Licence 3 Information-Communication

Domaine Sciences Humaines et Sociales

UE504.EC2 : Histoire des jeux vidéo

Pour le professeur :

Sébastien GENVO

TITRE DU DOSSIER :

Analyse du jeu vidéo Super Mario World

Dossier réalisé par :

BERTOZZO Rodolphe, MONNIER Richard, STREIFF Eddy, BAYET Auréa

Année universitaire : 2022-2023

(Semestre : S5)

Introduction **2**
Histoire du jeu avec son nouveau personnage : 3
Bande son et graphisme du jeu : **3**
Production **4**
Contenu **4**
Fonctionnement général du jeu : 4
Spécificités des niveaux : 5
Mort 5
Système de sauvegarde 7
Sauvegarde de niveau 7
Sauvegarde de partie 7
Bonus 7
Ennemis 9
Boss 9
Environnement 11
Décors sur la carte du monde 12
Décors des niveaux 13
Mode multijoueur : 15
Musiques et effets sonores : 15
Public cible : 15
Réception **15**
Suites et adaptations **16**
Conclusion **17**
Sources **17**

Introduction

Après la sortie de Super Mario Bros 3 sur la NES, Nintendo décide de créer une nouvelle console : la Super Nintendo. Commercialisée pour la première fois en 1990, elle est désormais devenue très célèbre pour avoir marqué toute une génération de fans. Le jeu Super Mario World paru en 1991 l'est tout autant puisque ce fut le premier à accompagner la sortie de cette nouvelle console. Il est le résultat de l'association de deux créateurs : Shigeru Miyamoto et Takashi Tezuka. Super Mario World est un jeu de plates-formes en deux dimensions incluant une vue à la troisième personne.

Histoire du jeu avec son nouveau personnage :

L'intrigue du jeu Super Mario World est commune à celle de tous les jeux de la licence et repose sur l'enlèvement de la princesse du royaume champignon dénommée Peach par l'antagoniste principal connu sous le nom de Bowser. Mario et Luigi doivent alors secourir la princesse en traversant divers mondes ayant chacun leur lot d'obstacles (falaises, lave, ennemis). Cependant, le lieu de l'intrigue diffère de celui de la plupart des autres jeux de la licence. Les deux héros ne se retrouvent pas sur les terres du royaume champignon, mais sur l'île de Yoshi "Dinosaur Land", leur lieu de vacances. La princesse Peach est enlevée par le célèbre méchant Bowser au moment où Mario et Luigi se reposent sur la plage de l'île. Après s'être réveillés, et avoir pris conscience de la disparition de Peach, ils partent à la recherche de cette dernière. Ils se retrouvent alors nez à nez avec un œuf géant dans la forêt de l'île, qui n'est autre que celui de Yoshi, nouveau personnage introduit dans le jeu par les concepteurs. Il s'agit d'un petit dinosaure pouvant faire office de monture pour Mario. Ce petit personnage naïf, à l'apparence verte, va se révéler être un allié de taille pour le joueur et va ainsi occuper une place importante au sein du jeu et de l'intrigue. Yoshi est motivé à l'idée de délivrer ses amis dinosaures, eux aussi détenus dans les geôles de Bowser et ses sbires. Yoshi possède de nombreux pouvoirs qui vont être utiles au joueur pour passer certains niveaux. Il possède entre autres les capacités de voler, gober des ennemis ou encore recracher les carapaces des Koopas Troopas (type de monstre) pour les lancer sur des ennemis. Lorsqu'un ennemi le touche, Yoshi prend la fuite mais le joueur a toujours la possibilité de le rattraper. La cover du jeu met en avant Mario sur le dos de Yoshi. Il est important de noter que ce nouveau personnage va remporter un franc succès et sera repris dans les jeux de la licence qui succèderont et sera même décliné en plusieurs coloris.

Bande son et graphisme du jeu :

Lors de la sortie du jeu en 1991, l'aspect graphique et la bande son du jeu Super Mario World ont été très bien accueillis par le public.

