

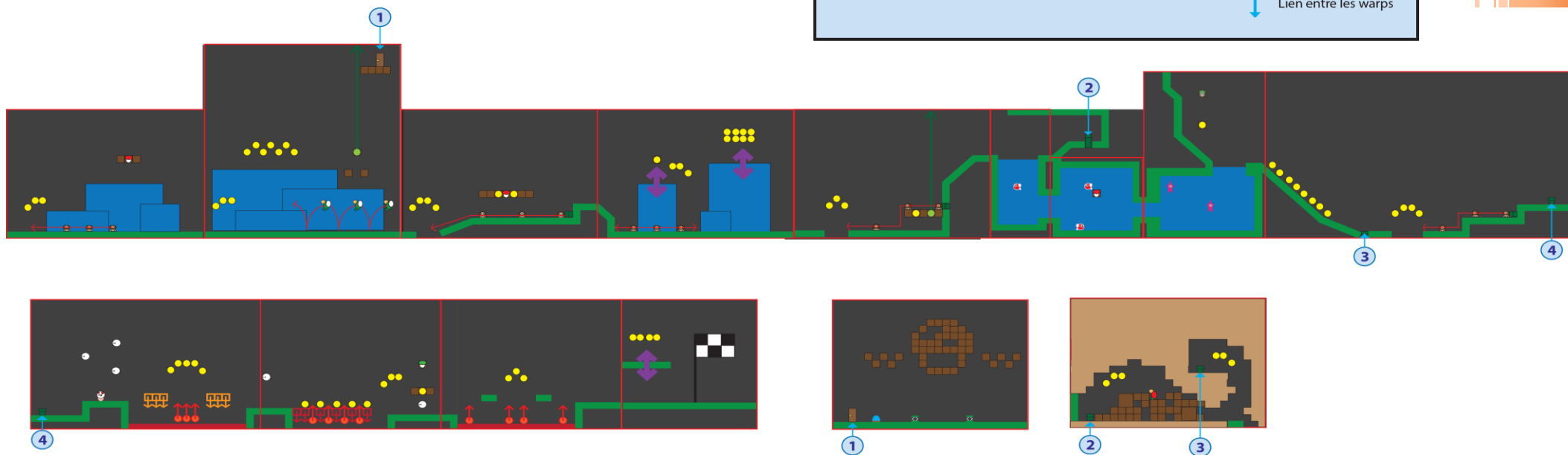
# Présentation générale

Nom du niveau :  
Passage sous la montagne

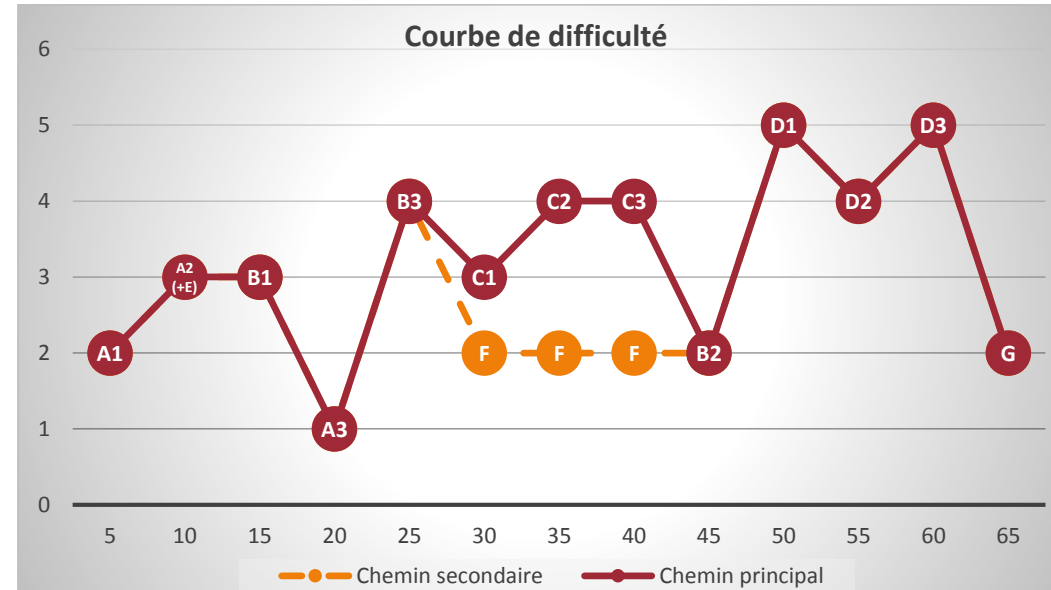
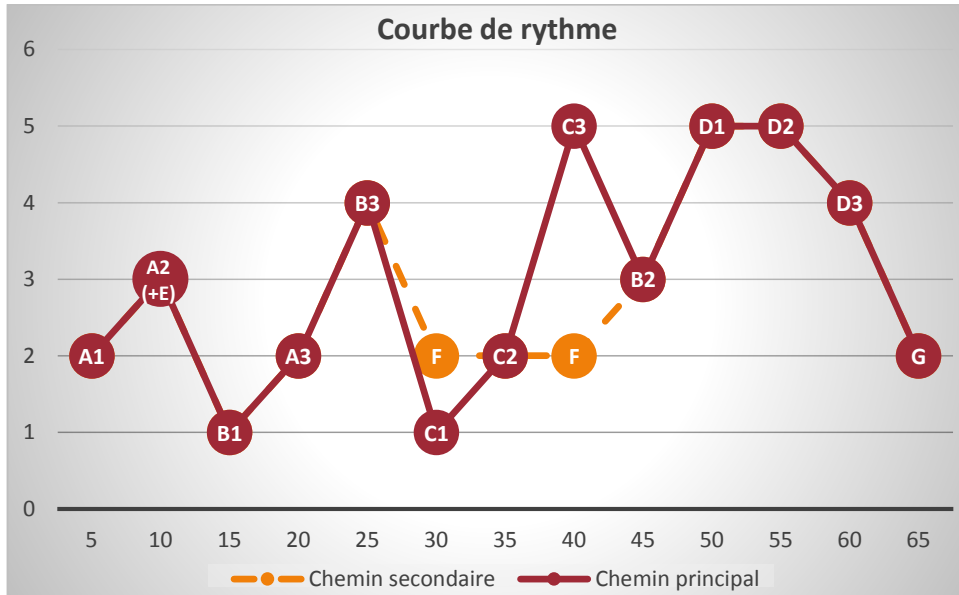
## Éléments utilisés

Blocs	Ennemis	Autres
Sol	Goomba	Tuyau (Warp ou spawn de monstres)
Bloc cassable	Troopa volant	Porte
Bloc contenant un champignon/une fleur	Troopa rouge	Piece
Bloc contenant un 1-UP	Boo	Bouton P
Bloc invisible contenant un 1-UP	Cheep Cheep	Plante grimpante
Mur cassable	Calamar	Trampoline
Bloc traversable par le dessous	Boule de lave	PNJ Toad
Bloc tombant (rapide)	Déplacement des ennemis	Direction des plateformes
Bloc tombant (lent)		Lien entre les warps

## Schéma du tableau



## Courbes



Dès le début du niveau (A1), le joueur est mis sous pression par un groupe d'ennemis l'obligeant à réagir rapidement. Il peut alors se reposer et analyser le premier obstacle. Le joueur doit ensuite (A2) faire attention aux Koopas volants, en étant prêt à se décaler si nécessaire. S'il va dans la zone bonus (E), le joueur doit se dépêcher de récupérer les pièces. Sinon, il