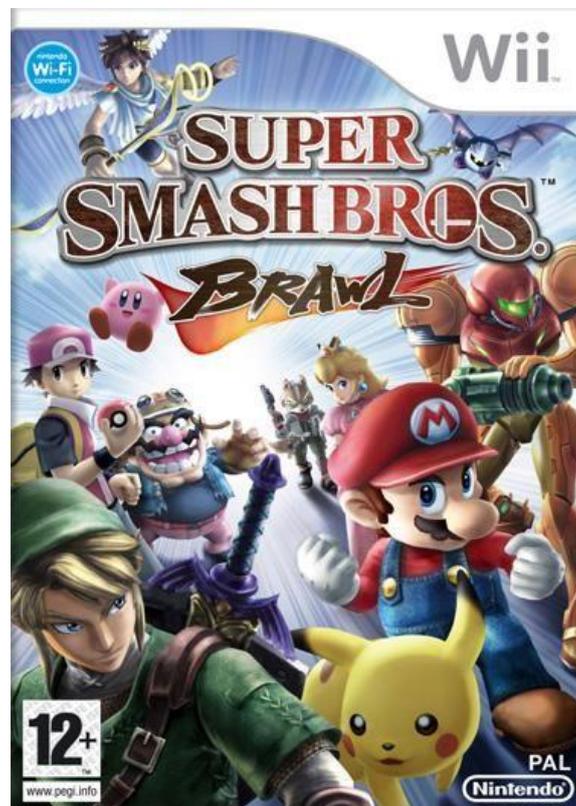


Et hop, la 3eme analyse ! Dans cet article, je critiquerai en détail le jeu de wii Super Smash Bros Brawl, le jeu qui regroupe beaucoup de stars de nintendo qui se tapent dessus, sorti en 2008!



Je vais commencer cette analyse par l'histoire du mode solo, appelé « L'Emissaire Subspatial »

## **I. Synopsis**

Alors que la vie s'écoule normalement, tranquille, les personnages de Nintendo vivant leurs vies, paisiblement, un fâcheux évènement survient. Un gigantesque vaisseau apparaît d'une autre dimension et commence à tout dévaster sur son passage, et à emprisonner les héros de ce monde. A partir de là, les héros vont devoir s'entraider afin de libérer leurs amis prisonniers, empêcher la destruction de leur monde et surtout, arrêter celui qui est derrière tout ça...



Bon... que dire? Une trame plus que classique bien sûr, un monde en danger, des héros qui vont combattre pour le protéger. Cependant, la simplicité ne nous lasse pas ici, vu que l'on a quand même envie de savoir ce qu'il va arriver à chacun des héros, et qui est vraiment le « Mastermind » derrière tout ceci. Efficace, accrocheur.

## II. Du changement?

Dans cette partie, nous allons comparer ce Super Smash brother avec ses grands frères. Alors, on peut commencer par dire que ce jeu reste dans la même lignée que les précédents sur N64 et NGC par le concept qui est exactement le même: une arène, deux à quatre personnages, des objets (pas nécessaires) et de la baston à gogo. Avec quelques nouveautés dans le mode multijoueur et surtout le nouveau mode Emissaire subspatial que j'analyserais plus en détails plus tard. En ajout aussi, le nombre de personnage qui augmente considérablement (25 >> 35) mais malheureusement, on a la suppression de personnages charismatiques (Dr. Mario, Roy, Mewtwo...). Le nombre de stages disponibles augmente aussi. Cependant, un beau défaut, le terrain mythique du jeu: Destination Finale est présent dès le départ (alors qu'il fallait débloquent un bon nombre de choses de Melee pour pouvoir jouer dessus) ce qui fait un challenge de moins pour le joueur, dommage. De même, l'obtention des personnages peut se faire via l'Émissaire sans réelle difficulté. Enfin, on voit qu'il y a moins d'évènements (sortes de mini-défis à relever pour débloquent terrains, personnages) et qui sont beaucoup moins dur. En résumé, SSBB nous apporte pas mal de nouveautés question options de jeu, mais aussi beaucoup de facilité en plus, ce qui aura tendance à décevoir les vrais gamers.

## III. Gameplay



Rien de nouveau par rapport aux anciens jeux du même nom, si ce n'est le changement de manette (gamecube à wii) mais je vais quand même les réexpliquer. Le joystick toujours pour se déplacer, sauter, se baisser, comme c'est un jeu d'arène, on a normalement pas de mal en ce qui concerne les déplacements du personnage. Cependant, concernant les techniques, pour un débutant, ce ne sera pas la plus facile des choses à prendre en main. Effectivement, entre les attaques simples, attaques smash (rester appuyé sur le joystick et coordonner l'appui du bouton d'attaque), les attaques spéciales, et les différentes attaques dans toutes les directions,

on verra souvent les personnes jouant à la première fois à Brawl appuyer un peu sur tous les boutons en essayant que ça fasse quelque chose.

Sinon, entre le mode brawl simple, le mode combat spéciaux, tournoi, roulement, on a une panoplie de modes différents, plus ou moins sympathiques. L'idée des pourcentages est assez bonne, cela change des combat d'arènes avec de la vie. Ici, on peut, si l'on est assez doué, se prendre des coups encore et encore, sans pourtant succomber, et finir une partie sans avoir perdu de vie. Le fait qu'il faille sortir du terrain cependant, peut être un handicap pour les bons joueurs (trompé de touche, ou bien partir plus loin que prévu, des petits aléas comme ça qui font que même les débutants ont une chance de gagner au final).



Les différents autres modes, tels que événements (des petites missions rapides), home run (ou le but est d'envoyer un sac de frappe le plus loin possible), « smash dans le mille » (où il faut briser dix cibles dans un temps imparti) ou bien smash boss (vaincre tous les boss du jeu d'affilée), offre vraiment une multitude de choix dans le jeu, très variés, sympathique.

Un véritable nouveau mode est le créateur de stage: il permet de joueur de créer ses propres stages, et même s'il n'y a pas énormément de choix pour les éléments du terrain, on peut créer des terrains divers et variés, un mode qui fera plaisir au joueur.



## IV. Audio-visuel

1. Graphismes: Un régal pour les yeux. On retrouve toute la qualité wii, et c'est sans doute la plus grande évolution vis-à-vis de Super Smash Bros Melee, lorsqu'on compare, ça change, et c'est un changement qui fait plaisir. De plus, même les terrains sont bien faits, et les terrains de Melee sont aussi refaits de manière améliorée. Pour les personnages, Nintendo reprend les graphismes des autres jeux wii où ils sont présents (link de Zelda Twilight Princess, Mario de Super Mario Galaxy).
2. Bande-son: Les créateurs du jeu se sont aussi cassé la tête à rechercher les voix originales de personnages dans leurs jeux, ce qui, pour les nostalgiques dans anciens jeux, fait plaisir. Pour ce qui est des musiques, c'est tout simplement du génie, on nous ressort des titres des anciens jeux remixés de façon à coller au décor, et au passage de baston (entre les titres « Battle » de Fire Emblem et « Meta Knight's revenge » de Kirby, on est gâtés). De plus, on retrouve des musiques de Melee sur certains terrains, nostalgiques, vous voilà servis!



Voilà, un test plus petit que les précédents, sur ce jeu qui est un cadeau de Nintendo, dans le genre défouloir!