

# LD TP2 Concevez un niveau pour Mario Maker (Super Mario World).

Prénom NOM : Abel POITVIN

Nom du Niveau : Les plateformes dérobées de Bowser Jr

## I. Points forts

### A. Direction forte

L'utilisation abondante de blocs qui une fois en contact avec Mario chutent et la prise en compte de ces derniers dans des situations délicates.

### B. Point d'orgue

Yoshi rejoint Mario et doit effectuer des sauts plus éloignés.

## II. Trame narrative

### A. Contexte :

Alors que Mario tente de déjouer les plans de Bowser, celui-ci envoie son fils pour le tuer. Peureux, il préfère fuir Mario à travers un chemin semé d'embûches espérant que celui-ci périsse en chemin.

### B. Impact de la réussite du niveau sur l'histoire, lien avec le niveau suivant :

Mario se débarrasse de Bowser Jr. qui n'était que le menu fretin avant Bowser qu'il devra affronter dans le niveau suivant (après quelques niveaux d'introduction dans le château de Bowser, probablement).

## III. Partie 1

### A. Objectif primaire

Comprendre le fonctionnement des blocs, passer les premiers obstacles.

### B. Liste des événements

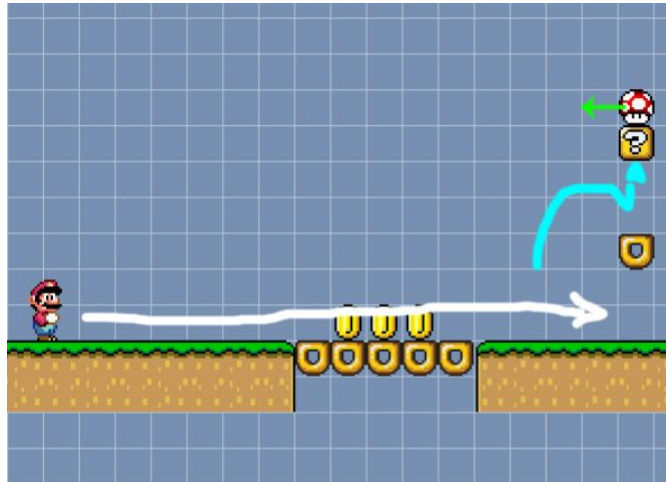
Dans un premier temps, Mario est confronté à sa première suite de blocs tombants, on comprend alors le fonctionnement de ces derniers lorsque Mario passe dessus.

Il va ensuite tomber sur un bloc « ? » et pouvoir récupérer s'il le veut un power-up.

### C. Objectifs secondaires

Attraper le power-up.

#### D. Image de la zone



### IV. Partie 2

#### A. Objectif primaire

Atteindre la plateforme suivante.

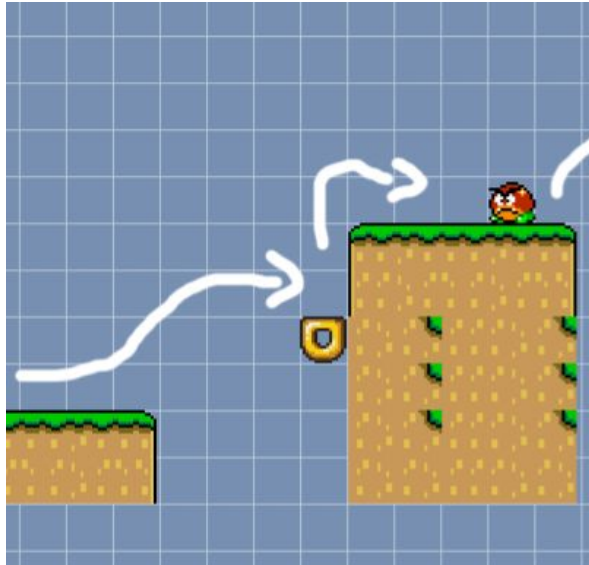
#### B. Liste des évènements

Pour atteindre la plateforme suivante, Mario doit sauter sur le bloc tombant collé au mur et re-sauter rapidement sur la plateforme suivante. Il fait alors face à un Goomba qu'il peut tuer ou simplement esquiver.

