



ANALYSE SONIC



TOM LONGEPERRE
1BGDB
JUN 2014

CONTENU

1. INTRODUCTION.....	2
A. FICHE SIGNALÉTIQUE	2
B. HISTORIQUE DU STUDIO ET ÉVOLUTION	2
2. RÉSUMÉ DU JEU	3
A. PITCH MARKETING.....	3
B. SYNOPSIS.....	3
C. EXPÉRIENCE	3
D. PERSONNAGES.....	4
3. STRUCTURE DU JEU	5
A. FLOW DU JEU	5
B. VIE/MORT/CHECKPOINTS.....	6
C. OBJECTIFS.....	6
D. OCR MACRO	7
4. VUE D'ENSEMBLE	8
A. VUE DU JEU	8
B. HUD.....	8
C. METRICS.....	9
5. CORE GAMEPLAY.....	10
A. MÉCANIQUES PERSONNAGE.....	10
B. LES BONUS.....	13
C. LES OBSTACLES.....	14
D. LES ENNEMIS	16
6. BOUCLE DE GAMEPLAY.....	19
SÉQUENCE DE JEU	19
7. ANNEXE.....	21
A. CONTRÔLES	21
B. UNIVERS GRAPHIQUE.....	22
C. UNIVERS SONORE.....	22

1. INTRODUCTION

A. FICHE SIGNALÉTIQUE



Nom : Sonic the Hedgehog

Développeur : Sega

Editeur : Sega

Genre : Plates-formes 2D

Plateforme : Megadrive

Mode de jeu : solo uniquement

Date de sorti : 23 juin 1991

B. HISTORIQUE DU STUDIO ET ÉVOLUTION

SEGA®

En 1990, alors que Nintendo est le principal concurrent de Sega sur le marché des consoles, Sega recherche encore un personnage pour leur servir de mascotte, pour rivaliser avec Nintendo qui avait déjà trouvé leur mascotte parfaite depuis 1985 avec Mario. Les designers Naoto Ōshima, Hirokazu Yasuhara et le programmeur Yuji Naka créent alors notre héros Sonic, le super hérisson, pour doter Sega d'une mascotte. Et en 1991, Sega sort donc « Sonic, the Hedgehog », pour concurrencer Nintendo. Sega avait alors connu un essor considérable et Sonic est depuis devenu l'un des personnages de jeu vidéo les plus connus au monde, avec des jeux qui se sont vendus à plus de 70 millions d'exemplaires.

2. RÉSUMÉ DU JEU

A. PITCH MARKETING

Incarnez Sonic, un hérisson bleu à la vitesse incroyable dans un jeu de plates-formes en 2D. Il vous faudra ramasser des rings et traverser les différents niveaux pour déjouer les plans du docteur Robotnik, un savant fou qui projette de dominer le monde.

B. SYNOPSIS

Tout commença à South Island alors que les nombreux animaux peuplant l'île mènent une vie paisible, que nul ne peut ébranler, le redoutable docteur Robotnik capture les animaux. Il transforme alors tous ses captifs en robots maléfiques et obéissants pour lui permettre de mener à bien ses projets de domination du monde. Mais une seule et unique personne peut stopper ce plan machiavélique, notre héroïque hérisson : Sonic.

C. EXPÉRIENCE

Dans Sonic the Hedgehog, il n'y a pas de réelle expérience. On peut tout de même noter que Sonic a été créé pour que SEGA puisse concurrencer le plombier de Nintendo. SEGA a donc tout fait pour que leur jeu soit le meilleur de sa génération avec des graphismes éblouissants et une bande son magnifique. Et SEGA a réussi, car Sonic représente à merveille la quintessence du jeu en 16 bit aussi bien par la musique, que le côté graphique.

Le peu d'expérience que l'on peut tout de même souligner, c'est l'immersion du joueur dans le jeu. Car les développeurs ont cherché par tous les moyens à renforcer la vitesse phénoménale de leur mascotte, le fabuleux hérisson, par des animations de courses ressemblant étrangement à l'animation de « Bip Bip », le drôle d'oiseau bleu du cartoon « Bip Bip et Coyote » ; mais aussi grâce à des niveaux courts pour montrer que Sonic va tellement vite que même les niveaux sont par conséquent rapide si le joueur veut les « ruser » sans prendre le temps de les explorer. Par-dessus cela, le joueur est encore plus immergé dans le jeu quand il a le bonus de vitesse ou là il se prend pour un hérisson et peut s'amuser comme un enfant en courant partout rapidement et en pouvant sauter encore plus loin grâce à cette formidable accélération.

