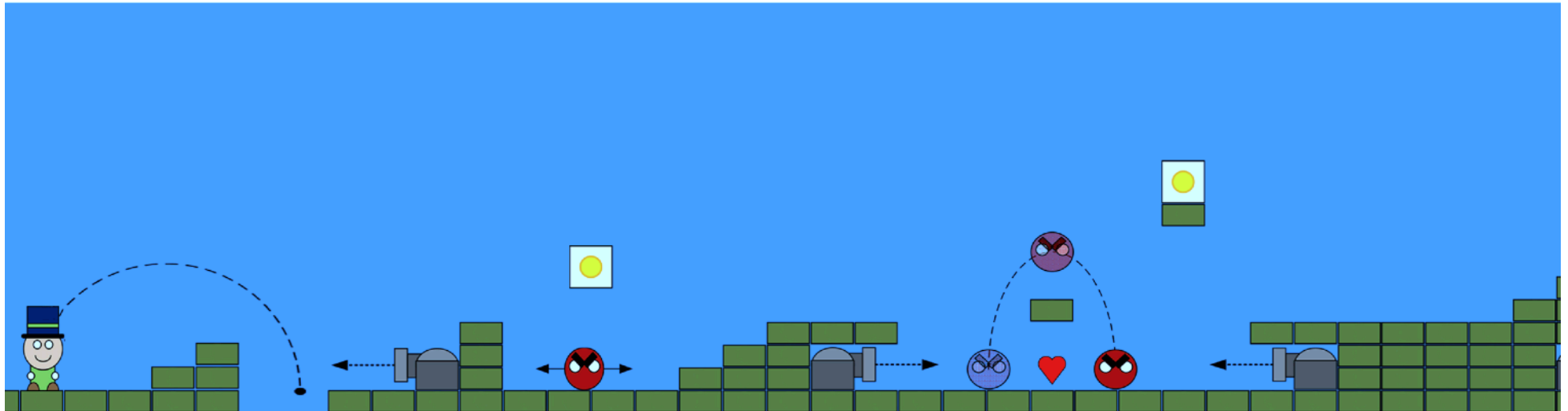


Eloi FROMANGÉ-GONIN - Level Design Super Mario Bros. Remake
Notes d'intentions

Le but de ce niveau est d'utiliser le canon et ses projectiles à la fois comme une menace ainsi que comme une manière de se déplacer au sein de celui-ci.

1. Phase d'apprentissage

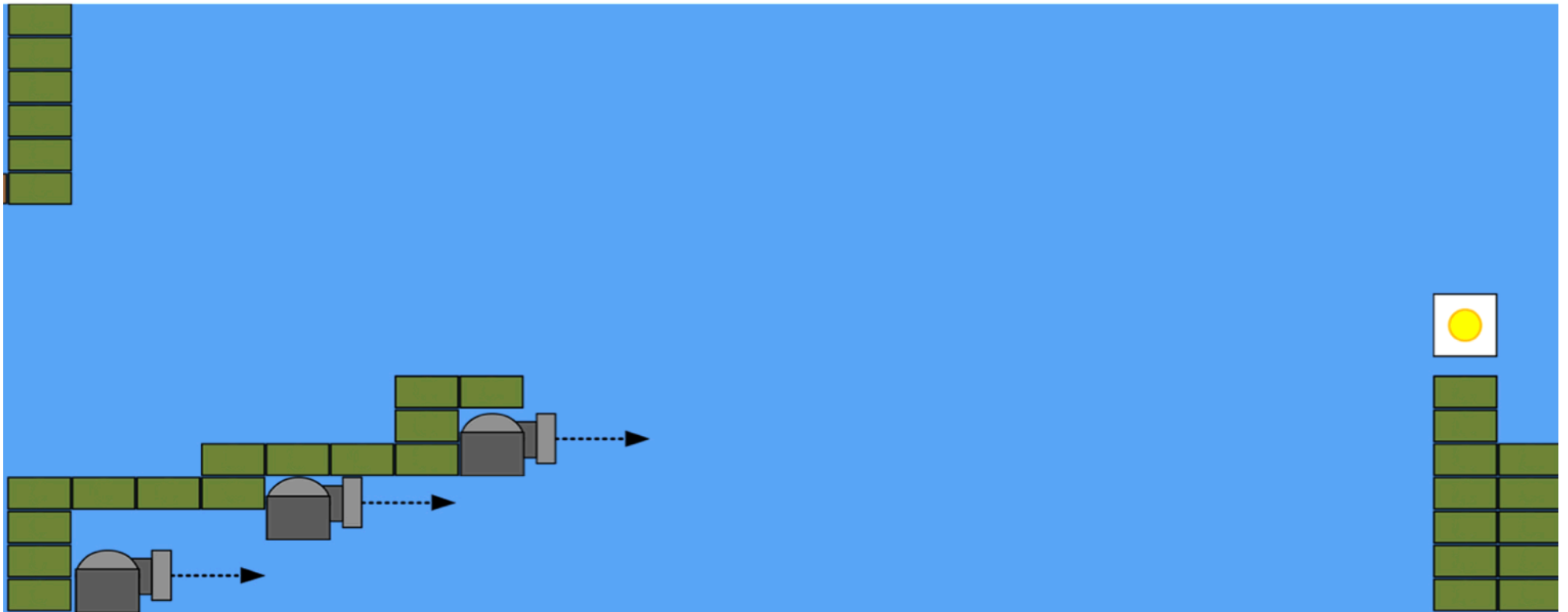


A l'arrivée du niveau, le joueur peut prendre le temps d'observer le canon et prendre connaissance du rythme de spawn sans être directement menacé par ceux-ci. Il peut aisément sauter par dessus le canon et tout projectile créé, ou bien sauter sur le projectile afin d'augmenter sa distance de saut.

Afin de rappeler au joueur de bien contrôler ses distances de saut, un ennemi rampant est placé pour forcer le joueur à tenter d'atterrir là où l'ennemi ne peut aller et l'inciter à viser un objet en mouvement.

Un powerup de vie se cache sous l'ennemi sautant, qui lors de l'arrivée du joueur, se fera tuer par un projectile de canon après avoir atterri. Cela permet au joueur de l'inviter à sauter comme cet ennemi, tout en lui faisant comprendre/en lui rappelant que les projectiles sont dangereux si pris de côté.

3. Phase du saut de l'ange



Plus le choix, le joueur doit maintenant braver sa maîtrise du saut et sauter sur 3 projectiles les uns après les autres afin de progresser

4. Phase de sprint

Pour atteindre la fin du niveau, le joueur devra fuir un projectile. Il peut également tenter un second chemin lui permettant de récupérer de nombreuses pièces.

La fin du niveau lui propose également de mettre une dernière fois au défi sa maîtrise de saut sur les projectiles en tentant d'atteindre le point le plus haut du drapeau.

