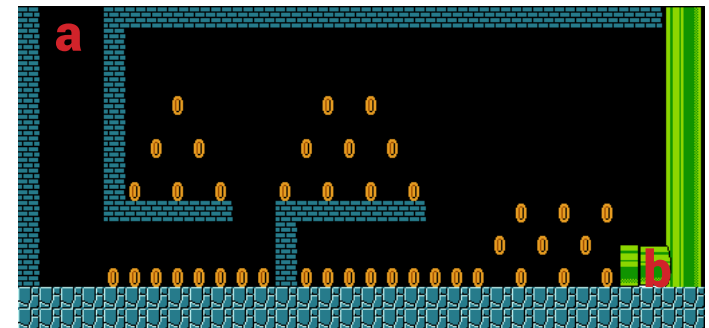
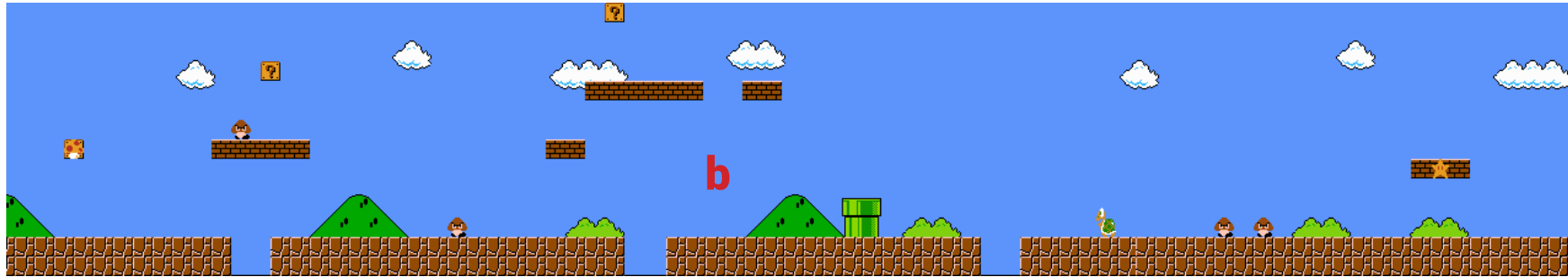
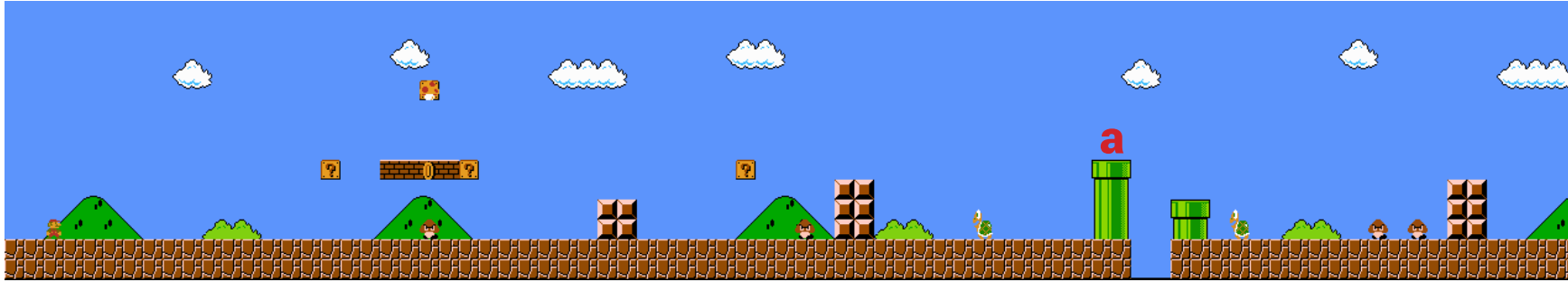
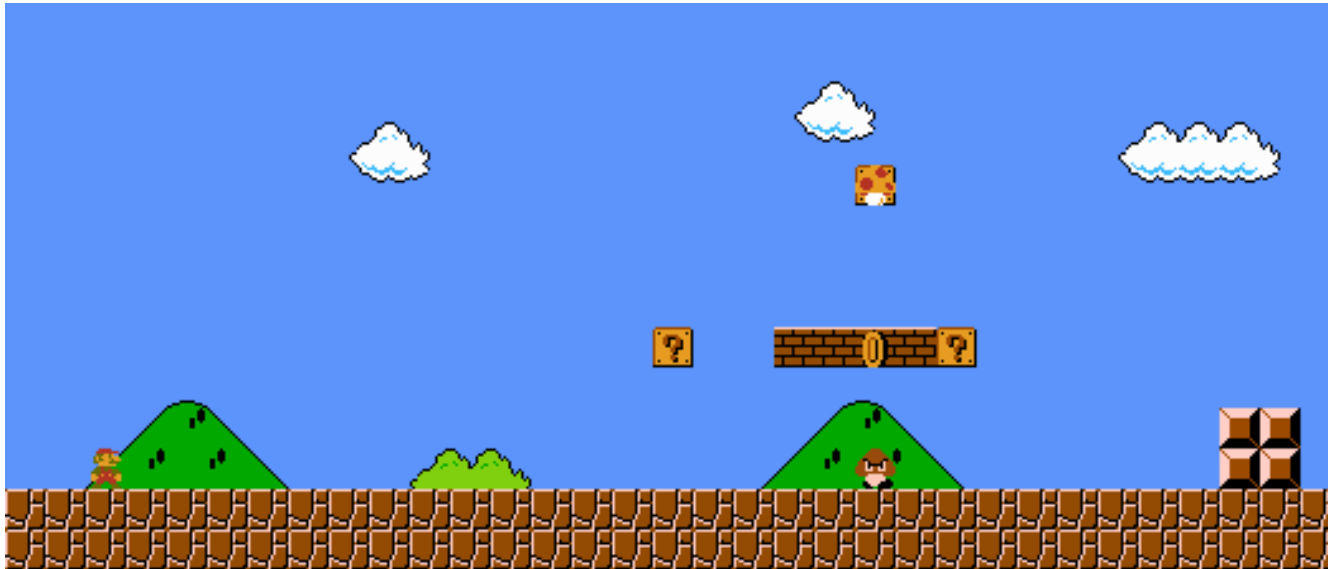