D. PERSONNAGES



Sonic est un hérisson bleu supersonique âgé de 15 ans, que le joueur incarne tout au long de « Sonic the Hedgehog », et est le seul personnage jouable. Il est le hérisson le plus rapide du monde. Il est très impulsif et fait tout par instinct sans trop penser aux conséquences de ses choix. Mais il a un courage à toute épreuve et ses amis peuvent toujours compter sur lui en cas de problème. Dans le jeu, il a pour rôle de libérer les animaux de South Island qui ont été capturés et transformés en robot par le cruelle docteur Robotnik.

Dr Eggman Robotnik a 40 ans. Malgré son QI de 300, il est un inventeur fou qui transforme les animaux de South Island en robots. Il est l'ennemi principal du jeu. Il rêve d'un empire totalitaire à son effigie : Eggmanland, qu'il choisit de créer sur l'île South Island, mais Sonic est là pour sauver les animaux de l'île et contrer les plans de Dr Robotnik.



Les animaux de South Island ont été transformés en robots maléfiques. Ils sont tout au long du jeu les principaux ennemis de Sonic. Le joueur les croisera dans le jeu sous forme de robot, qu'il détruira pour libérer l'animal qui se trouve à l'intérieur, mais il les croisera aussi à la fin de chaque monde après avoir détruit les caisses en fer dans lesquelles les animaux sont pris au piège.



3. STRUCTURE DU JEU

A. FLOW DU JEU

Sonic, the Hedgehog, est découpé en 7 mondes :

- **Green Hill Zone (zone de la colline verte)** : des collines herbacées envahies de guêpes, de coccinelles et de crabes robotisés au bord d'une mer d'azur.
- **Marble Zone (zone de marbre)** : une zone constituée de ruines antiques construites sur de la lave.
- **Spring Yard Zone (zone de cours de ressort)** : une sorte de ville remplie de tremplins.
- **Labyrinth Zone (zone labyrinthe)** : un niveau aquatique, dans des ruines inondées. Sonic ne pouvant pas respirer sous l'eau, il doit régulièrement avaler des bulles d'air présentes à certains endroits ou remonter à la surface pour ne pas se noyer.
- **Star Light Zone (zone des étoiles lumineuses)** : des sortes de montagnes russes situées dans une ville illuminée la nuit.
- **Scrap Brain Zone (zone de laboratoire)** : un complexe industriel servant de base à Robotnik. Ce monde ne comporte pas de boss et à la fin du troisième niveau car Sonic rejoint directement le niveau final.
- **Final Zone (zone finale)** : le dernier niveau du jeu avec juste le boss final Dr Robotnik, qui tente d'écraser Sonic dans des pistons.

Chacun de ces différents mondes est composé de 3 niveaux, et à la fin de chaque monde un boss à battre, qui est toujours Dr Robotnik. Tout au long du jeu, Dr Robotnik est de plus en plus dur, car les mécaniques pour le vaincre sont de plus en plus complexes et ainsi le joueur devra donc faire appel à plus de « Players Skills » pour le battre.

Monde Bonus : A la fin de chaque niveau si le joueur possède 50 Rings ou plus, un Rings géant apparaît à l'écran de fin de niveau. Si le joueur saute dans cet anneau, il a accès à un monde bonus, où il devra récupérer une émeraude correspondant au monde du niveau qu'il vient de terminer, donc il doit récupérer en tout 6 émeraudes, car le dernier monde ne contient pas d'émeraude. Sachant qu'il y a 3 niveaux par monde, le joueur a trois chances par monde pour récupérer l'émeraude correspondant au monde où il se trouve.



B. VIE/MORT/CHECKPOINTS

Vie : Dans Sonic the Hedgehog, le joueur commence avec 3 vies pour finir le jeu. Mais tout au long des niveaux, il pourra ramasser des anneaux et lorsqu'il en a collecté 100, il gagne immédiatement une vie supplémentaire. Le nombre de vie ne se réinitialise pas au début de chaque niveau ou de chaque monde, donc si le joueur n'a plus qu'une vie au 2^{ème} niveau, lorsqu'il arrivera au 3^{ème} niveau il aura toujours 1 vie. Par contre le nombre de rings ramassés se réinitialise au début de chaque niveau.

