

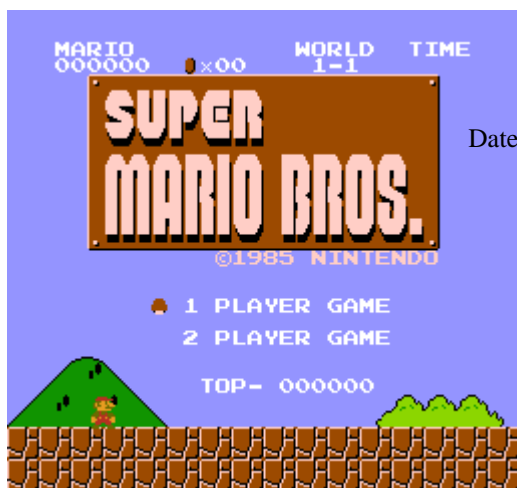


Extrait du Inside Electronic Pipo

<http://insideelectronicpipo.com/espace-culturel/jeux-video/les-jeux-retros/article/super-mario-bros>

Super Mario Bros.

- Espace culturel - Jeux vidéo - Les jeux rétros -



Date de mise en ligne : samedi 21 janvier 2012

Description :

Avec 40 millions d'exemplaires vendus, Super Mario Bros. est le deuxième jeu vidéo le plus vendu au monde. Retour sur une aventure vieille de plus de 25 ans.

Inside Electronic Pipo



Mario fait partie intégrante de notre culture et ce plombier débonnaire et moustachu reste la mascotte de jeu vidéo la plus connue.

Mais Mario on connaît ! Je vous vois venir, mais êtes-vous déjà allé plus loin que le premier niveau ? Connaissez-vous véritablement le deuxième épisode de la série Mario, **Super Mario Bros.** sorti au Japon en 1985 et en Europe en 1987 ? Première surprise ? Et oui **Super Mario Bros.** n'est pas le premier épisode de la série des Mario. Mario a déjà fait trois apparitions vidéoludiques avant l'épisode qui le propulsera au rang de star et la série des Mario a déjà connu une itération avec **Mario Bros.** édité en 1983.

Toutefois **Super Mario Bros.**, n'a pas pour seul intérêt l'apparition de Mario. Ce jeu pose à lui seul toutes les bases du jeu de plateforme en 2 dimensions tel que nous le connaissons. Son empreinte est encore bien présente dans les jeux actuels mettant Mario en scène.

Ce jeu a été testé maintes et maintes fois sur internet sans jamais parvenir à saisir l'essence du jeu. Ici le graphisme importe peu et la seule histoire à laquelle vous aurez droit se résume à une ligne de texte devenue culte : "**Thank you Mario, but our princess is in another castle.**" Vous aurez droit à une deuxième ligne de texte si vous parvenez à la fin.

Dans ce cas, à quoi bon jouer à ce jeu stupide ? L'explication illustrée.

Le gameplay et rien que le gameplay

Le concepteur, **Shigeru Miyamoto**, qui continue à officier aujourd'hui chez Nintendo et est considéré comme "l'inventeur du jeu vidéo moderne", n'a qu'une philosophie : **l'histoire doit toujours servir le gameplay.**

Le jeu ne s'embarrasse pas de réalisme mais a pour objectif d'être immédiatement compréhensible pour quiconque. Le fond bleu ou noir permet de bien identifier son personnage et les ennemis ainsi que leurs points faibles sont

clairement visibles. Les plantes carnivores ont des dents donc sont dangereuses et les Heriss sont **hérissés** de pics donc mortels. De même l'arrivée est symbolisée par un drapeau.

On peut recenser deux innovations cruciales qui rendent le jeu si addictif :

- **Le jeu n'a que deux boutons** un bouton de saut et un de course qui, bien utilisés, permettent l'exécution de sauts formidablement hauts sans que la chute n'entraîne la mort. Dans Mario, quelle que soit la hauteur de laquelle on tombe, on ne meurt pas et c'est là une évolution remarquable du jeu de plateforme.
- L'autre innovation réside dans le **scrolling horizontal** du jeu qui apporte au genre de la plateforme une évolution certaine. L'impression de déplacement est véritable, et pour la première fois on a l'impression de **parcourir** certains niveaux. L'autre avantage de ce système réside dans la programmation, ce qui permet par la technique dite du **Tile mapping** de faire tenir huit mondes de quatre niveaux chacun dans une cartouche de **8 kilos octets**... Votre musique favorite pèse plus lourd que tout le jeu et pourtant...

La magie d'une musique devenue culte

Plusieurs thèmes résonnent encore dans la tête de tous les joueurs et même de ceux qui ne connaissent Mario que de nom. On retiendra les 5 plus importantes puisqu'elles restent adaptées pour chaque épisode de la série. Je vous laisse le plaisir de cette écoute de découverte ou de re-découverte.

Main Theme : C'est le son qui caractérise Mario et tout son univers, connue de par le monde, elle fait honneur à son compositeur, **Koji Kondo**, qui parvient désormais à produire ses musiques avec un orchestre philharmonique. Il est respecté comme maestro du jeu vidéo et de la musique car il a réussi à produire de véritables chefs-d'oeuvre avec de simples **musiques chip-tunes** (produites à partir de puces et non d'enregistrement audio).

Underworld : La musique colle bien au fond noir et aux briques bleues des niveaux ou des stages bonus souterrains

en rendant l'ambiance très stressante pour le joueur par le contraste qui existe dans la musique entre des silences et de brusques sons aigus.

Underwater : Ce son se veut rassurant, les ennemis des niveaux aquatiques semblant onduler sur le rythme de la musique

Castle : Ici l'ombre de Bowser plane sur vous et les flammes qui s'approchent de vous ne sont pas bon signe.

Starman : Cette musique n'est pas censée durer très longtemps puisqu'elle accompagne le joueur lorsqu'il ramasse une étoile et devient invincible, elle est donc assez répétitive. Mais elle devient très rapidement enivrante, symbole de l'accélération et du sentiment de puissance que l'on peut éprouver lorsque l'on est invincible. D'ailleurs les développeurs s'en sont servis contre le joueur dans les derniers niveaux du jeu en lui accordant une étoile juste avant un passage très risqué qu'il ne faut pas passer avec précipitation. L'erreur est vite arrivée.

Voilà, j'espère que cette écoute vous aura donné envie de rejouer à ce jeu plus loin que le premier monde et s'il est encore inédit pour vous, courez pour le tester, je vous ai dit qu'il ne pesait que 8Ko...