D’une part, on note que les éléments de décor sont parfaitement conçus et ne sont absolument pas laissés au hasard. Ils comportent énormément de références au design des premiers jeux de la licence tout en connaissant des ajouts et des améliorations.
Certains professionnels du jeux vidéo vont même jusqu’à parler de restylage des éléments et objets collectés par le joueur au cours de l’aventure.
D’autre part, on constate la présence de musiques originales, qui varient selon les niveaux, et qui s’étendent même jusque dans les cavernes où se trouvent les ennemis.

Production

La volonté de Shigeru Miyamoto était de ne développer qu’un seul jeu de la licence sur la Super Nintendo, ce qui explique qu’en guise de compensation, Miyamoto a fait le choix d’opter pour un jeu très long (75 niveaux). Cela a conduit les développeurs à inclure, pour la toute première fois dans un jeu Mario, un système de sauvegarde de sorte à ce que le joueur ne perde pas sa progression. Le studio japonais Nintendo Entertainment Analysis and development a assuré la production du jeu. Shigeru Miyamoto a produit le jeu. Le développement du jeu a duré 3 ans et a requis 18 personnes qui ont travaillé dessus.

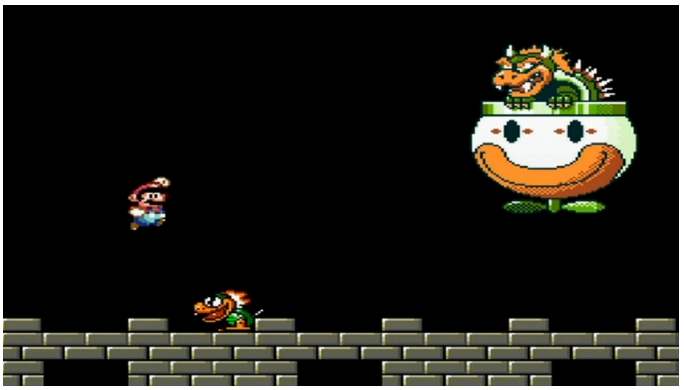
Shigeru Miyamoto est né le 16 novembre 1952, il est un révolutionnaire dans l’univers du jeu vidéoludique dans tous les domaines, avec un titre en particulier : “Mario” qui est devenu la série phare que nous connaissons aujourd’hui évoluant au fur et mesure du progrès technique en proposant de nouvelles méthodes de jeu qui sont de plus en plus innovantes au fil des années.

Contenu

Fonctionnement général du jeu :

Lors du lancement du jeu, le joueur a la possibilité d’incarner le personnage de Luigi ou Mario. Une fois l’un des deux personnages sélectionné, l’aventure débute. Dans la situation de départ, le personnage joueur se trouve dans sa forme de base (il est petit et peut mourir à la

première collision avec un ennemi) et ne possède que cinq vies. Comme évoqué lors de l'introduction, le jeu est composé de plusieurs mondes (sept au total). Ceux-ci sont constitués de 75 niveaux , tous distincts les uns des autres. C'est à l'intérieur de ces niveaux que le joueur évolue au gré de l'environnement. Dans un niveau, le joueur progresse toujours dans le même sens, à savoir de gauche à droite. Il doit atteindre des plates-formes tout en surmontant les obstacles sur son passage. Le niveau est complété lorsque le joueur atteint le drapeau de fin. Lorsqu'il termine un niveau, le joueur peut accéder au niveau suivant en se déplaçant sur la carte du monde. Cette carte peut également l'aider à se repérer. À la fin de chaque monde se trouve un château. C'est un niveau particulier dans lequel le joueur doit vaincre un boss (un adversaire bien caractéristique et qui se distingue des ennemis traditionnels). Une fois cette tâche accomplie, le joueur peut accéder au monde suivant. Le boss final du jeu est Bowser (cf. capture d'écran ci-dessous). Le vaincre permet de délivrer la princesse Peach et de finir le jeu. Bien évidemment, la difficulté des niveaux est en constante évolution au cours de la progression du joueur.