continue son chemin (B1) et doit prendre son temps pour passer le spawner de Goombas. Il peut commencer à accélérer dans la situation suivante (A3) pour franchir rapidement le générateur d'ennemis (B3). S'il passe par le chemin secondaire (G), il peut prendre son temps avant de lancer la carapace rouge. Sinon, il doit passer par l'eau, qui ralentit fortement le rythme, et esquiver lentement le premier Cheep Cheep (C1), puis accélérer peu à peu pour éviter les ennemis suivants (C2 et C3). Il peut se reposer en passant la dernière situation d'extérieur (B2) avant d'entrer dans la partie finale du niveau qui l'obligera à garder un rythme soutenu.

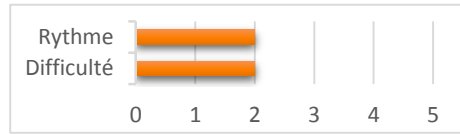
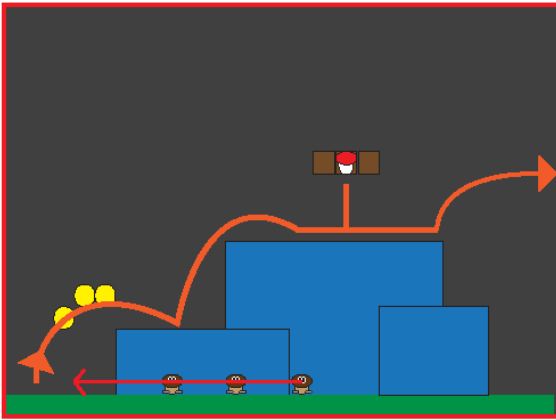
Dans la zone en souterrain, le joueur doit faire attention aux boules de lave et constamment avancer pour ne pas être rattrapé par les Boos. Il doit d'abord sauter (D1), puis sprinter sur des plateformes qui s'effondrent (D2). Enfin, le joueur doit passer rapidement deux plateformes avec des sauts précis (D3), puis terminer le niveau à son rythme (G).