# SUPER MARIO BROS - NIVEAU 1 - 1



# SITUATION 1



Cet écran se situe au tout début du niveau.

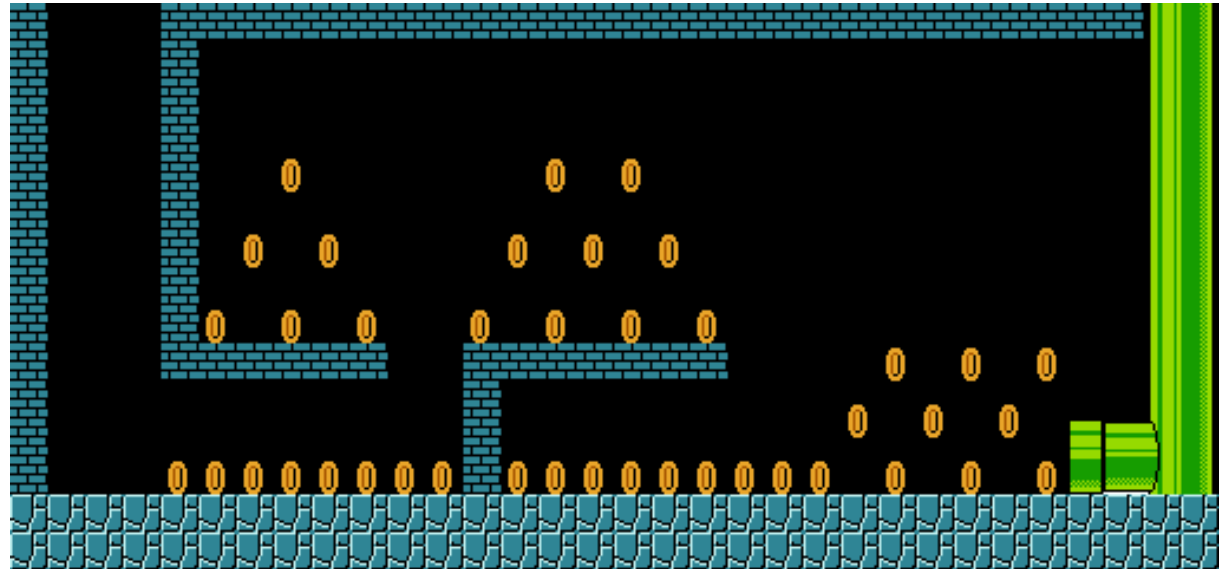
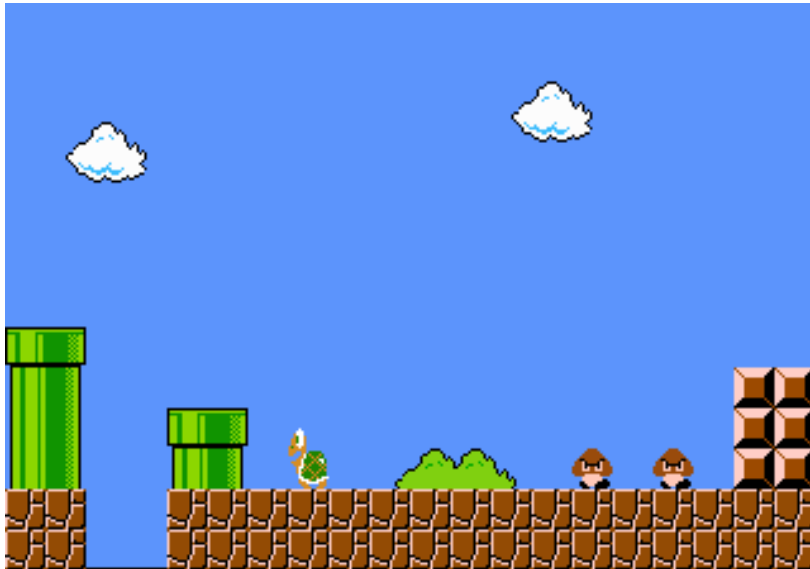
Il ressemble au début du niveau original de Mario pour la bonne raison que celui-ci est déjà très intéressant.

