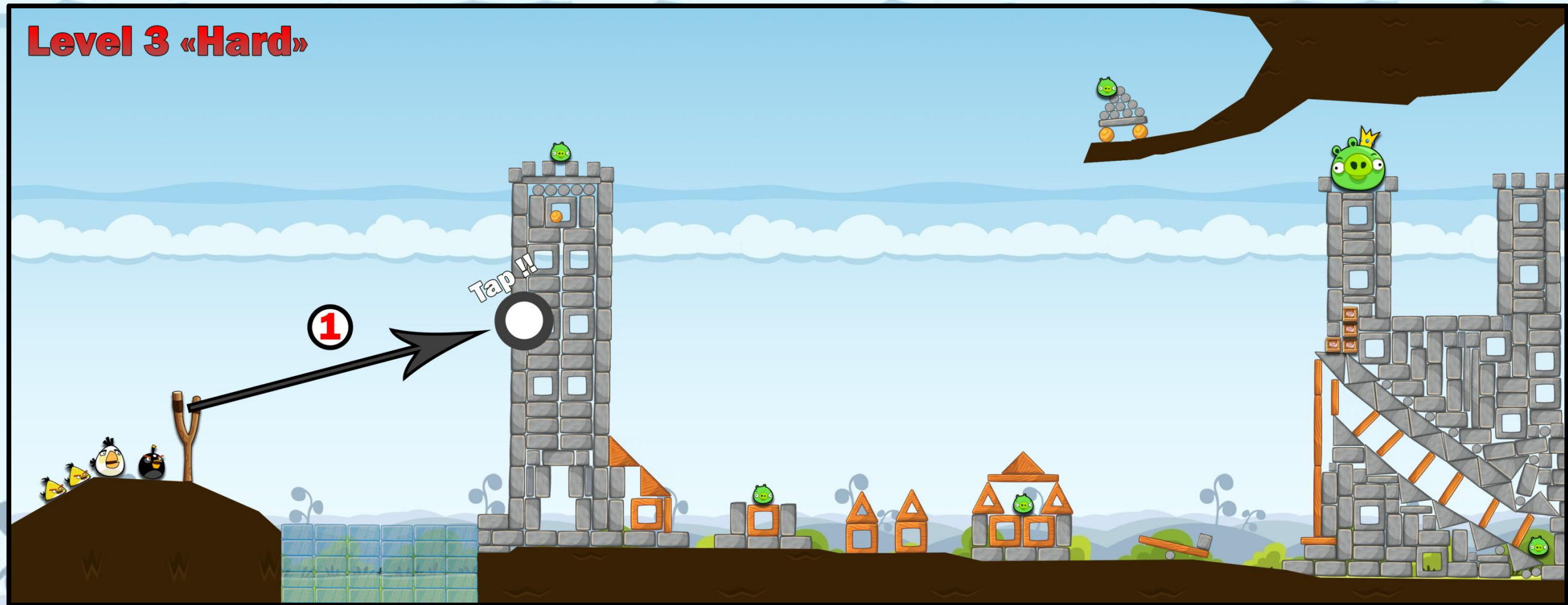
- **3 - 4 type d'oiseau / projectile**
- **3 – 4 groupes d'ennemies espacé ou très espacé**
- **Player start mi distance ou loin de la (grande) zone de jeu**
- **Précision (quasi) chirurgical & timing (quasi) parfait**
- **Réussite entre N -2 et N tire (soit N le nombre de projectile)**
- **Apparition d'ennemie de type «Boss »**

Thème de map : « Assaut du château »

