Partager sur 🕒 🚮 🔐 😭 🖭 .wikidot.com Super Smash Bros. Braw main

Super Smash Bros. Brawl

edit this page view source

discuss

wiki

navigation

Featured content

Random article

Main page

Contents

Glossary

search

vdcv

About this site Recent changes

toolbox

Printable version

new page

;-) Cyril Tamine 📕 😩 Navaha84

Unwatch site

Expert tip #6: Learn ListPages arguably the most powerful

123 delete-this-page

watchers

module available

Site manager Edit this menu Edit top menu Manage snippets

pages

Contact Donate

Legal Help

Super Smash Bros. Brawl est un jeu vidéo de combat de type platform fighting développé par Nintendo et Sora Ltc sur Wii en 2008. C'est le troisième opus de la série de jeux vidéos Super Smash Bros. Le jeu sort le 31 janvier 2008 au Japon, le 9 mars 2008 en Amérique du Nord, et le 27 juin 2008 en Europe. Comme ses prédécesseurs, Super Smash Bros. Brawl rassemble les divers héros de Nintendo tels que Mario, Link ou encore Kirby, mais également Sonic the Hedgehog issu d'une collaboration avec l'entreprise Sega. Le but du jeu reste le même : éjecter ses adversaires hors de l'écran. Plus le pourcentage d'un joueur est élevé, plus il sera propulsé loin lorsque attaqué.

Éditer Historique Étiquettes Source Explorer »

Navaha84 | Mon compte ▼

Rechercher sur ce site Rechercher

Ce nouvel opus propose une variété de nouveaux ajouts, comme par exemple :

history

other tools

• La possibilité de créer un profil avec des boutons personnalisés, ce qui permet aux joueurs de changer leur bouton de saut ou d'attaque par exemple, sans pour autant changer la configuration de base du jeu • Un mode de création d'arènes, qui permet de créer des arènes personnalisées dans lesquels les joueurs peuvent ensuite combattre.

• Un mode de jeu solo inédit : L'Emissaire Subspatial, qui permet de déverouiller tous les personnages du jeu durant un mode histoire.

Sommaire:

Logo du jeu Super Smash Bros. Brawl

- Mode Solo

- L'Emissaire Subspatial

- Connexion Wi-Fi

- Coffre - Arènes

- Personnages

Mode Solo

Le mode solo reprend le principe des opus précédents en y ajoutant quelques nouveaux modes de jeu. Hormis le mode classique, tous les modes de jeux suivants sont jouables à deux :

• Le mode classique est composé d'une multitude de combats prédéterminés que le joueur doit essayer de gagner, ponctué de mini-stages avec des cibles à détruire et où il y a 5 difficultés, allant de débutant à expert. Les combats sont tirés au hasard, mais avec un thème donné (par exemple, la première arène et ses personnages ont un lien avec The Legend of Zelda), le personnage combat un personnage géant, en métal, plusieurs personnages à la fois ou une multitude de personnages de force moindre, mais il peut aussi y avoir des cibles à détruire. Le combat final se déroule contre la Créa-Main (qui dispose d'un capital de point de vie que le joueur doit lui faire perdre). Il y a parfois quelques modifications des paramètres des combats (par exemple, des matchs par équipes). Ce mode est disponible pour un seul joueur.

zone de repos contenant trois cœurs, qui vident la jauge de dommages du personnage jusqu'à 0 %, que le joueur peut utiliser une seule et unique fois durant tout le mode. Les trophées des personnages vaincus apparaissent en fond d'écran de cette zone.

Comme pour le mode classique, dans les modes All-Star et Smash Boss, les joueurs ont seulement une vie pour vaincre tous les personnages jouables et boss, respectivement. Il existe entre chaque combat une

and Watch du jeu Game and Watch apparu en 1980 qui est sur son stage Stade 2D no 2 puis le joueur finit par Olimar de Pikmin sorti en 2001 sur le stage Planète Lointaine. Seul R.O.B n'a pas de stage tiré de sa série. Ce mode peut se jouer à 2 joueurs. Il n'est disponible que si tous les personnages ont été découverts.

• Le mode All-Star permet d'affronter des personnages de diverses séries dans des stages leur appartenant. Cela va dans l'ordre chronologique d'apparition des jeux : on commence par combattre Mr. Game

• Le mode Smash Boss permet d'affronter les 10 boss de l'Émissaire Subspatial le plus rapidement possible. Ils apparaissent comme dans l'aventure sauf pour Créa-Main et Dé-maniaque. L'ordre est très différent à chaque fois, mais cependant le mode se finit toujours par Tabbou, le grand ennemi de l'aventure. Il faut avoir fini le mode aventure pour avoir ce mode de jeu.