#### C. Objectifs secondaires

Tuer le Goomba.

#### D. Image de la zone



### V. Partie 3

#### A. Objectif primaire

Atteindre la plateforme suivante.

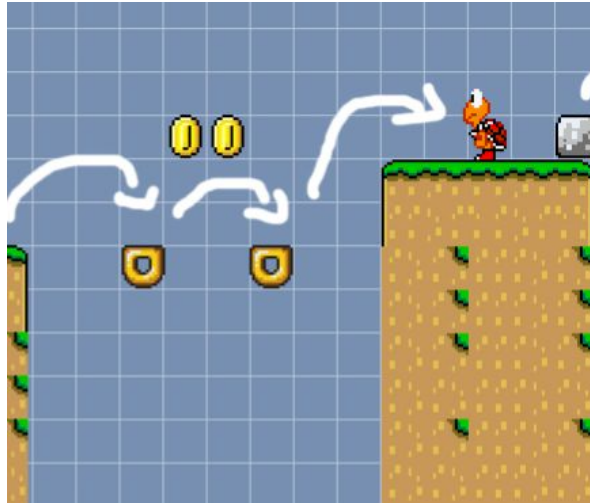
#### B. Liste des événements

Dans un premier temps Mario saute sur les deux blocs tombants, afin d'atterrir sur la plateforme suivante où il sera confronté à un Koopa.

#### C. Objectif secondaire

Attraper les pièces, tuer le Koopa (et s'il le tue, faire attention au retour de la carapace...)

D. Image de la zone



## VI. Partie 4

A. Objectif primaire

Atteindre la plateforme suivante.

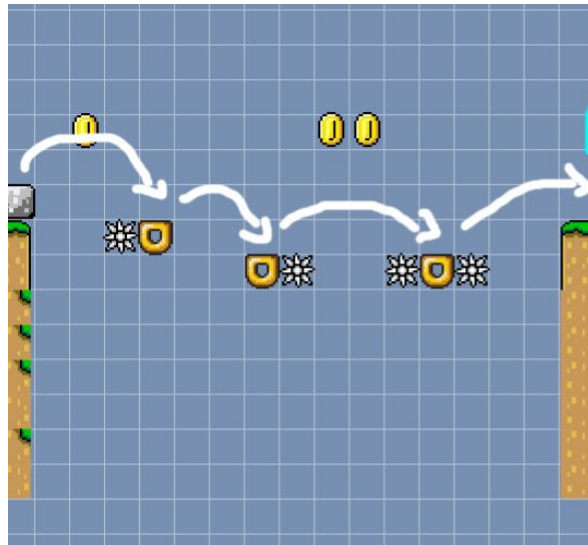
B. Liste des événements

De même que dans la partie 3, Mario saute de plateforme tombante en plateforme tombante, mais il doit faire attention de ne pas toucher les pics qui les entourent (qui changent de sens et de nombre).

C. Objectif secondaire

Attraper les pièces

#### D. Image de la zone



### VII. Partie 5

#### A. Objectif primaire

Atteindre la plateforme suivante.

#### B. Liste des événements

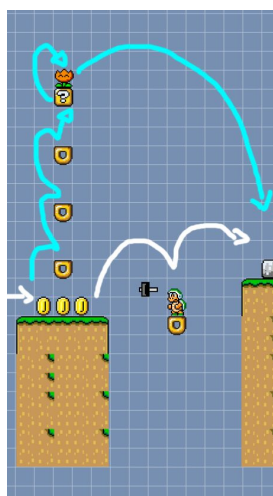
Mario se retrouve face à un Koopa lanceur de marteaux et doit trouver le bon timing pour le tuer. Une fois celui-ci vaincu il peut sauter sur la plateforme suivante (en rebondissant sur sa tête par exemple).

#### C. Objectif secondaire

Mario peut optionnellement prendre un autre chemin en montant sur les plateformes tombantes au dessus de lui. Il atteindra alors un power-up et pourra au choix tuer le koopa en bas ou tauter directement vers la plateforme suivante.

