



Extrait du Inside Electronic Pipo

MULTIMEDIA

<http://www.insideelectronicpipo.com/espace-culturel/jeux-video/nos-recommandations/article/super-smash-bros>

Super Smash Bros.

- Espace culturel - Jeux vidéo - Nos recommandations -



Description :

Le jeu de combat vu par Nintendo

La licence Smash Bros., c'est 3 jeux, des heures de fun tout autour du monde et un mytique cross-over de tout ce qui a pu se faire de mieux dans l'univers Nintendo. Voir Mario se battre contre Link ? Taper sur Yoshi ? Mettre une claque à Pikachu ? C'est possible ! Sorti d'abord sur Nintendo 64, la licence s'est surtout fait connaître avec son épisode sur GameCube et a atteint des sommets sur Wii en 2008.

Ici, plus que la description d'un jeu en particulier, je vais tenter de vous faire comprendre en quoi il est difficile de classer ce jeu parmi les jeux de combat plus classiques.



L'originalité de la série tient à son système de jeu si particulier, inédit jusqu'alors, rarement imité depuis. Puisque **l'objectif n'est pas de tuer son adversaire mais de le faire sortir de l'écran.**

De l'aveu des développeurs, ce système de jeu n'est pas issu d'une volonté absolue de se démarquer mais plutôt d'une contrainte : **impossible de voir Mario ou n'importe quel autre personnage de la franchise Nintendo se faire battre à mort.** Le système de la barre de vie et des dégâts étaient donc proscrit dès le début du développement du jeu qui a dû commencer de manière discrète. Une fois le jeu un peu avancé, il a été imposé aux dirigeants de Nintendo qui auraient pu rejeter l'idée d'un jeu de combat impliquant leurs personnages. Mais le gameplay imaginé par son créateur, Masahiro Sakurai, les a vite fait changer d'avis. Impossible de ne pas reconnaître la bonne idée, un parfait exemple avec la vidéo de didacticiel incluse avec le jeu.

Tutoriel de Super Smash Bros. Brawl

[Super Smash Bros. Brawl - Comment jouer ? \(euro\)](#) par [Axelink](#)

Deux remarques :

- La vidéo ne dure qu'une minute, et pourtant **toutes les commandes du jeu sont là**. Pas besoin d'apprendre des combinaisons de boutons très longues ou différentes à la Tekken pour jouer puisqu'avec des combinaisons de deux boutons et des commandes similaires pour tous les personnages on peut obtenir une palette de coups très variée. Ce qui le rend le jeu très accessible et amusant pour ceux qui ne savent pas jouer comme pour les plus experts.
- On voit à quel point le changement de règles peut dynamiser un jeu de combat. En modifiant les conditions du game-over, le jeu gagne en fun. Dans Smash Bros., vous êtes **virtuellement immortels**, à condition de ne pas tomber, ce qui permet de donner au jeu un aspect de plateforme qui n'est pas pour déplaire. De plus voir valdinguer ses amis à travers l'écran et tenter un sauvetage désespéré avant de chuter lamentablement dans le vide peut être très stimulant.

Ajoutez à cela des terrains au level-design interactif et ingénieux, des tonnes d'objets à se balancer à la figure et une des bandes son les plus complètes de l'histoire du jeu vidéo et vous obtenez un jeu à la durée de vie infinie.

Nintendo prouve encore une fois que le jeu de combat sur un plan en 2D peut encore connaître des améliorations. j'attends vos défis !