La difficulté augmente peu à peu dans le niveau. Le début est moyennement difficile, avant de laisser le joueur se reposer avec un passage plus simple et éventuellement un stage bonus. La difficulté augmente légèrement lors du passage de la montagne, surtout si le joueur passe par le chemin principal. En effet le changement de physique du au passage dans l'eau perturbe le joueur. Après avoir réussi ce passage, il doit passer une situation plus facile afin d'être concentré pour la phase finale. La dernière partie du niveau est la plus difficile : le joueur doit faire des sauts précis en respectant le timing des boules de feu. Il ne peut prendre son temps pour calculer ses sauts car des Boos le poursuivent constamment. Enfin, les plates-formes tombantes le forcent à bouger régulièrement.

De cette façon, le joueur affronte des situations à la difficulté de plus en plus grande. Cependant, de régulières phases plus faciles lui permettent de se reposer et de se détendre avant d'enchaîner avec une phase plus compliquée.

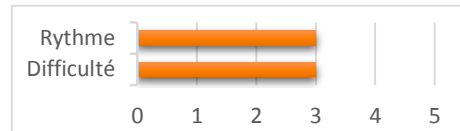
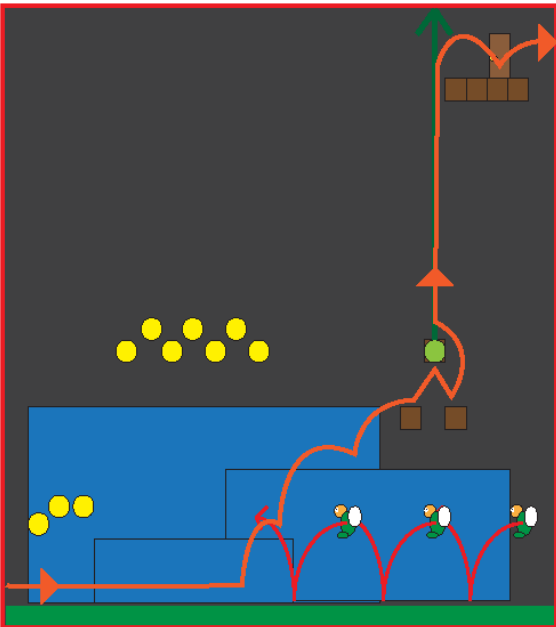
## Situations de jeu

### Situation A1



Le joueur est immédiatement mis sous pression par les Goombas marchant vers lui. Après les avoir évités, il peut monter en haut du groupe de blocs et récupérer un champignon qui simplifiera sa progression. Il est en sécurité en hauteur et peut donc vérifier qu'il contrôle bien le personnage avant de continuer.

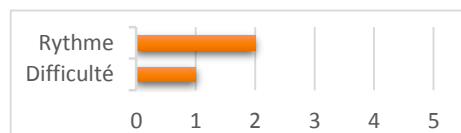
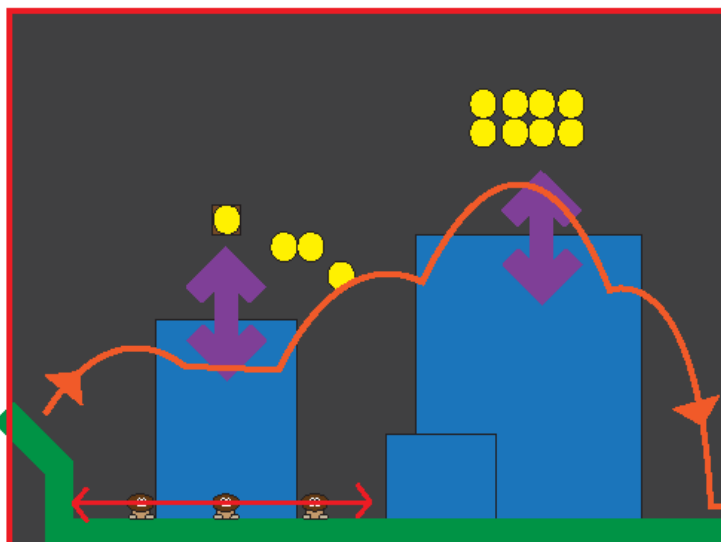
### Situation A2



Tant qu'il est sous le premier bloc, le joueur est à l'abri des Koopas. Il peut donc rester à couvert et ne bouger que lorsqu'il pense pouvoir traverser sans prendre de dommage. Il peut alors monter sur les blocs pour activer la plante grimpante menant au niveau bonus.

