

Niveau SUPER MARIO GALAXY avec une transformation inédite

Direction du niveau

Lieu marquant : environnement boisé et montagneux, crépuscule avec quelques nuages gris, planètes assez grandes et planes (pas vraiment de gravité)

Nouveauté : Transformation Loup : Mario court bien plus vite et donc peut sauter plus loin, peut émettre un hurlement pour immobiliser les ennemis, les ennemis (goomba, plantes) sont un peu plus longs à battre (les goombas ont un chapeau "bois de cerf" qu'il faut retirer avant, les plantes ont des racines qui ressortent qu'il faut détruire)

Objectif :

Battre le boss et récupérer l'étoile qu'il détient.

Découpage du niveau

Phase d'apprentissage

Le joueur découvre la transformation (avec le jingle et la popup habituelle), il y a seulement des goombas cerfs en petite quantité et des précipices plus grands que dans les autres niveaux (difficile d'y parvenir sans la transformation).

Phase d'application

Plus d'ennemis apparaissent (dont la plante piranha) en plus grand nombre, les précipices sont de plus en plus grands (impossible sans la transformation). Le dernier passage est une longue descente d'un cours d'eau (le joueur est poussé) où des troncs et des rochers sont à éviter en sautant et des ennemis nous attaquent sur les côtés, il faut alors s'aider des deux capacités de la transformation.

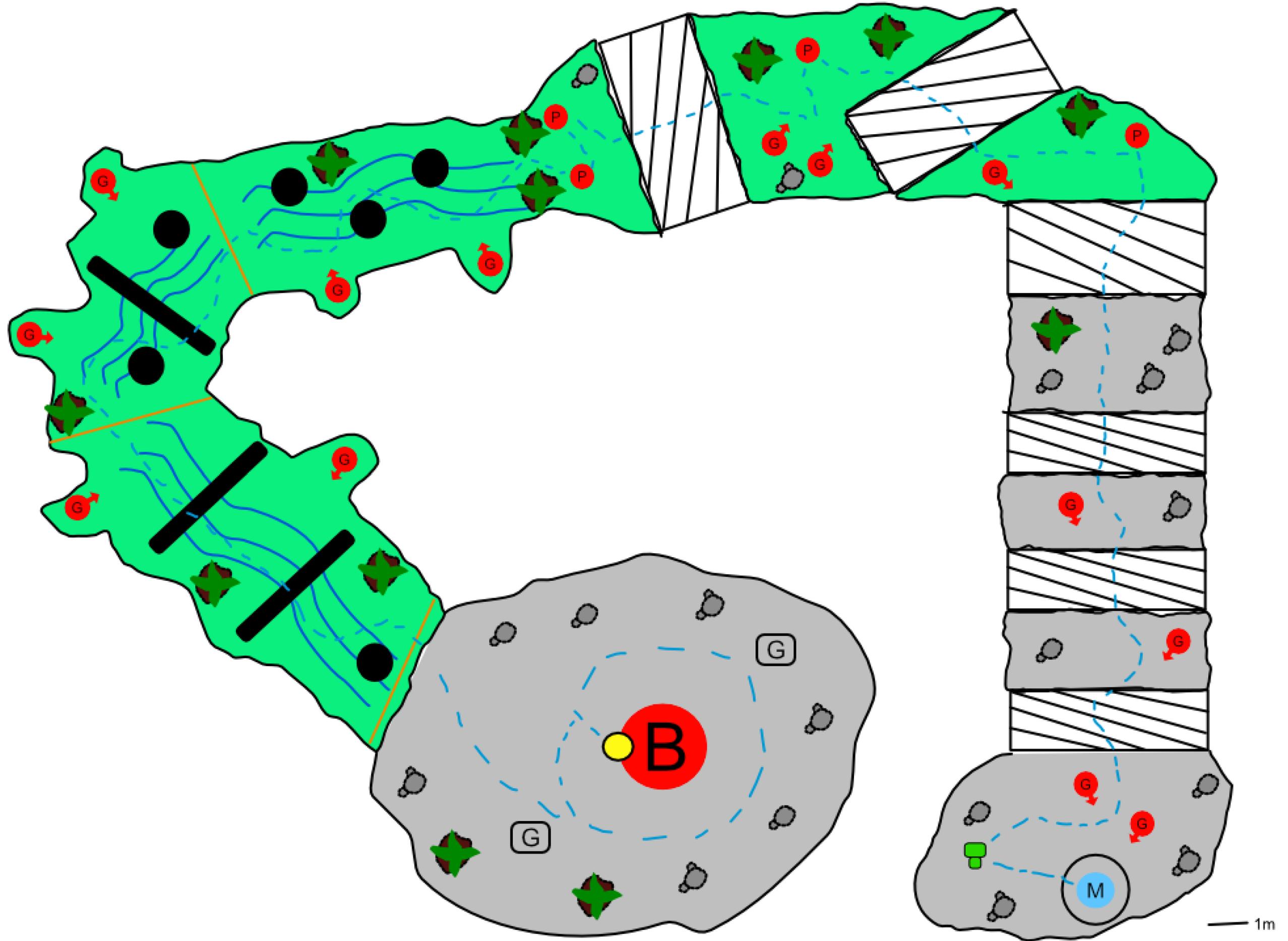
Phase de maîtrise

Boss :

Mario finit la descente en arrivant au point de chute de la cascade où il tombe dans une grande arène circulaire. Au centre, il y a une plante piranha géante avec une couronne faite de branches qui fait office de boss. La première phase consiste à retirer ses 3 grosses racines (2 coups tournoyants chacune), tout en esquivant / éliminant les goombas qui viennent dans notre direction. La plante devient étourdie, il faut sauter assez haut pour la toucher une fois. La deuxième est identique mais plus de goombas arrivent. La dernière, une racine en plus sort de terre avec le même nombre d'ennemis que précédemment. Le boss est vaincu, le joueur peut récupérer l'étoile.

Légende

-  Joueur (Mario)
-  Point d'atterrissage
-  Transformation Loup
-  Goomba
-  Plante Piranha
-  Précipice
-  Eau (rivière)
-  Rocher à éviter
-  Tronc d'arbre à éviter
-  Niveau (rivière)
-  Spawner de goombas
-  Boss
-  Étoile (boss)



Niveau 2D avec le style de jeu SUPER MARIO WORLD et les pièces étoiles de NEW SUPER MARIO BROS