Spécificités des niveaux :

Mort

Au cours de l'aventure, le joueur peut mourir de différentes façons. Il convient cependant de distinguer la mort dans un niveau d'un Game Over.

<u>Mort dans un niveau</u>

Au sein d'un niveau, le joueur peut mourir de plusieurs manières :

- être touché par un ennemi alors qu'il se trouve en forme de base

- tomber dans le vide
- tomber dans de la lave
- être noyé

Après une mort dans un niveau, le joueur revient automatiquement à la carte du monde, soit au-dessus du niveau qu'il vient de perdre, soit au début du monde dans le cas d'un Game Over.

Game Over

Lorsqu'un joueur meurt dans un niveau, il perd une vie. Si son compteur de vie arrive à zéro, le joueur est déclaré Game Over. Cela signifie tout simplement qu'il doit recommencer à partir du premier niveau du monde dans lequel il se trouvait avant de perdre ses vies et dans les conditions initiales de départ (cinq vies, personnage en forme de base).

Système de sauvegarde

Le jeu est muni d'un système de sauvegarde interne. On distingue deux types de sauvegarde.

Sauvegarde de niveau

Dans chaque niveau, le joueur trouvera un drapeau de sauvegarde situé à mi-parcours. Si le joueur meurt dans un niveau après avoir atteint ce drapeau et dans le cas où son compteur de vies n'est pas nul, il peut recommencer ce niveau à partir du drapeau de sauvegarde.

Sauvegarde de partie

Le joueur peut sauvegarder sa progression à n'importe quel moment depuis les options du jeu. Ceux-ci ne sont accessibles que lorsque le joueur se trouve sur la carte monde (à l'extérieur des niveaux). La sauvegarde de partie ne prend pas en compte la sauvegarde de niveau. Autrement dit, si le joueur lance une partie sauvegardée, il devra recommencer le niveau en cours à partir du début même s'il avait atteint le drapeau de mi-parcours.

Bonus

Dans les niveaux, le joueur peut obtenir des bonus en tapant dans les blocs munis d'un "?". Ramasser un bonus confère des pouvoirs au personnage afin de l'aider dans sa quête. Ci-dessous une liste des différents bonus récoltables avec leurs pouvoirs correspondants :



- Super Champi : rend le personnage plus grand. Il reprend sa forme de base quand il est touché par un ennemi.



- Fleur de feu : permet au personnage de tirer des boules de feu qui neutralisent la plupart des ennemis. Il reprend sa forme de base si un ennemi le touche.



- Super Étoile : rend le personnage invincible pendant environ 20 secondes. Sa vitesse de déplacement est également boostée.



- Plume : le personnage obtient une cape et devient ainsi capable de s'élancer dans les airs en prenant de l'élan et planer. Il peut aussi jouer avec sa cape pour "rebondir" dans les airs. La cape lui permet aussi de tomber doucement.



- Ballon P : le personnage gonfle comme un ballon. Il peut alors voler de manière contrôlée. Cependant, il devient assez lent et la transformation est limitée dans le temps.



- Champi 1-up : le personnage gagne une vie supplémentaire.



- Lune 3-Up : le personnage gagne trois vies supplémentaires.



- Yoshi : le personnage peut monter sur son dos. Il peut l'utiliser pour voler, gober des ennemis et recracher les carapaces des Koopas Troopas pour les lancer sur les autres monstres. Si Yoshi est touché par un ennemi, il s'enfuit. Le joueur peut tenter de rattraper sa monture en lui sautant sur le dos.

À noter que contrairement aux autres objets, la plume et le ballon P sont exclusifs à Super Mario World. Le ballon P a été repris dans Super Mario 64 DS et Super Mario Maker 2 mais avec des modes de fonctionnement différents.