• Le mode Événements, issu du précédent opus, consiste à faire des combats avec un objectif précis. Chacun des 62 événements a trois niveaux de difficulté; 41 événements sont jouables en solo, 21 événements sont pour deux joueurs.

• Le mode Stade est une collection de mini-jeux. Venant des deux opus précédents, le mode « Smash dans le mille », dans lequel le joueur doit briser les cibles le plus rapidement possible (également jouable dans le mode classique). En outre, les objets dispersés dans les arènes peuvent être utilisés. Dans le concours de « Home-Run Smash », le joueur a dix secondes pour affaiblir le sac de sable et l'envoyer le plus loin possible avec la batte de baseball. À l'instar des personnages, plus le sac a subi de dégâts, plus il va loin. Tous les mini-jeux peuvent être joués à deux, ce qui constitue une nouveauté par rapport à Melee. Il y a aussi, toujours dans le mode stade, des combats particuliers où il faut détruire le plus d'alloïdes de couleurs différentes en 3 ou 15 minutes, en détruire 10 ou 100 le plus rapidement ou en détruire le plus sans objets.

Emissaire subspatial

Brawl introduit un mode aventure nommé L'Émissaire subspatial. Ce mode dispose de nombreux niveaux à défilement horizontal et de multiples boss à vaincre, entrecoupés de cinématiques expliquant l'histoire. Il introduit un groupe d'antagonistes nommé Armée subspatiale, qui est contrôlé par le Ministre Antique. Certains de ces ennemis sont déjà apparus lors des jeux précédents de Nintendo. Bien que le mode soit principalement destiné à être joué en solo, un mode coopératif multijoueur existe. Ce mode utilise des vignettes qu'il est possible de coller en dessous du trophée du personnage pour lui donner des bonus.

Contrairement au reste du jeu, le mode « Aventure » utilise un système d'équipe, dans laquelle il est possible de choisir directement les personnages que l'on désire incarner, en les choisissant dans l'ordre (si le premier personnage sélectionné meurt, le deuxième le remplace, etc.) Le joueur commence avec un choix restreint de personnages, mais des évènements surviennent rapidement lorsque vous avancez dans l'histoire : certains personnages se joignent à l'équipe, d'autres la quittent, des groupes fusionnent, un personnage particulier est mis en avant.

Le réalisateur du jeu, Masahiro Sakurai, a fait valoir que ce mode était plus étoffé que le mode solo des opus précédents. Shigeru Miyamoto a expliqué que Sakurai a toujours voulu avoir un mode solo plus approfondi, mais il voulait que Sakurai se concentre plus sur les aspects multijoueur des précédents opus car il existe déjà de très nombreux jeux jouables seul de ce type. Ici, les deux étaient possibles grâce au temps alloué pour le développement. Pour créer un scénario pour ce mode, Sakurai a demandé de l'aide à Kazushige Nojima, un scénariste connu pour son travail sur la série Final Fantasy.

Le mode « Émissaire subspatial » est entièrement jouable à deux. La caméra suit le joueur numéro 1, et si le joueur numéro 2 sort de l'écran d'une autre manière qu'une éjection par un ennemi, il revient

automatiquement à côté du joueur numéro un. En appuyant sur une certaine touche, il peut aussi revenir à côté du joueur 1 même s'il n'est pas éjecté, ce qui est pratique car le fait que la caméra suive le joueur 1 peut parfois être difficile pour le joueur 2. Au moment de la sélection des personnages, le joueur 2 n'en choisit qu'un seul, et le joueur 1 choisit les autres ; chacun démarre avec le personnage qu'il a choisi en premier. Lorsque l'un des deux joueurs meurt, il réapparait quelques secondes plus tard, avec le personnage suivant l'ordre choisi par le joueur 1 au début. Chaque mort (joueur 1 et 2) consomme une vie. Lorsque le joueur 1 meurt et n'a plus de vie disponible, la partie est perdue.

Connexion Wi-Fi

Le jeu permet, par le biais de la Nintendo Wi-Fi Connection, de jouer en ligne en utilisant le système des codes amis, mais également contre des joueurs du monde entier. Durant un combat avec des amis, le joueur peut envoyer quatre messages pré-enregistrés à ses adversaires, qui apparaissent dans le jeu sous la forme d'une phylactère. Un mode spectateur existe et permet d'assister à un combat et de parier des pièces sur l'un des compétiteurs. Pendant la recherche d'adversaires, le joueur peut passer le temps en contrôlant son personnage dans une salle d'attente avec un sac de sable pour s'échauffer.