Mort : Lorsque Sonic se fait toucher par un ennemi, il perd tous les anneaux qu'il avait collectés. Mais s'il se fait toucher alors qu'il n'a plus de rings sur lui, il perd une vie et recommencera au début du niveau actuel ou au dernier checkpoint. Le joueur a également une limite de temps, il a 10 minutes pour faire un niveau, s'il atteint ce temps, un message apparaît à son écran : « Time Over », et il perd une vie, recommençant à partir du début du niveau où il se trouve. Si le joueur n'a plus de vie alors il meurt définitivement, un « Game Over » apparaît à son écran et il n'a plus qu'à recommencer le jeu depuis le début.

Checkpoint : Les checkpoints sont représentés par des poteaux avec une boule bleue au-dessus et lorsque le joueur atteint ce checkpoint, une animation se déclenche où la boule tourne sur elle-même et passe du bleu au rouge pour indiquer que le checkpoint est bien validé. Si Sonic meurt après avoir passé un checkpoint, il recommencera de ce point.



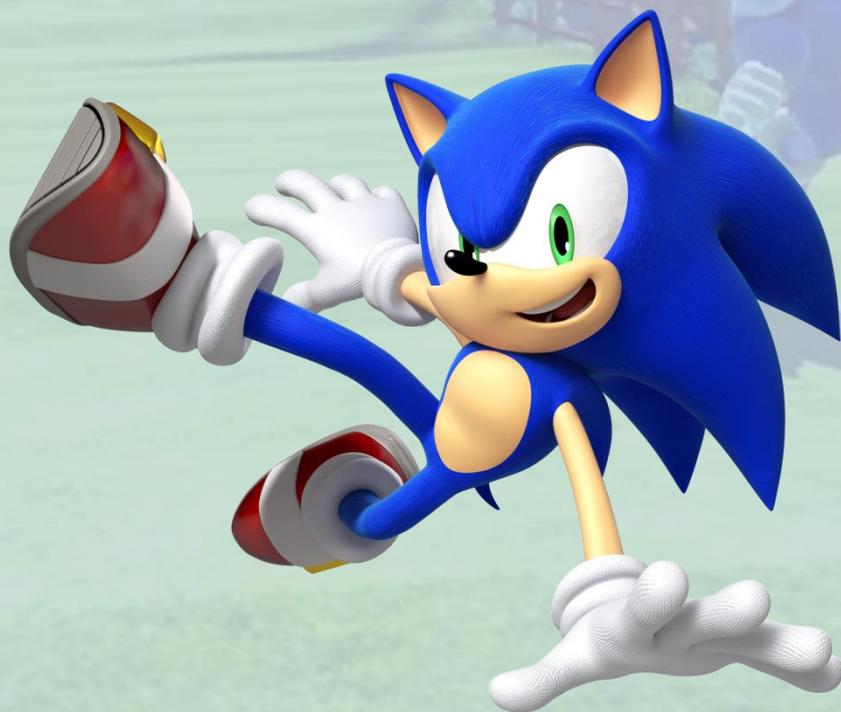
C. OBJECTIFS

La quête principale du jeu est de parcourir tous les niveaux, et finir tous les mondes pour arriver au boss final et stopper une bonne fois pour toute Dr Eggman Robotnik.

Mais dans Sonic the Hedgehog, il y a aussi des objectifs secondaires qui sont surtout là pour impressionner nos amis ou par satisfaction personnel. Comme l'objectif de récolter les 6 émeraudes du jeu ; ou celui de finir le jeu avec le plus de points possible, en terminant chaque niveau en détruisant le plus de monstres car chaque monstre donne des points, en collectant le plus de rings pour avoir des points bonus par rings collectés et le plus rapidement possible pour avoir des points supplémentaires vu que le joueur a fini le niveau rapidement.



D. OCR MACRO



4. VUE D'ENSEMBLE

A. VUE DU JEU

Sonic the Hedgehog est un jeu de plates-formes en 2D en vue de profil. Le personnage se déplace sur un scrolling gauche-droite et peut monter ou descendre au gré des obstacles et du décor. Les différents niveaux commencent toujours à gauche et plus le joueur fait avancer son personnage sur la droite plus il se rapprochera de la fin du niveau, jusqu'à l'atteindre. Tous les personnages du jeu sont vus de 3 quarts, même Sonic. Mais de temps à autre Sonic est de face comme par exemple lorsqu'il meurt.