La présence du premier Goomba pousse le joueur à sauter. Celui-ci découvre donc la mécanique de saut et, s'il retombe sur le Goomba, l'interaction qu'il peut avoir avec celui-ci.

De plus, son saut peut l'amener à heurter par en-dessous un bloc, et à découvrir qu'il peut en faire sortir des objets.

Une pièce cachée dans les briques lui apprend que des objets peuvent être cachés dans celles-ci.

# SITUATION 2

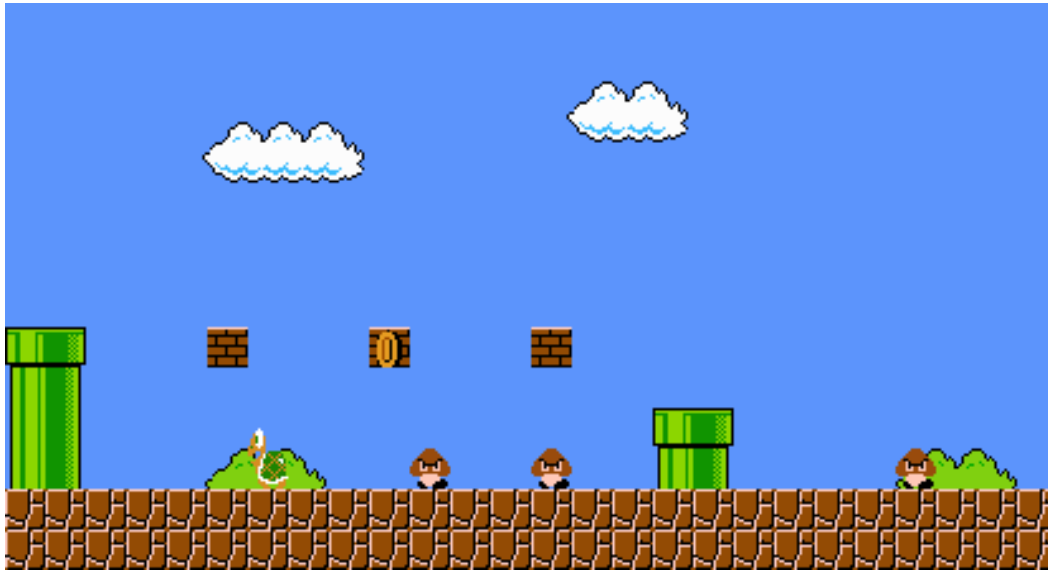


Cet écran se situe tôt dans le niveau.

Lors de sa rencontre avec la première occurrence de tuyaux, le joueur peut découvrir que ceux-ci peuvent mener quelque part. Il apprend donc la mécanique des tuyaux.

Comme le joueur a croisé des gombas précédemment, il est probable qu'il tente de sauter sur le koopa. Il découvre ainsi les interactions qu'il peut avoir avec le koopa et sa carapace. Il peut également découvrir comment les gombas placés derrière peuvent interagir eux-même avec cette dernière.

# SITUATION 3



Cet écran se situe juste avant la fin du niveau.

Cette zone sert de climax du niveau et de "test final". Le joueur est confronté à un module sensiblement plus difficile que le reste du niveau, et qui rassemble les deux types d'ennemis qu'il a déjà pu croiser.

Les blocs peuvent permettre d'éviter les ennemis au moyen d'une série de sauts précis, ou bien gêner le joueur lorsque celui-ci tente de sauter sur les ennemis.