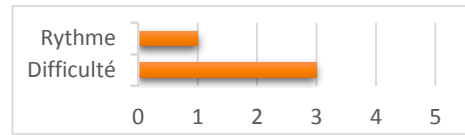
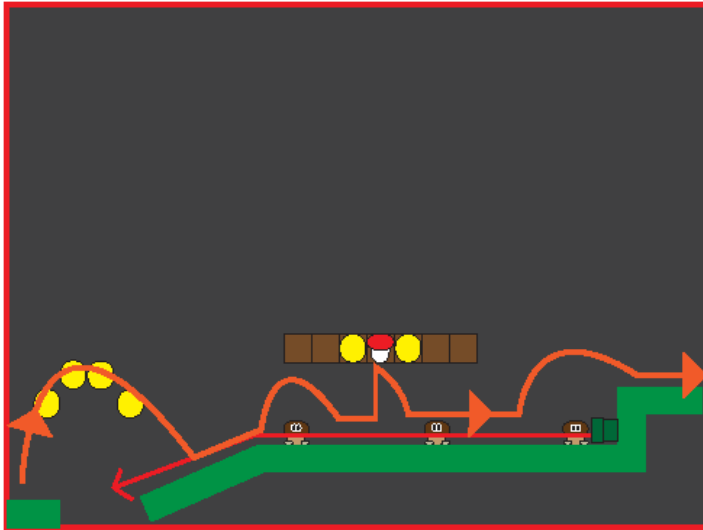
Si le joueur a réussi à passer directement d'un bloc à l'autre, en haut de la structure, il peut traverser la situation avant que les Koopas n'arrivent, à condition de courir suffisamment vite.

### Situation A3



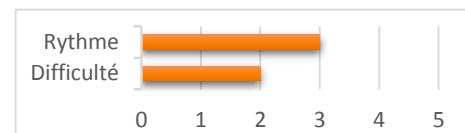
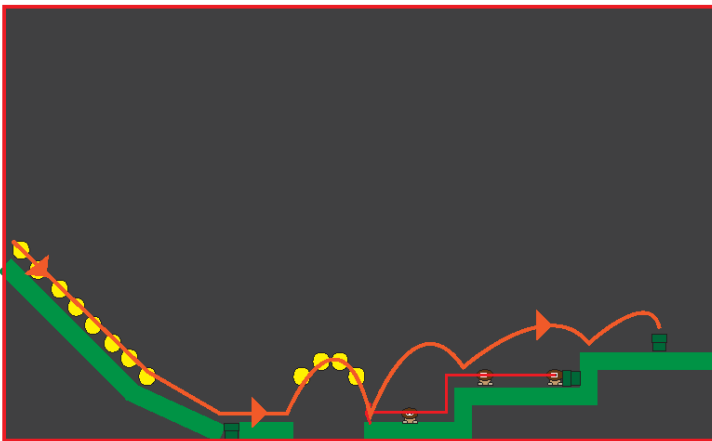
Les blocs ont un mouvement vertical. Le joueur, s'il parvient à sauter de bloc en bloc, peut passer rapidement et facilement cette situation sans être confronté aux Goombas marchant au sol. Il faut pour cela que le joueur prenne de la vitesse et saute au bon moment.