Ennemis

Au cours de sa partie, le joueur est amené à rencontrer des ennemis en abondance. Ci-après une liste des principaux ennemis et de leurs caractéristiques :



- Goomba : sorte de champignon sur pattes, c'est un ennemi récurrent de la série des jeux Mario. Il est réputé comme étant l'un des monstres les plus faibles. On le rencontre souvent au début d'aventure.



- Koopa Troopa : sorte de tortue bipède qui rentre dans sa carapace lorsqu'on lui saute dessus. La carapace peut ensuite être lancée pour détruire d'autres ennemis. Ce monstre est l'un des plus populaires de la série. Il existe en plusieurs coloris (rouge, bleu, vert, jaune).



- Bill Bourrin : monstre ayant l'apparence d'une roquette. Il fonce droit sur le joueur pour l'attaquer. Il peut être vaincu avec l'effet d'une étoile ou par un saut.



- Boo : monstre présent dans presque toutes les sagas Mari. Il se présente généralement sous la forme de petit fantôme rond et blanc, qui porte une paire de canines vampiresque. Lorsque le joueur lui fait face, il arrête de bouger, devient invisible ou encore se transforme en plateforme.



- Plante Piranha : plante carnivore vivant généralement dans un tuyaux. Elle rentre et sort de ce dernier tout en espérant mordre le joueur.



- Thwomp : pierre s'écrasant au sol pour aplatir le joueur. Cet ennemi rocheux a les yeux fermés en temps normal, mais au moment d'écraser quelqu'un, il se réveille, l'air très énervé.

Boss

Contrairement aux monstres listés ci-dessus, les boss sont des ennemis à chara-design unique. Ils sont souvent spécifiques à un monde ou à un niveau. Leur fréquence d'apparition est donc plutôt limitée et dépend énormément du scénario. Ci-après une liste exhaustive des boss selon leur ordre d'apparition dans le jeu :



- Big Boo : boss du niveau Donut Secret House. C'est un grand fantôme blanc que l'on retouve dans les maisons fantômes de tous les jeux Mario.



- Iggy Koopa : boss du premier monde. Il est situé dans son château sur l'île de Yoshi. Il est stationné sur une plate-forme basculante et doit être poussé dans la lave environnante pour être vaincu.



- Morton Koopa Jr. : boss du deuxième monde. Il est situé dans son château à Donut Plains. Il est stationné sur une plate-forme au-dessus d'une grande fosse de lave confinée par deux gros piliers, il doit être frappé trois fois lorsqu'il est au sol pour être vaincu. Une fois vaincu, il s'envolera à l'horizon et explosera.



- Lemmy Koopa : boss du troisième monde. Il est situé au château de Vanilla Dome. Il se bat à l'intérieur de tuyaux avec une boule de feu qui bouge. Il y a aussi deux leurres Lemmy dans les tuyaux, mais ce sont des épouvantails.



- Ludwig Von Koopa : boss du quatrième monde. Il est situé au Twin Bridges. Le joueur l'affronte dans la plus grande arène de combat du jeu, ressemblant à un pont au-dessus de la lave. Une fois vaincu, il s'élance en spirale au loin et explose dans un nuage de fumée.



- Roy Koopa : boss du cinquième monde. Il est combattu dans une pièce où les murs se referment constamment et où il se heurte souvent au plafond. Une fois vaincu, il se met en spirale au loin et explose dans un nuage de fumée.



- Wendy O. Koopa : boss du sixième monde. Comme Lemmy, elle sort des tuyaux pour attaquer, avec deux leurres de couleur différente de la sienne. Il faut lui sauter dessus trois fois pour la vaincre. Une fois vaincue, elle tombe dans la lave.



- Larry Koopa : boss du septième monde. Il se bat dans la vallée de Bowser juste avant le château de Bowser. Pour le vaincre, le joueur doit le faire tomber dans la lave, comme durant la bataille contre Iggy



- Bowser : boss final du jeu. Il est situé dans son château à la fin du septième monde.