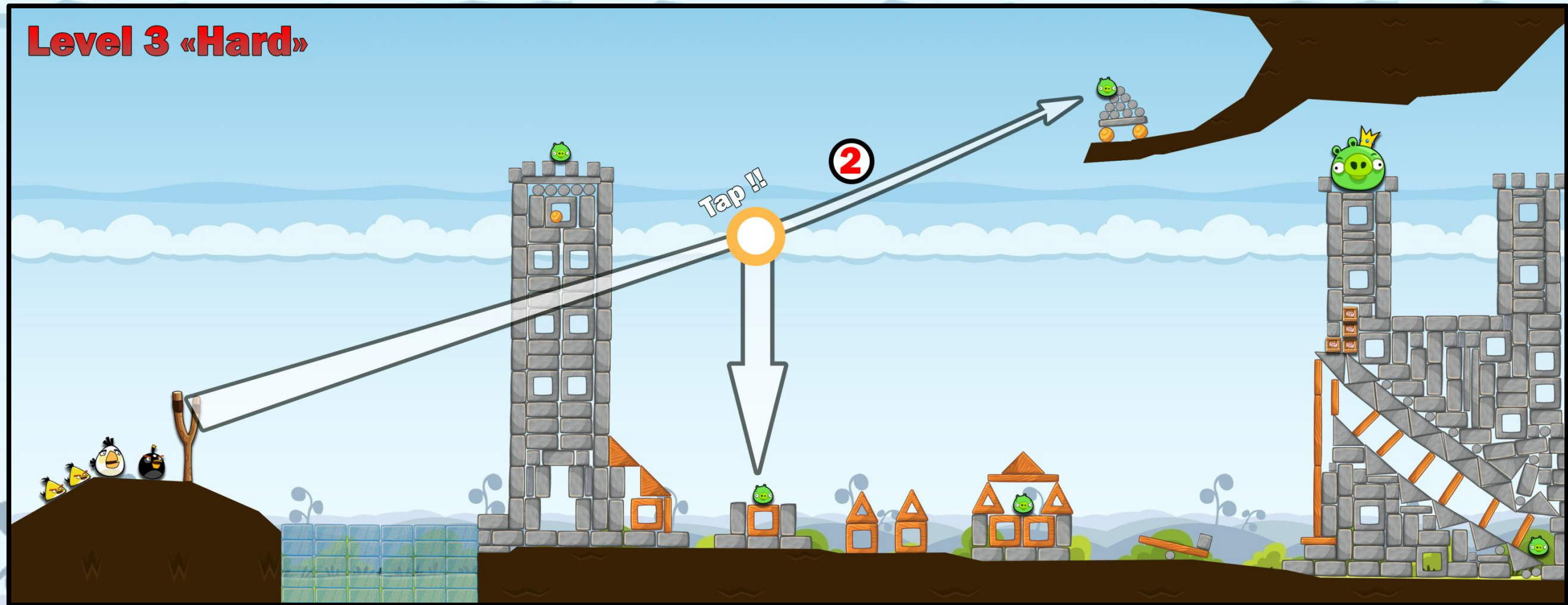
Level 3 «Hard»



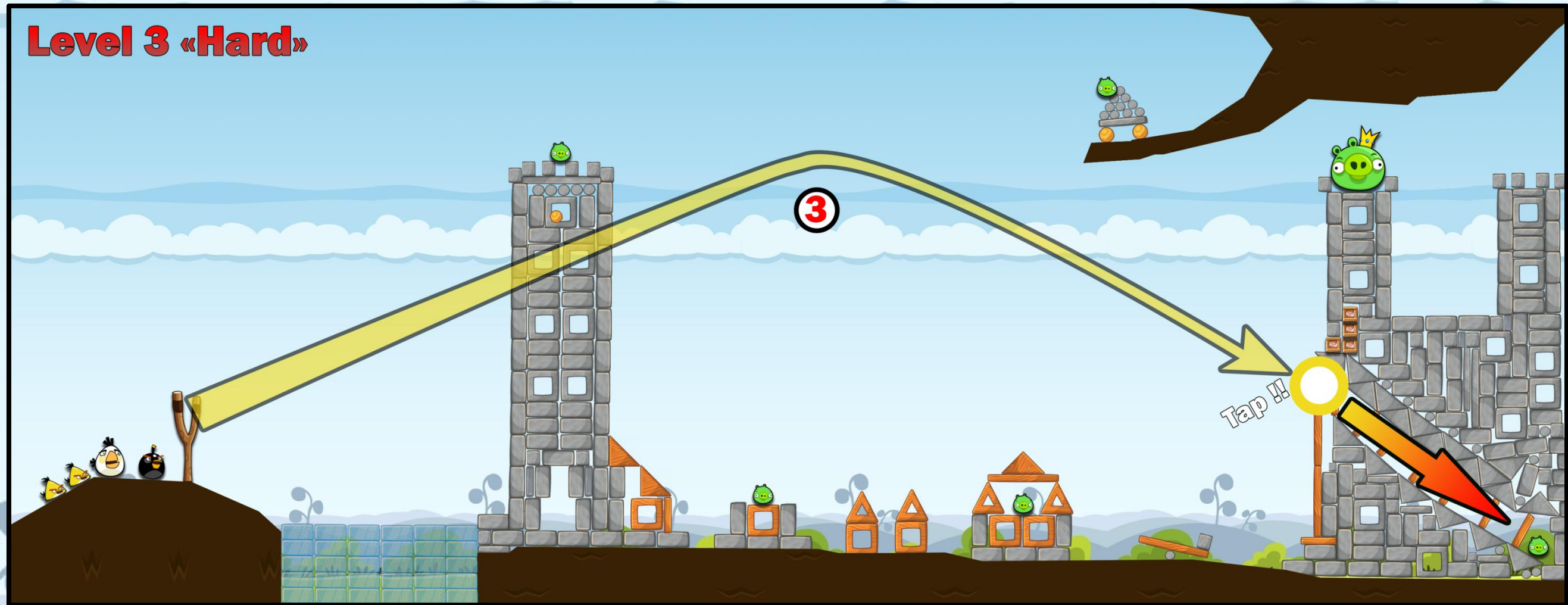
Level 3 «Hard»



Level 3 «Hard»



Level 3 «Hard»





Merci d'avoir lu !