Vue de 3 quarts
(exemple de la marche)



Vue de face
(exemple de lorsque Sonic meurt)



B. HUD



L'HUD du jeu Sonic est très épuré. Il est majoritairement situé en haut à gauche de l'écran avec :

- le « **Score** » que le joueur obtient en tuant des ennemis (+100 points par ennemi tué).
- le « **Time** » correspond au temps écoulé en minutes depuis que le joueur a commencé le niveau (même lorsque le joueur meurt, le temps continue de s'écouler et ne reprend pas au temps où le joueur est arrivé au dernier checkpoint).
- et les « **Rings** » indiquant le nombre d'anneau que le joueur a récupéré dans le niveau.

Une partie de l'HUD est aussi situé sur le bas gauche de l'écran mais avec uniquement :

- un logo avec la tête de Sonic 
- et écrit à côté : « **Sonic x 3** », pour indiquer au joueur le nombre de vie qu'il lui reste.

C. METRICS



On peut voir sur ce screenshot, le découpage du jeu en metrics. Sonic mesure environ 1x1 mètre, l'ennemi (la coccinelle) fait également 1x1 mètre, tout comme le bonus se trouvant en haut de la plateforme. Les plateformes font en général 3 mètres de hauteur. Sonic saute aussi à 3 mètres de haut.



5. CORE GAMEPLAY

A. MÉCANIQUES PERSONNAGE

- **Marcher** : Sonic a la possibilité de marcher, il se déplace en 2D horizontalement, à droite ou à gauche. La caméra suit les déplacements Sonic, il est donc toujours centré à l'écran. Lorsque le joueur appuie sur la touche avancer, Sonic parcourt 1 mètre, mais s'il maintient la touche avancer enfoncée, Sonic accélère progressivement jusqu'à atteindre sa vitesse de marche qui est de 3-4 mètres par seconde, il met à peu près deux secondes pour atteindre sa vitesse maximale de marche. Lorsque Sonic marche et qu'il change de direction, cela se fait instantanément. Donc s'il allait à droite et que l'on appuie sur la flèche de gauche, Sonic ira directement dans cette direction. Quand Sonic marche et que le joueur lâche le bouton, Sonic ne s'arrête pas immédiatement, il fait encore environ 1,5 mètres avant de se stopper.
- 
- Marche
- **Courir** : Lorsque Sonic marche et qu'il ne rencontre aucun obstacle, il accélère de plus en plus sur environ 15 mètres, jusqu'à ce qu'il se mette à courir. Sonic parcourt 7-8 mètres par seconde lorsqu'il court. Le joueur peut voir que Sonic court car l'animation est différente de celle de la marche, les pieds de Sonic forment un cercle pour accentuer sa vitesse fulgurante, comme l'animation de course de l'oiseau bleu « Bip Bip » sortant tout droit du cartoon « Bip Bip et Coyote ». Lorsque Sonic court et qu'il change de direction, il dérape sur 1 mètre dans le sens où il allait avant de changer de direction. Quand Sonic court et que le joueur lâche le bouton, Sonic se met à marcher et ne s'arrête pas immédiatement, il décélère pendant sur une distance de près de 10 mètres, puis se stop.
- 
- Course
- **Sauter** : Si Sonic est immobile, il saute droit vers le haut avec une hauteur de 3 mètres et se met en boule lors du saut. La caméra monte légèrement en suivant le saut et lorsque Sonic retombe, la caméra redescend pour se remettre à son niveau initial. Si Sonic saute lorsqu'il marche, le saut suivra la direction dans laquelle marchait Sonic. Mais si lors du saut, le joueur fait changer Sonic de direction, alors le saut sera le même que lorsque Sonic est immobile. Quand Sonic court et qu'il saute, les mouvements sont les mêmes que lorsqu'il marche. Mais vu que Sonic court, il aura plus d'élan quand il sautera dans la même direction d'où il avançait.
- 
- Saut

- **Regarder vers le haut** : Sonic peut regarder en haut. Sonic penche alors la tête en direction du ciel et il regarde en l'air. Dès que Sonic à lever la tête, la caméra monte légèrement pour montrer le ciel puis la caméra redescend pour se remettre à son niveau initial.



Regarder vers le haut

- **S'accroupir** : Lorsque Sonic est immobile il peut se baisser en gardant la flèche du bas enfoncée, mais s'il est en train d'avancer alors il roulera (voir plus bas). Lorsqu'il se baisse, il met la tête entre ses jambes puis met ses mains derrière la tête. La caméra descend alors pour montrer le bas de l'écran, puis elle remonte pour se remettre à son emplacement initial, lorsque le joueur lâche la flèche du bas.