### Situation B1



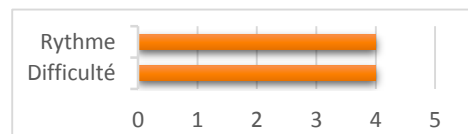
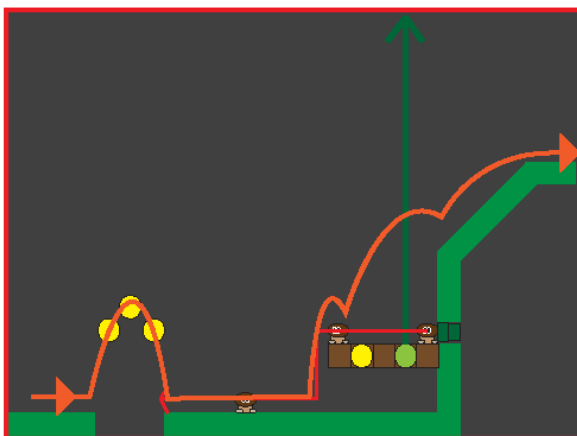
Ce passage est assez lent. Le joueur est sous pression car les Goombas sortent constamment du tuyau, mais il peut prendre son temps pour s'engager au bon moment. Il a le choix de passer au-dessus des blocs, sans prendre de risques, ou alors de passer par-ensous pour prendre le champignon ou la fleur de feu, au risque de se faire toucher.

### Situation B2



Là aussi, la situation permet au joueur de prendre son temps, voire même de se reposer un peu en glissant sur la pente avant de sauter du côté des Goombas. A condition de garder le bon tempo pour ne pas se cogner à un Goomba, le passage est assez facile.

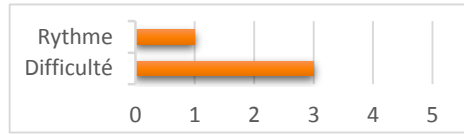
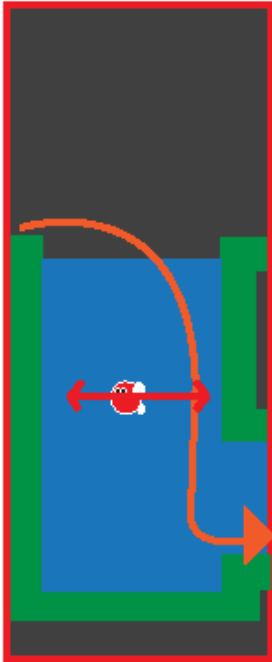
### Situation B3



Après avoir attendu que le Goomba soit à une distance suffisante pour ne pas se cogner contre lui, le joueur peut sauter au-dessus du trou. Il doit alors agir rapidement et choisir entre sauter au-dessus des blocs en évitant les Goombas sortant du tuyau ou bien se cacher sous les blocs. S'il s'est caché, il peut attendre le moment opportun pour monter au-dessus et passer la situation, tuer peu à peu les Goombas en tapant dans les blocs, ou encore activer la plante grimpante qui l'aidera à franchir l'obstacle.

Dans cette situation, le joueur peut donc prendre son temps ou agir de façon plus lente selon son style de jeu.

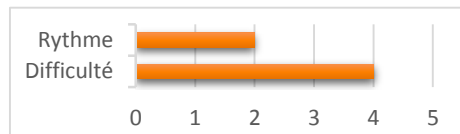
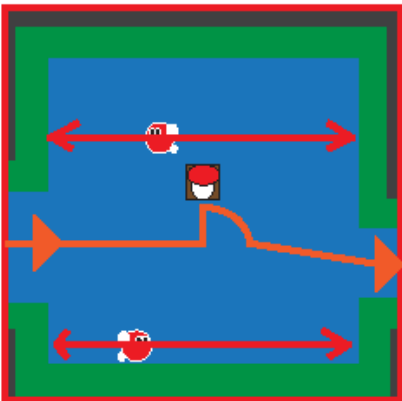
### Situation C1



Dans les trois situations C, le joueur évolue sous l'eau. La physique rend donc ces passages assez lents et le joueur doit s'adapter à la nouvelle physique.

Ici, le joueur doit simplement passer un Cheep Cheep. Cependant, le changement de physique peut perturber le joueur. S'il tente de passer l'ennemi du premier coup, il risque de se faire toucher. Ce passage permet au joueur de s'adapter aux contrôles de Mario sous l'eau.

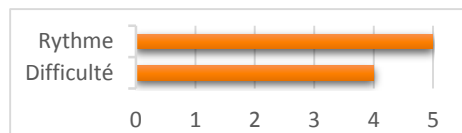
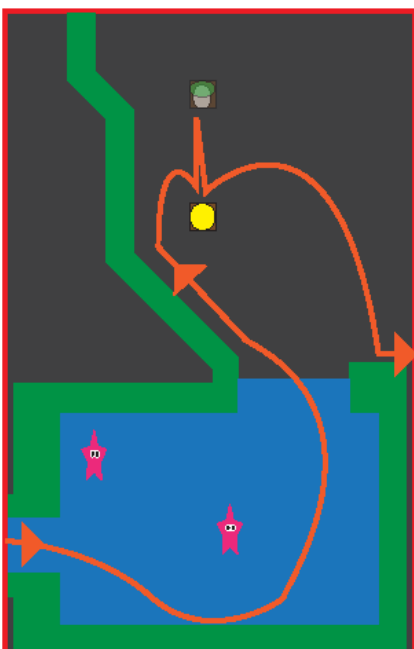
### Situation C2



Le joueur doit faire attention à rester au centre de la pièce pour ne pas être touché par les Cheep Cheep. Il peut récupérer le champignon ou la fleur de feu, mais cela l'oblige à prendre un risque en s'approchant d'un des ennemis.