Il y a également un certain nombre de pièces à prendre.

#### D. Image de la zone



## VIII. Partie 6

### A. Objectif primaire

Atteindre l'autre côté de la plateforme.

### B. Liste des événements

Passer les blocs tombants le plus vite possible pour ne pas se faire manger par les plantes, faire face à un Koopa, passer dans le trou du mur de briques.

### C. Objectif secondaire

Tuer ou non le Koopa, ramasser toutes les pièces.

### D. Image de la zone



## IX. Partie 7

### A. Objectif primaire

Atteindre le checkpoint.

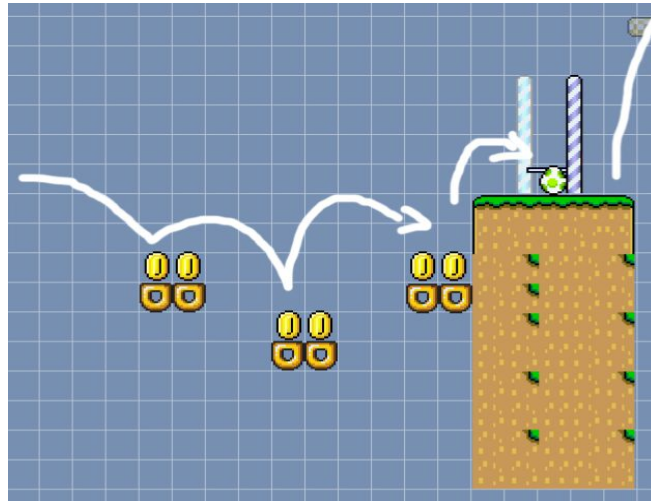
### B. Liste des événements

Sauter sur les plateformes tombantes en évitant les tirs des canons, puis arriver sur le point de contrôle et monter sur le Yoshi.

### C. Objectif secondaire

Ramasser toutes les pièces.

D. Image de la zone



X. Partie 8

A. Objectif primaire

Atteindre le haut du canon.

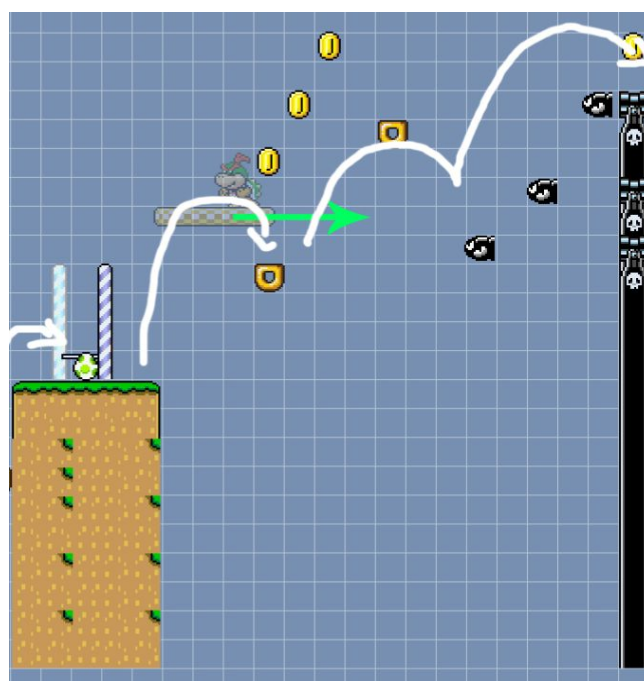
B. Liste des événements

Sauter sur les deux plateformes tombantes éloignées, puis rebondir sur une bombe ou prendre assez d'élan pour atteindre le haut du canon.

C. Objectif secondaire

Ramasser toutes les pièces.