S'accroupir

- **Rouler** : Lorsque Sonic est en train de courir ou marcher, si le joueur maintient la flèche du bas enfoncée, Sonic se mettra en boule et roulera. Mais la roulade fait décélérer Sonic, donc plus Sonic a d'élan plus sa roulade durera longtemps. Contrairement à lorsqu'il s'accroupit, la caméra ne descend pas, mais suit juste Sonic comme lorsqu'il marche ou court.



Roulade

- **Tuer un ennemi** : Pour tuer un ennemi, il suffit à Sonic de toucher l'ennemi lorsqu'il est boule. Donc il peut tuer un adversaire quand il fait une roulade ou lorsqu'il saute. Si Sonic tue un ennemi en lui sautant dessus, il refait un petit bond qui suit les mêmes lois physiques que le saut standard de Sonic. Après avoir tué l'ennemi, une petite animation se déclenche, on voit un petit nuage de fumée qui dure moins d'une seconde à l'emplacement où il y avait l'adversaire, avec à ce même endroit un « 100 » qui s'affiche, indiquant le nombre de points que gagne Sonic en tuant un adversaire. Puis un animal (exemple : un lapin) sort du petit nuage de fumée et saute hors du champ de la caméra.



Tuer un ennemi

- **Se faire toucher :** Si Sonic a encore des « Rings » et qu'il se fait toucher par un adversaire alors qu'il n'est pas en boule, une animation se déclenche. Sonic est repoussé de 2 mètres en arrière et en hauteur par le biais d'un petit bond avec les bras et les jambes en l'air, Sonic n'est plus contrôlable pendant cette animation et tous les « Rings » que le joueur avait accumulés partent de Sonic avec une trajectoire en arc de cercle et vont d'un bout à l'autre de l'écran. Il faut aussi noter que si Sonic est au bord d'un précipice lorsqu'il se fait toucher, l'animation qui le repousse en arrière peut provoquer sa mort en le faisant tomber du précipice. Les « Rings » perdues restent pendant un court instant autour de Sonic pour lui permettre de les récupérer, mais certains disparaissent immédiatement car ils sortent de l'écran alors que les autres rebondissent en direction des bords de l'écran et disparaissent 1 par 1 pendant 3 secondes jusqu'à ce qu'ils disparaissent complètement. Sonic après s'être fait toucher, clignote 2 fois en 1 seconde montrant qu'il est invisible pendant ce laps de temps pour lui faciliter la récupération des Rings. Cette invincibilité offre une deuxième chance à Sonic de tuer l'adversaire qui vient de le toucher, mais en même temps il pousse le joueur à la faute, car ce dernier a tendance à vouloir récupérer les « Rings » qui sont tombés et peut se refaire toucher par l'adversaire.



Se faire toucher

- **Mourir :** Si Sonic n'a plus aucun « Rings » et qu'il se fait toucher par un adversaire alors qu'il n'est pas en boule, il saute en l'air les bras et les jambes écartés et retombe jusqu'à disparaître de l'écran, la caméra reste cependant centrée au milieu de l'écran, et il perd une vie. S'il reste encore plusieurs vies aux joueurs, Sonic réapparaîtra au dernier check point, mais si c'était la dernière vie, un « Game Over » est affiché au centre de l'écran et le joueur devra recommencer le jeu.



Mourir

- **Posture d'attente :** Si le joueur ne fait aucune action, Sonic reste fixe, mais au bout de 4 secondes d'inactivités, Sonic se met à taper du pied, il a ses mains posées sur ses côtés et il fronce les sourcils.



Attente

B. LES BONUS

Dans chaque niveau il y a différents objets spéciaux disséminés, ils sont représentés par des téléviseurs de 1 mètre sur 1 mètre, avec une image à l'intérieur indiquant le type de bonus obtenu lorsque le joueur les casse. Sonic peut uniquement casser les téléviseurs en sautant dessus, mais certains de ces téléviseurs se trouvent dans des arbres, Sonic devra alors sauter de façon à taper le dessous du téléviseur pour le faire tomber puis sauter dessus pour le casser. En cassant le téléviseur, une animation se déclenche, ce dernier explose dans un petit nuage de fumée comme lorsque l'on tue un ennemi, et Sonic fait aussi un petit bond après avoir tué l'ennemi. Après que le téléviseur ait été détruit, on peut encore voir sur le sol le pied du téléviseur cassé, pour indiquer au joueur que le bonus a bien été pris ou si le joueur s'est perdu dans le niveau, lui montrer qu'il est déjà passé par ce chemin-là.