Le rythme est là aussi assez lent.

### Situation C3

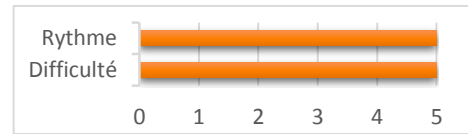
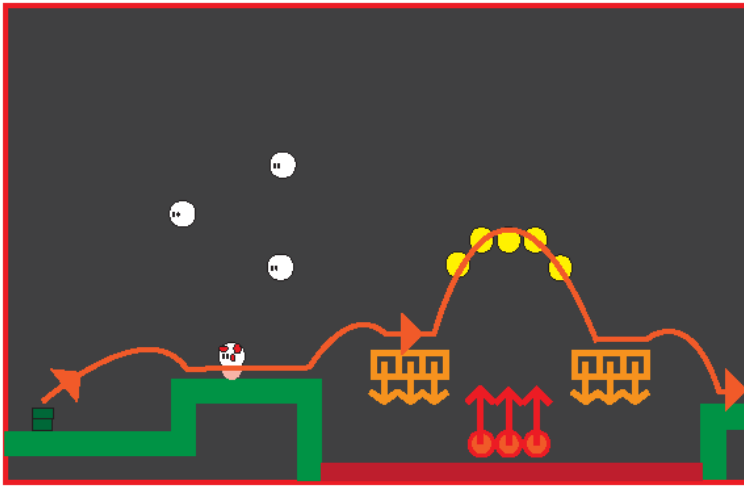


Dans cette grotte, le joueur doit passer le plus vite possible de l'autre côté afin d'échapper aux calamars. Contrairement aux autres situations dans l'eau, le joueur se déplace donc aussi rapidement qu'il le peut en appuyant très vite sur la touche de saut.

Une fois sorti, le joueur peut récupérer les pièces sur la droite, voir même un champi 1-Up caché dans un bloc invisible s'il est curieux.

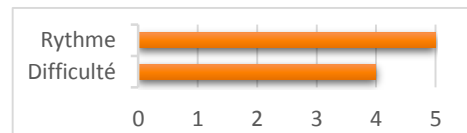
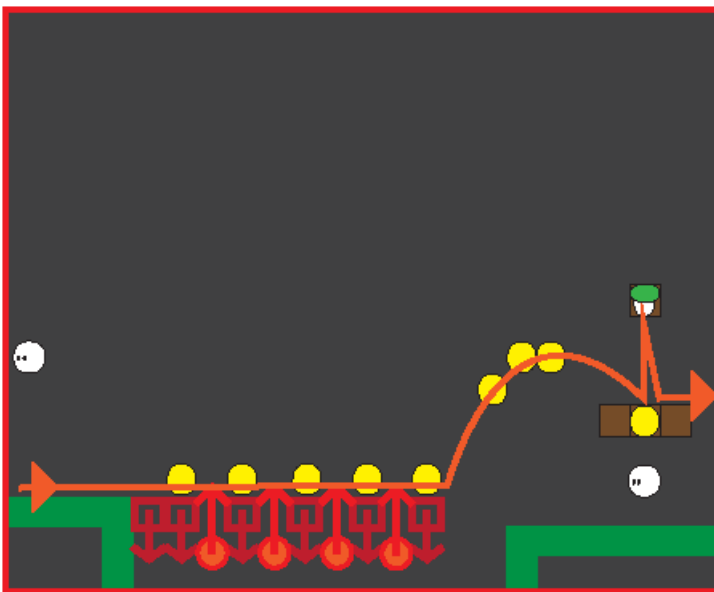
Dans les 3 situations D, le joueur doit exécuter des actions relativement simples. Néanmoins la menace des boules de feu, de la lave et des Boos met une pression pouvant mener à des erreurs et donne une impression de danger dans cette partie du niveau.