Environnement

Au cours de l'aventure, le joueur est immergé dans une multitude de décors. Que ce soit sur la carte du monde ou à l'intérieur d'un niveau, chaque élément possède un design qui lui est propre. Beaucoup de ces décors seront d'ailleurs repris dans les jeux suivants de la franchise en obtenant même, au gré des évolutions des consoles, des améliorations graphiques considérables. Ci-dessous, quelques éléments de décor que l'on peut rencontrer dans le jeu en distinguant les points de vues carte du monde et niveaux.

Décors sur la carte du monde

Un monde est souvent basé autour d'un thème. Celui-ci influence alors grandement les décors du jeu. Par exemple, le monde 1, qui s'articule autour de l'île de Yoshi, est essentiellement constitué de prairies, et de cours d'eau. C'est un monde relativement couvert de verdure. À l'inverse, le monde 3 étant un monde hivernal, son décor sera surtout surtout constitué de montagnes, de banquises ou de terres enneigées. Sur la carte d'un monde, le joueur a une vue d'ensemble des niveaux et du chemin qu'il lui reste à parcourir avant d'atteindre le monde suivant. Un niveau est toujours mis en avant par un petit cercle et un élément de décor caractéristique propre, pouvant servir d'indice au joueur quant aux enjeux de ce niveau. Le cercle est jaune quand le niveau est débloqué et accessible. Les châteaux se distinguent des autres niveaux par leur sprite en forme de tour. Celui-ci restera le même dans tous les mondes du jeu.



Monde 1



Monde 3



Vue d’ensemble des sept mondes

Décors des niveaux

Les décors à l’intérieur des niveaux sont souvent en corrélation avec le thème du monde auquel ils appartiennent. Il existe tout de même des niveaux au design singulier tels que les grottes ou les maisons hantées. Les éléments de décor peuvent être fixes et dépourvus de toute fonction (si ce n’est desservir l’aspect graphique). C’est le cas des éléments de background comme le ciel. Mais il y a aussi beaucoup de composants (fixes ou amovibles) avec lesquels le joueur peut interagir. Voici une liste quelques composants récurrents et leurs mécanismes :

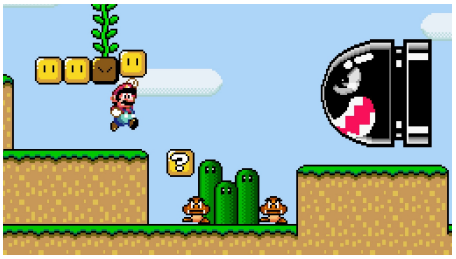


- Bloc mystère : libère un bonus quand le joueur le tape. Il peut faire office de plate-forme avant et après libération du bonus.

- Bloc classique : il ne libère pas de bonus mais le joueur peut s’en servir pour éliminer un ennemi qui se trouve dessus en tapant le bloc par en dessous. Il peut aussi faire office de plate-forme. Certains de ces blocs se cassent quand on les tape.

- Blocs mouvants : ce sont des blocs jaunes positionnés les uns à la suite des autres pour former une plate-forme. Ils apparaissent et disparaissent selon un schéma et une fréquence précise.

- Plates-formes fixes : le joueur peut sauter et rester en appui dessus



- Plates-formes mobiles : ce sont des plates-formes qui bougent. Elles sont souvent positionnées au-dessus du vide. En fonction de leur mouvement et du timing de saut du joueur, ce dernier peut être amener à tomber et perdre le niveau

- Eau : environnement dans lequel le joueur peut progresser en nageant. S'il ne le fait pas, il coule et perd le niveau.



- Lave : le joueur meurt brûlé et perd le niveau si il tombe dedans



Forteresse de lave de Bowser dans Super Mario World

Mode multijoueur :

Le jeu est muni du mode multijoueur qui offre la possibilité de jouer à deux. Les joueurs incarnent les personnages de Luigi et Mario. A la base, c'est un jeu solo, cela dit, il propose un mode multijoueur en alternance, autrement dit, à tour de rôle. Le premier joueur doit avoir fini un niveau, sauvegarder ou quitter le jeu avant que le second joueur puisse continuer à jouer la partie là où le premier joueur s'est arrêté.
Il y a une autre possibilité pour jouer en mode multijoueur (toujours en alternance) en utilisant une cartouche de sauvegarde externe, fournie par Nintendo. Les progrès de chaque joueur sont sauvegardés séparément, et ces derniers peuvent continuer à jouer l'un après l'autre sans perdre les progrès de chacun d'entre eux.