Des captures d'écran peuvent être prises durant les batailles et dans certains autres jeux, qui peuvent être envoyées à des amis ou à Nintendo. La capture de vidéos peut être faite dans des jeux spécifiques, incluant Brawl et Smash dans le mille, de la même manière.

À noter tout de même que cette option n'est plus disponible depuis le 20 mai 2014, qui signe la fermeture de la Nintendo Wi-Fi Connection, et où Super Smash Bros. Brawl fait alors partie des jeux affectés. Toutes les options hors-internet sont conservées.

Coffre

Provenant de Melee, sont de retour les trophées, ces statuettes de personnages de jeux vidéo et d'objets qui en donnent une brève histoire ou une description. Un mini-jeu, le lance-pièces, remplace la loterie de Melee en tant que principale méthode pour l'obtention de trophées. Le lance-pièces est une machine qui utilise des pièces comme projectiles pour tirer sur des trophées et les dangers qui menacent le joueur tels que les missiles. Les pièces peuvent aussi être utilisées pour parier sur une victoire dans le mode spectateur. Les trophées non-disponibles dans ce mode peuvent être obtenus en utilisant un objet appelé « Socle à trophée » sur les ennemis ou boss dans l'Émissaire Subspatial. Les trophées obtenus de cette manière peuvent contenir des informations sur l'histoire de l'Émissaire Subspatial.

En plus des trophées, les joueurs peuvent collecter des autocollants. Les joueurs peuvent placer les autocollants et les trophées sur des fonds d'écrans et faire des captures d'écran, qui peuvent être envoyées aux autres joueurs via la Nintendo Wi-Fi Connection. Les autocollants peuvent être utilisés sur les personnages afin d'augmenter leurs pouvoirs durant l'Émissaire Subspatial.

Les autres autocollants et trophées qui ne peuvent être collectés dans le Lance-Pièce, l'Émissaire Subspatial ou Brawl, peuvent être débloqués dans le menu Défi, qui propose plusieurs objets au joueur si celui-ci remplit certains objectifs. Chaque défi se présente sous la forme d'une fenêtre : si celle-ci est bleue, on ne connaît pas l'objectif à remplir ; si celle-ci est rouge, on le connaît. Une fois que le défi est relevé, la fenêtre se brise, le joueur remporte un lot, et les fenêtres adjacentes deviennent rouges.

Brawl contient des démos de jeux classiques de Nintendo, connues sous le nom de « Chefs-d'œuvre », qui permettent aux joueurs de revisiter les jeux qui ont marqué l'histoire des personnages, comme celle de Link dans Ocarina of Time. Ces titres utilisent la technologie de la console virtuelle pour émuler les jeux classiques payants et ont une limite de temps qui varie entre 30 secondes et 5 minutes.

Arènes

Les arènes (ou stages) sont les environnements où se déroulent les combats. Chaque arène a son propre décor tiré d'une série de jeux vidéo. Il existe 41 arènes, dont 29 sont disponibles dès le début. Certaines arènes se transforment au cours du combat ; d'autres sont interactives.