### Situation D1



En sortant du tuyau, le joueur peut prendre le temps d'observer la première situation. Néanmoins, dès qu'il s'engage sous les Boos, il ne doit constamment faire attention à ceux-ci. Le joueur est donc sous pression car il ne peut reculer. De plus, les plates-formes s'effondrant, le joueur doit passer rapidement la situation, en faisant attention à ne pas être touché par une boule de feu et à ne pas tomber dans la lave.

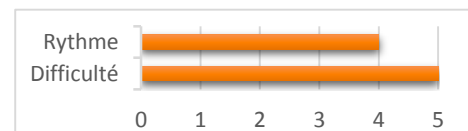
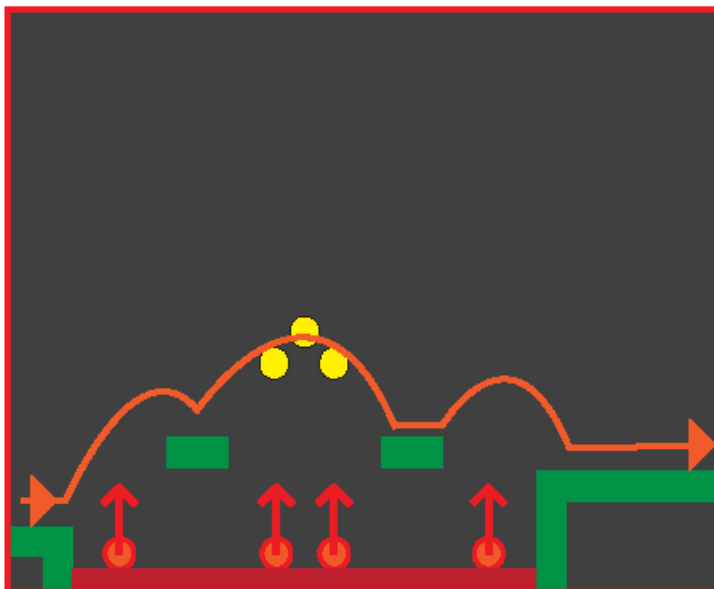
### Situation D2



Toujours poursuivi par les Boos, le joueur est obligé de s'engager immédiatement sur les plates-formes. Celles-ci s'écroulent très vite, le forçant à courir sans s'arrêter. Ce passage n'est donc pas véritablement compliqué puisqu'il suffit de tenir le sprint et le bouton droit appuyés, mais les nombreux ennemis mettent de la pression sur le joueur.

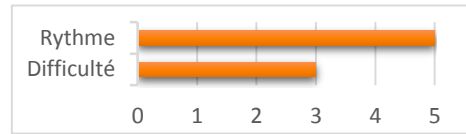
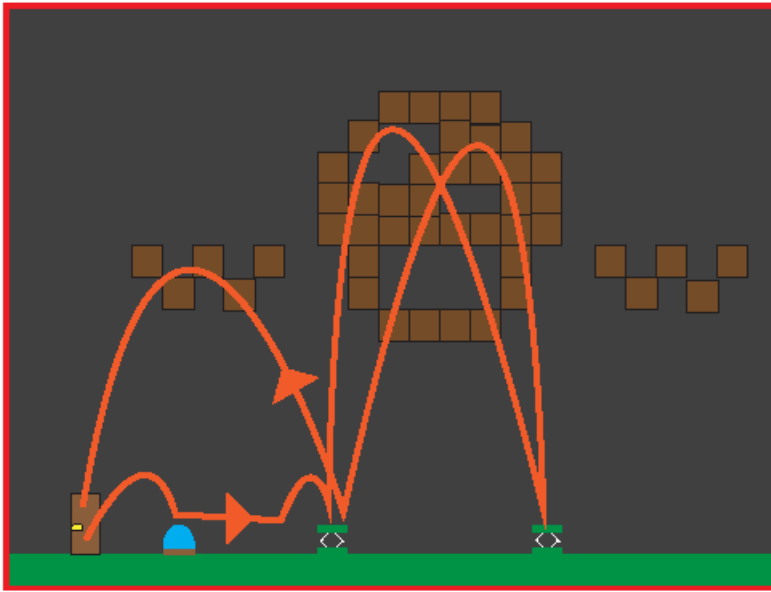
A la fin des plates-formes, le joueur peut aller tout droit et atterrir sur le sol sous un Boo, ou bien sauter pour récupérer le 1-Up dans le bloc.