Musiques et effets sonores :

Chaque niveau est muni d'une musique spécifique qui est jouée jusqu'à ce que le joueur atteigne le drapeau de fin. Il y a aussi pléthore d'effets sonores, par exemple lorsque le joueur saute, tape un bloc ou détruit un ennemi.

Public cible :

Le jeu s'adresse à tout public. Il est accessible aux enfants dès l'âge de sept ans, mais les personnes plus âgées peuvent tout à fait y jouer.

Réception

Super Mario World (SMW) d'après les premiers testeurs, est un chef d'œuvre graphique et musical pour l'époque. Le jeu a marqué sa génération de joueurs et a ainsi apporté sa pierre à l'édifice de l'univers Mario. Aujourd'hui la saga continue d'être développée. Le dernier jeu en date est Super Mario 3D World sur Nintendo Switch.

UNIVERSITÉ DE LORRAINE

Suites et adaptations

Avec la démocratisation des jeux émulés sur PC, le jeu Super Mario World a bénéficié d'une seconde vie grâce au logiciel Lunar Magic qui permet de modifier les niveaux du jeu. Des centaines de hacks de Super Mario World, permettant de jouer dans un univers original sont ainsi disponibles en open source sur le web.

Le jeu a été réédité plus tard sur la Game Boy Advance et sur la Nintendo 3DS en raison d'un fort succès. Concernant la Nintendo 3DS, il ne s'agit pas d'une réédition en tant que telle mais simplement, le jeu a été rendu disponible en téléchargement, à l'instar des versions rouge feu et vert feuille de Pokémon. Ce jeu a eu le droit à une suite nommée "Super Mario World 2: Yoshi's Island" qui est sortie en 1995 sur la Super Nintendo, puis en 2002 sur Game Boy Advance.



Couverture de la réédition du jeu sur Game Boy.

Conclusion

Ce jeu ayant marqué toute une génération, les équipes de développement ont fait leur maximum pour permettre à ce qu'il puisse être joué sur d'autres plateformes, en réédition ou téléchargement. De plus, il a eu le droit à une suite qui met davantage en avant le personnage de Yoshi.

Certains personnages ont même eu le droit à leur jeu à leur effigie. On peut citer par exemple des sagas Luigi's Mansion qui mettent en avant le personnage de Luigi.

On peut également noter que Mario est devenu un personnage emblématique de Nintendo. Il est présent dans de nombreux jeux dérivés tels que Super Smash Bros. Dans ce jeu Arena, les joueurs peuvent incarner des personnages de divers univers allant de Pokémon à Zelda pour se battre.

Super Mario World est sans conteste le jeu le plus populaire de la Super Nintendo Entertainment System. Il a même été considéré comme étant l'un des meilleurs de la série de jeux vidéo Mario. Les éléments à retenir sont ses graphismes colorés et fluides, une bonne bande son et un jeu globalement amusant et accessible. Il est souvent cité comme l'un des meilleurs jeux de tous les temps, ce qui explique que de nombreux joueurs lui ont attribué une note élevée.

Sources

- Ennemis de Super Mario World, Mario Wiki, https://mario.fandom.com/fr/wiki/Cat%C3%A9gorie:Ennemis_de_Super_Mario_World
- Liste des transformations de Mario, Wikipedia, https://fr.wikipedia.org/wiki/Liste_des_transformations_de_Mario
- Super Mario World, Wikipedia, https://fr.wikipedia.org/wiki/Super_Mario_World
- Super Mario World/Bosses, Strategy Wiki, https://strategywiki.org/wiki/Super_Mario_World/Bosses