- *Super Ring* : Bonus de dix anneaux supplémentaires, les 10 anneaux s'ajoutent au compteur de Rings présent sur l'HUD du joueur
- *Shield* : Sonic est entouré d'un bouclier (représenté par une bulle bleue autour de Sonic) qui le protège du prochain dégât qu'il subit, donc dès que Sonic se fera toucher par un ennemi, le bouclier disparaîtra
- *Power sneakers* : Un bonus qui double la vitesse de Sonic pendant 20 secondes (notons que lorsque Sonic a ce bonus, la musique du jeu accélère également, pour accentuer la vitesse fulgurante de Sonic)
- *Invincibilité* : Sonic est entouré d'étoiles et devient invincible pendant 20 secondes, les étoiles forment un cercle autour de Sonic, et le suivent dans ses déplacements et laissent derrière lui sur traînée d'étoiles sur 1 mètre
- *1-up* : confère une vie supplémentaire à Sonic (nombre de vie non limité), la vie s'ajoutera immédiatement au compteur de vie en bas à gauche de l'écran



C. LES OBSTACLES

Parmi les éléments de décors certains sont présents pour mettre des bâtons dans les roues au joueur mais aussi pour l'aider dans les phases de plateformes.



Ce bloc de décors rose est assez récurrent, il ralentit la progression du joueur en étant positionné par ci par là, obligeant le joueur à passer par-dessus, mais parfois il est positionné de tel sort à permettre au joueur d'atteindre des plateformes en hauteurs où il y a des Rings, mais aussi d'atteindre des bonus difficiles d'accès, comme par exemple des bonus en haut de palmiers.



Les piques sont l'obstacle le plus fréquent dans le premier monde de Sonic. Si le joueur les touche, c'est comme lorsqu'il se fait toucher par un ennemi, il perd ses Rings s'il en a mais s'il n'en a plus, il meurt et perd une vie. Il clignote aussi pendant 1 seconde pour lui laisser la possibilité de sortir de dessus les piques.



Certaines corniches de montagnes s'effondrent lorsqu'on marche dessus. On peut le voir car ce sont des morceaux de décors fins avec rien en dessous d'elles. Ces dernières sont assez simples à passer car le joueur a largement le temps d'atteindre une zone qui ne s'effondre pas avant que la corniche de s'effondre complètement. Mais si le joueur tombe en même temps que la corniche qui s'effondre cela n'est pas très punitif, car il y a généralement d'autres décors en dessous des corniches. Cependant les corniches donnent accès à des plateformes contenant beaucoup de Rings, donc si le joueur loupe la corniche il ne pourra accéder à ces plateformes.





Dans « Green Hill Zone », on croise régulièrement des plateformes « volantes » ou « flottant dans les airs ». Elles permettent au joueur d'atteindre des zones en hauteur, mais sont de vrai challenge pour le joueur, car elles font appel à 2 « Player Skills » : la dextérité et le timing. Ces plateformes montent et descendent constamment la plus part du temps, mais elles peuvent aussi se déplacer de droite à gauche ou encore elles peuvent être fixes et s'effondrer lorsque le joueur arrive dessus. Le joueur doit donc être rapide et précis, surtout pour les plateformes qui s'effondrent car s'il se loupe une fois ou tombe en même temps que la plateforme, il ne pourra plus atteindre la zone en hauteur qu'il voulait atteindre. Tant dis que pour les autres styles des plateformes s'il se loupe il peut retenter sa chance.



Le joueur peut aussi rencontrer un autre type d'obstacles : des colonnes qui montent et qui descendent, et entre chacune d'elles, il y a des piques. Ici le joueur n'a pas le droit à l'erreur car s'il se loupe et tombe sur les piques, cela sera fatal pour lui car même s'il clignote pendant une seconde après avoir touché les piques, il n'aura pas le temps de regagner un endroit sûr et mourra, le « Game Over » est très fréquent à cet endroit ci du jeu. Cet obstacle est dur à traverser, car lui aussi fait appel à de la dextérité et à un bon timing, mais en plus il y a le stress de mourir comme facteur supplémentaire.