### Situation D3



Cette situation est la plus dure du jeu et conclut le niveau. Le joueur doit effectuer deux sauts très précis en faisant attention aux boules de feu et aux Boos dans son dos. Néanmoins les ennemis ont une trajectoire très simple et c'est donc uniquement la longueur des sauts et le moment d'exécution que le joueur doit prendre en compte.

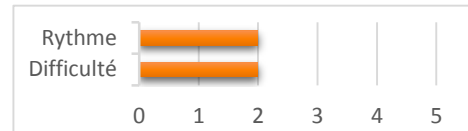
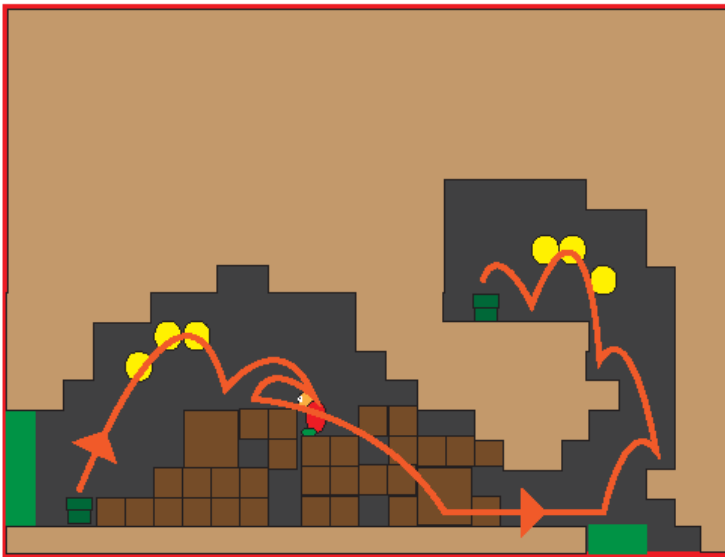
### Situation E



Dans ce stage bonus, le joueur peut activer un bouton Bleu transformant les blocs en pièces, puis doit sauter sur les trampolines pour attraper un maximum de ces pièces avant la fin du compteur.

Le joueur doit donc se dépêcher et exécuter des sauts les plus précis possibles très rapidement pour attraper les pièces. La musique accélère et contribue à presser le joueur.

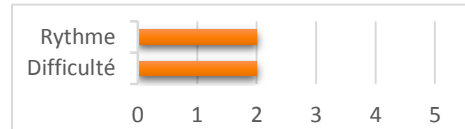
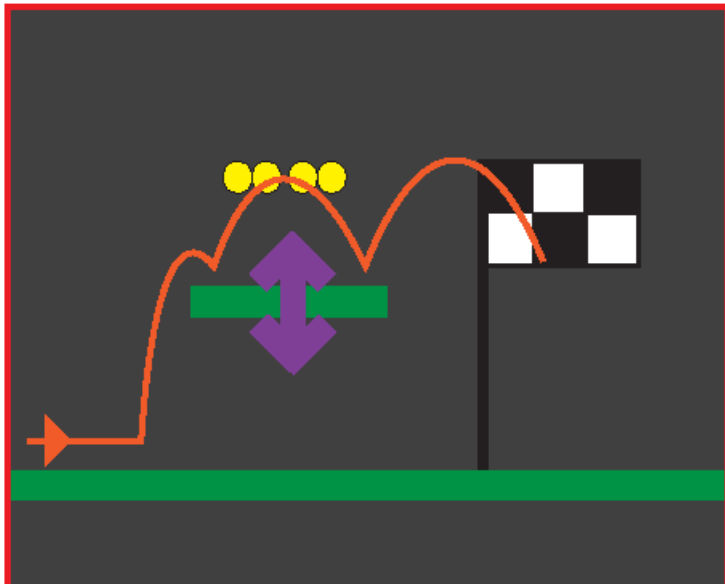
### Situation F



Cette situation, qui fait office de passage alternatif à la nage, est un petit puzzle. Le joueur, après avoir récupéré la carapace, doit réfléchir au bon endroit où l'envoyer afin de dégager le passage. S'il se trompe, le passage reste bloqué et il est forcé de passer par le chemin principal.

Ce passage est assez lent et facile. Il évite au joueur de prendre des risques mais n'offre aucune récompense.

### Situation G



C'est la dernière situation du jeu. Le joueur peut aller directement jusqu'au drapeau et compléter le niveau, ou bien monter sur la plate-forme mouvante pour sauter le plus haut possible sur l'arrivée.

Après le passage des boules de feu, le joueur peut enfin se reposer et sauter calmement vers la victoire.