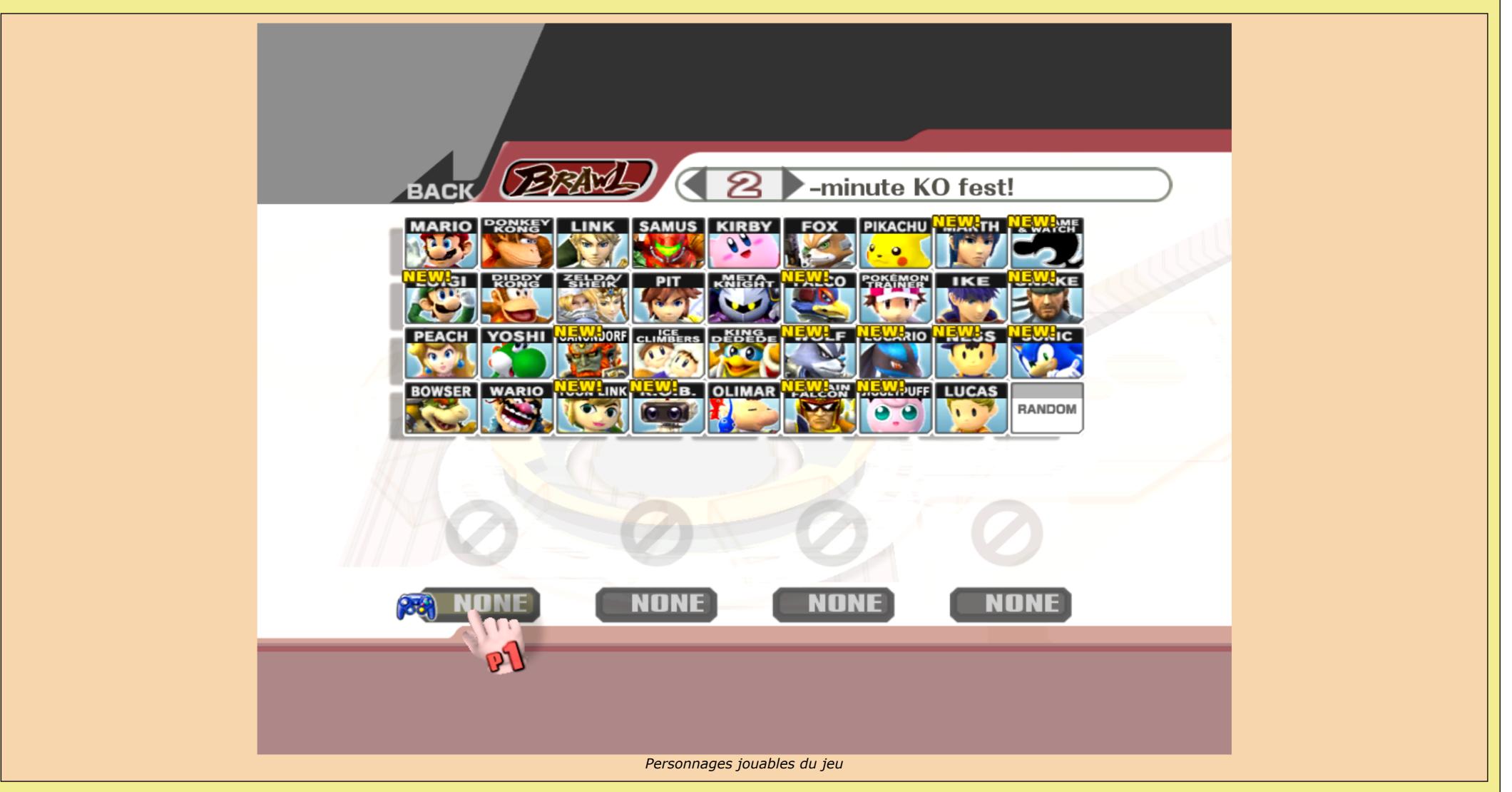
Contrairement à son prédécesseur, Brawl comporte des arènes basées sur des séries d'éditeurs-tiers, comme l'île de Shadow Moses, inspirée de la série Metal Gear Solid (Konami). Le jeu comporte également certaines arènes déjà présentes dans Super Smash Bros. Melee.

Brawl dispose aussi d'un mode qui permet de créer ses propres arènes. Les joueurs peuvent sauvegarder leurs créations sur une carte SD ou sur la mémoire interne de la console. Via la Nintendo Wi-Fi Connection, il est possible d'envoyer ses niveaux à ses amis ; les joueurs peuvent aussi les soumettre à Nintendo, qui en choisit un par jour pour le distribuer à tous les joueurs.

Personnages

Super Smash Bros. Brawl permet au joueur de choisir entre 35 personnages. Certains sont nouveaux, mais d'autres proviennent de Melee : ces derniers ont été mis à jour, que ce soit en apparence ou en capacités physiques. Par exemple, Link et Fox ont adopté une apparence d'un titre plus récent, tandis que Samus a acquis la capacité d'enlever son costume, et de devenir Samus Sans Armure.

Brawl fait aussi figurer des nouveaux personnages de séries qui étaient déjà représentées. Diddy Kong de la série Donkey Kong et Ike de la série Fire Emblem font par exemple leur première apparition dans la saga. D'autres nouveaux venus sont les premiers à représenter leur série. Il s'agit notamment de personnages tels que Pit, représentant la série Kid Icarus, ou Wario de la série WarioWare. Solid Snake, principal protagoniste de la série de Konami Metal Gear et Sonic, de l'ancien concurrent de Nintendo Sega, sont les premiers personnages d'une autre compagnie que Nintendo à apparaître dans la série des Super Smash Bros. Meta Knight et Roi Dadidou de la série Kirby de Hal Laboratory sont également jouables, tout comme le dresseur Pokémon qui ne peut pas combattre directement et utilise donc trois Pokémon: Carapuce, Herbizarre et Dracaufeu. Parmi les Pokémon, <u>Pikachu</u>, <u>Lucario</u>, et enfin Rondoudou sont également jouables.



Sauf mention contraire, le contenu de cette page est protégé par la licence Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 License

Sources:

- Wikipedia Smash Bros Brawl