D. Image de la zone



## XI. Partie 9

### A. Objectif primaire

Atteindre la « cage de pierre »

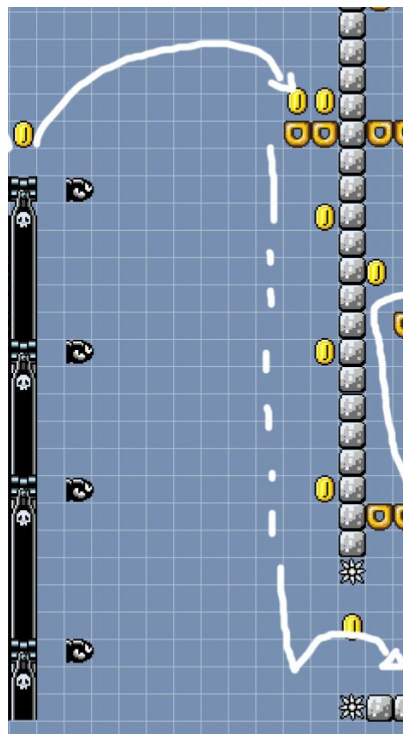
### B. Liste des événements

Le joueur doit sauter sur la plateforme tombante et se laisser tomber une fois sur celle-ci, tout en évitant les missiles. Une fois arrivé à l'entrée de la « cage » il doit sauter entre les deux pics pour arriver à l'intérieur.

### C. Objectif secondaire

Ramasser toutes les pièces.

### D. Image de la zone



## XII. Partie 10

### A. Objectif primaire

Ouvrir le passage pour sortir de la « cage de pierre ».

### B. Liste des événements

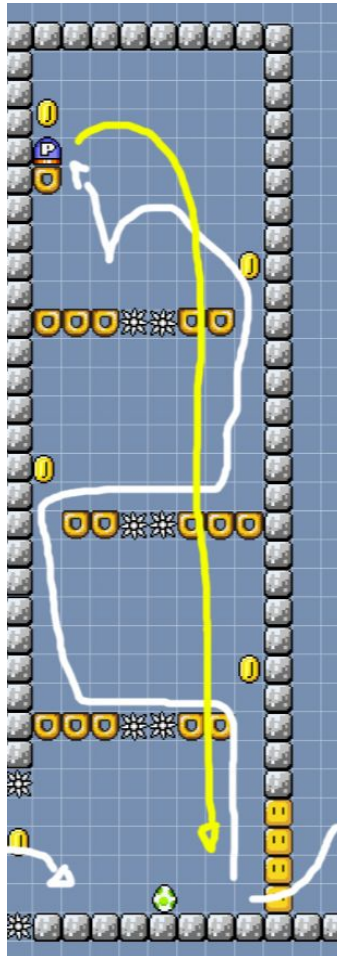
Dans un premier temps, le joueur doit (avec Yoshi), sauter sur les plateformes tombantes tout en esquivant les pics, afin d'arriver en haut. Il devra rapidement activer un interrupteur et se laisser tomber dans le vide (les plateformes tombantes ayant disparues), sans toucher les pics, pour passer au tableau suivant.

### C. Objectif secondaire

Ramasser toutes les pièces.



#### D. Image de la zone



### XIII. Partie 11

#### A. Objectif primaire

Monter les escaliers en pierre et récupérer un Yoshi si celui-ci a été perdu.

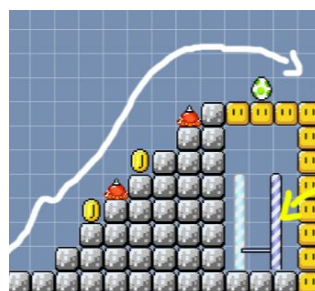
#### B. Liste des événements

Mario doit tout simplement aller en haut des escalier tout en évitant les deux tortues sur son chemin.

#### C. Objectif secondaire

Manger les tortues avec Yoshi.

#### D. Image de la zone



## XIV. Partie 12

### A. Objectif primaire

Allumer l'interrupteur afin de faire tomber Bowser Jr et ouvrir le passage vers la fin de niveau.

### B. Liste des événements

Mario doit sauter sur les plateformes tombantes tout en faisant attention de ne pas toutes les faire tomber, atteindre l'interrupteur et faire demi-tour, vers la fin du niveau en sautant sur les plateformes restantes.

### C. Objectif secondaire

Attraper les pièces (même si celles-ci servent de repère pour savoir où tomber à l'aller du chemin).

### D. Image de la zone