D. LES ENNEMIS



Le bourdon bombardier est un ennemi récurrent de « Green Hill Zone », c'est un robot volant à 5 mètres du sol. Il apparaît toujours en venant de la droite, en haut de l'écran, mais ne se situe pas à des endroits précis. Le comportement de cet adversaire est particulier car, il traverse l'écran et s'arrête au-dessus de Sonic. A ce moment la Sonic peut sauter sur le bourdon pour le détruire, mais il devra faire vite car dès que la guêpe est arrêtée, le joueur peut remarquer qu'elle met son dard en direction de Sonic et tire une boule jaune dans sa direction. Sonic doit alors éviter cette boule jaune pour ne pas se faire toucher, pour l'éviter c'est simple, il doit juste se décaler. Une fois que le bourdon a tiré, il repart en direction du bord gauche de l'écran et disparaît. Mais si le joueur reste à peu près même endroit (dans les 3-4 mètres alentours) pendant 2 secondes, la guêpe refait son apparition mais cette fois en venant de la gauche de l'écran, et elle effectue la même action : traverser l'écran jusqu'à être au-dessus de Sonic, s'arrêter et lui tirer une boule jaune dessus, puis elle repart. Et ainsi de suite tant que Sonic n'a pas tué la guêpe ou qu'il ne soit pas partit plus loin.



PIRANHA

DIFFICULTE 

COMME SON NOM L'INDIQUE, C'EST UN
ROBOT PIRANHA, IL EST DE COULEUR
ROUGE AVEC UNE MÂCHOIRE EN ACIER.

Le piranha est un adversaire simple à passé, car il se situe toujours sous les ponts et son comportement est facile à comprendre et par conséquent à éviter. Lorsque le joueur arrive sur le pont, le piranha saute droit en direction du ciel avec une hauteur de 2 mètres avec une vitesse de 2 mètres par seconde, il claqué constamment des mâchoires pour bien montrer au joueur qu'il ne faut pas toucher le piranha. De plus l'animation du piranha est simple car il saute droit, claqué des mâchoires et redescend droit comme il était monté, il ne change même pas de sens en retombant. Le piranha fait constamment ce mouvement tant qu'il n'a pas été détruit.



PUCE MECANIQUE

DIFFICULTE 

CET ENNEMI RESSEMBLE À UN SCARABÉE, IL EST ROUGE, C'EST UN ROBOT TERRESTRE ROULANT GRÂCE À DES PISTONS MÉCANIQUES

La puce mécanique est comme le bourdon bombardier : un ennemi récurrent de « Green Hill Zone ». Elle apparaît toujours en venant de la droite, en roulant sur le sol, mais ne se situe pas à des endroits précis tout comme le bourdon. Le comportement de cet adversaire est simple car il avance tout droit lentement (1 mètre/seconde), traverse l'écran de droite à gauche et ne s'arrête jamais jusqu'à disparaître de l'écran ou atteindre une plateforme la bloquant vu qu'elle ne peut pas sauter. Le joueur a donc juste à sauter sur la puce pour la détruire et l'éviter en passant par-dessus. On peut aussi voir que la puce possède un petit pot d'échappement situé derrière elle, qui fait un petit nuage de fumée.



6. BOUCLE DE GAMEPLAY

SÉQUENCE DE JEU

Pour la séquence de jeu, j'ai choisi de prendre le premier combat contre Dr Robotnik, celui à la fin du premier monde « Green Hill Zone ».



NOM :
DR IVO ROBOTNIK
 AKA DR EGGMAN

ROLE :
GENIE DU MAL

AFFILIATION :
VILAIN

Après avoir fini les 3 niveaux du premier monde, le joueur arrive dans une dernière phase de plateformes pour récupérer un bonus d'invincibilité. Ce bonus est très difficile à accéder car il se trouve en haut d'un palmier, ne pouvant être atteint par un saut normal sans élan. Le joueur doit donc prendre de l'élan en courant, puis 6 mètres avant le palmier, quand le sol est encore un peu surélevé, sauter en direction du palmier pour casser la télé et récupérer le bonus.

Schéma de la phase de plateformes :



Après avoir récupéré le bonus, le joueur continue son chemin et arrive dans une zone limitée, où il ne peut pas retourner en arrière, ni la dépasser s'il ne bat pas le boss. Dans cette zone, le sol est plat et il y a juste **2 plateformes fixes** lévitant toutes les deux à 2 mètres au-dessus du sol. Elles sont situées chacune sur un bord de l'écran, donc une contre le bord droit de l'écran et l'autre contre le bord gauche. Dès que le joueur est arrivé au centre de cette zone, il s'arrête obligatoirement et la partie est sauvegardée automatiquement.



Ensuite le joueur a de nouveau le contrôle de son personnage, il peut voir le boss qui apparaît en haut à droite avec son vaisseau, il regarde en direction du bord gauche de l'écran, et se place au centre de l'écran. Le boulet (servant d'arme au boss) se déploie du vaisseau de Dr Robotnik, en direction du sol.

Une fois le boulet déployé, le boss se déplace en direction du bord gauche de l'écran avec le boulet en train de constamment se balancer en arc de cercle de droite à gauche. Quand Robotnik est sur le bord gauche de l'écran le boulet balaye tout le côté gauche et le milieu de l'écran, le joueur devra donc se trouver sur le bord droit de l'écran pour éviter l'attaque. Puis, une fois que le boss a balayé le côté gauche de l'écran avec son boulet, il se dirige en direction du côté droit pour faire de même, balayer tout le centre et le côté droit de l'écran. Pendant le déplacement du boss, c'est pour Sonic le bon moment d'attaquer en toute sécurité en sautant sur Robotnik comme pour détruire un simple ennemi. Il faut noter aussi que si le joueur a réussi à récupérer le bonus d'invincibilité avant le boss, il devrait encore l'avoir jusqu'à ce moment-là du combat pour lui laisser le temps de comprendre la mécanique du boss : c'est-à-dire sauter sur Robotnik pendant son déplacement pour le taper comme s'il s'agissait d'un ennemi normal, tout en évitant les coups de boulet pour ne pas mourir. Le combat contre le boss fait appel à deux « Player skills » : le timing pour le fait de frapper au bon moment et les réflexes pour le fait de se déplacer rapidement de l'autre côté de l'écran avant que Robotnik lance son attaque. On remarque également que lorsque le joueur réussit à toucher le boss, celui-ci devient alors le temps d'une fraction de seconde blanc, pour indiquer au joueur qu'il a bien réussi à le toucher.



Après avoir frappé avec son boulet le côté droit de l'écran Dr Eggman se dirige de nouveau vers le côté gauche, et ainsi de suite, jusqu'à ce que Sonic réussisse à sauter sur Robotnik 8 fois sans mourir. Si le joueur meurt au cours du combat, il recommencera juste au début de celui-ci, sauf s'il n'a plus de vie et dans le cas-là il devra recommencer le jeu.

Dès que le boss s'est fait toucher 8 fois, son vaisseau est endommagé, des petites explosions au niveau du vaisseau de Robotnik apparaissent à l'écran et le boss s'enfuit hors de l'écran.

7. ANNEXE

A. CONTRÔLES



A = sauter

B = sauter

C = sauter

Start = pause

Flèche haut = regarder en l'air

Flèche bas = roulade ou se baisser

Flèche gauche = scrolling 2D gauche

Flèche droite = scrolling 2D droite

B. UNIVERS GRAPHIQUE

Sonic, the Hedgehog est un jeu en 16 bits très coloré, avec un univers assez enfantin. Il se veut vraiment agréable et attirant dès le premier coup d'œil avec un premier monde très éclairé. Cependant cela peut varier durant quelques niveaux un peu sombres, mais cela appuie aussi le fait que les différents mondes dans lesquels le joueur progresse sont diversifiés. Les textures sont quant à elles incroyablement fines et bien peaufinées avec une touche cartoon qui donne un effet visuel plaisant. On peut donc noter que Sonic représente à merveille le jeu vidéo en 16 bits.



C. UNIVERS SONORE

Mais que serait ce bon vieux Sonic, the Hedgehog sans sa musique ? Elle a été créée par le groupe de pop-rock japonais Dream Come True. Elle est très dynamique et rythmée, on peut retenir en exemple les musiques des mondes Green Hill Zone, Marble Zone et Spring Yard Zone qui illustre parfaitement ce côté énergique des chansons des jeux en 16 bits. Toutefois, quelques légères touches mélancoliques dans différents mondes viennent teinter cette impression. On remarque aussi qu'au milieu du jeu dans le monde Starlight Zone, la musique est très reposante et apaisante, c'est un véritable moment de tendresse et de nostalgie. Les mélodies de Sonic offrent aux joueurs une multitude d'émotions, lui permettant de profiter au maximum de l'aventure et d'être complètement immergé dans l'univers.