



LA BIBLE
SUPER SMASH BROS.

la Bible Super Smash Bros.

www.culture-games.com



non officiel

NiN

Les écrits de cette bible ont fait l'objet de recherches approfondies, recoupant de nombreuses interviews et documents divers. Ces informations peuvent être considérées comme fiables mais n'ont aucunement été vérifiées ni validées par Nintendo qui n'a donné aucune autorisation à la publication d'un tel ouvrage.

Il s'agit de l'initiative bénévole de passionnés par le jeu et impliqués dans la communauté Super Smash Bros.. Le livre est accessible au format PDF et a pour vocation d'évoluer avec le temps et les retours de la communauté.

Nous vous sommes reconnaissants de partager cette bible et vous souhaitons une bonne lecture.

AVERTISSEMENT
ATTENTION : BIBLE
NON OFFICIELLE !



Ce livre n'est pas officiel et ne peut être vendu

NOUVEAU CONTENU EN APPROCHE !



Avec la sortie récente de Super Smash Bros. Ultimate, une nouvelle partie sur la création de ce nouvel épisode a été rédigée, mais n'est pas aussi complète que pour les autres épisodes. De plus, la scène française évoluant constamment, la partie sur la communauté s'enrichit avec le temps et accueillera également la future tier-list de Super Smash Bros. Ultimate une fois que le recul nécessaire aura été pris.

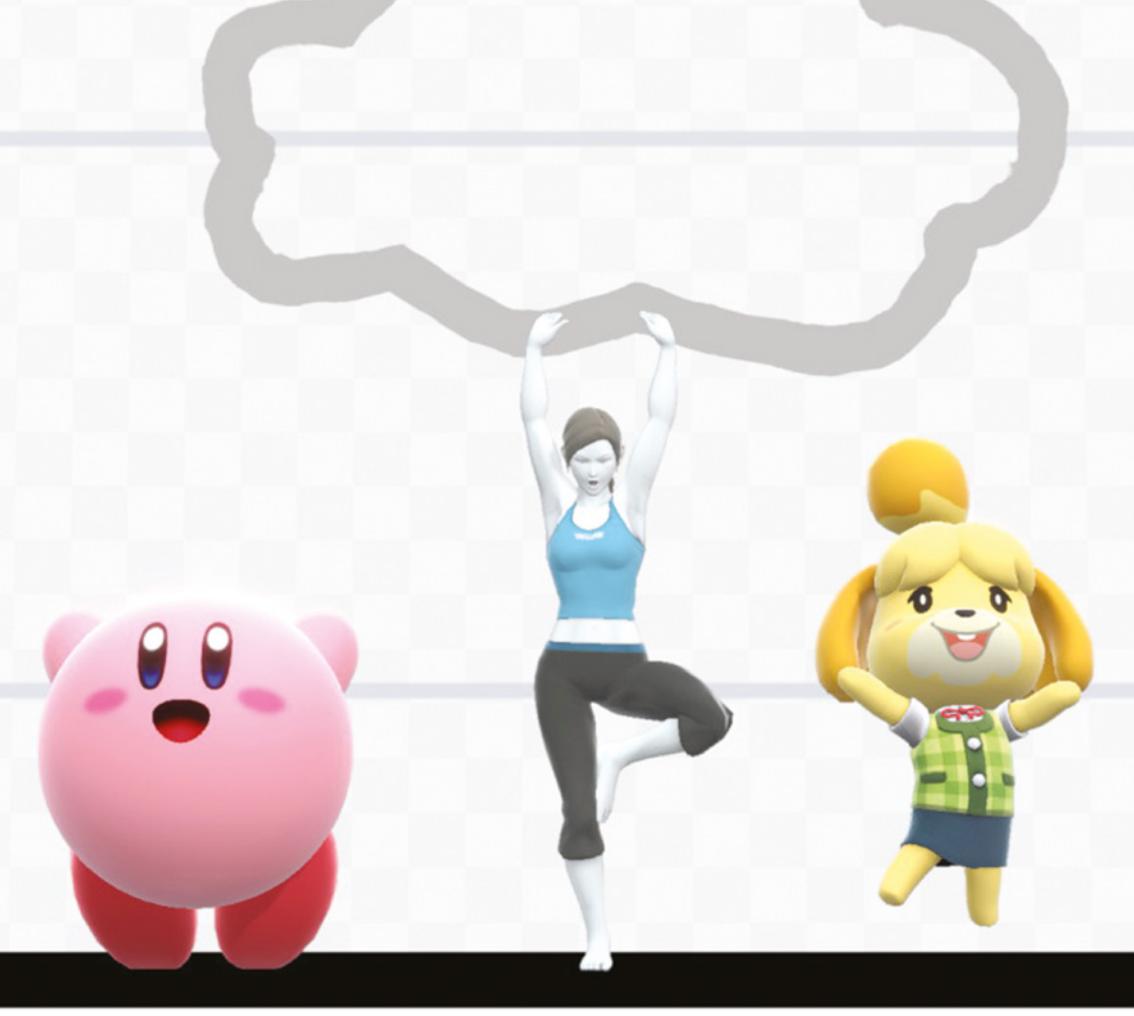
Le travail ayant été titanesque pour sortir cet ouvrage, nous souhaitons laisser la communauté prendre le relais et que chacun puisse nous envoyer sa participation à cette adresse mail :

redaction@culture-games.com

avec en objet de mail **Bible Super Smash Bros. - Participation**

Veuillez indiquer votre **pseudo** dans le mail afin d'être crédité et de nous citer **vos sources**.

Les propositions feront l'objet d'un tri pour rester dans la qualité globale de ce qui a été proposé jusqu'ici et il est possible que certaines soient modifiées avant d'être validées par leurs auteurs. Suite aux échanges de mails, nous les incorporons régulièrement. La scène existe et évolue depuis presque deux décennies, il est important que son histoire reste écrite. Nous comptons sur vous pour proposer d'autres rubriques et liens et faire de ce document une référence pour les nouveaux joueurs et les initiés désireux d'en apprendre plus !



CHAPITRE 0

PRÉFACE



Sommaire

CHAPITRE 0 / PRÉFACE

SOMMAIRE
L'ÉQUIPE

4
6
8

CHAPITRE 1 / PRÉSENTATION

SATORU IWATA
MASAHIRO SAKURAI
LES STUDIOS DE DÉVELOPPEMENT
INTERVIEW D'ARMADA

10
12
16
19
24

CHAPITRE 2 / HISTOIRE DE LA SÉRIE

SUPER SMASH BROS. 40
SUPER SMASH BROS. MELEE 47
SUPER SMASH BROS. BRAWL 58
SUPER SMASH BROS. FOR 3DS / WIIU 66
SUPER SMASH BROS. ULTIMATE 84

SMASH EN CHIFFRES 28
CHRONOLOGIE 32

CHAPITRE 3 / LES SECRETS

LA SÉRIE 100
SUPER SMASH BROS. 102
SUPER SMASH BROS. MELEE 104
SUPER SMASH BROS. BRAWL 106
SUPER SMASH BROS. FOR 3DS / WIIU 108
SUPER SMASH BROS. ULTIMATE 110

CHAPITRE 4 / RÉFLEXIONS

LES JOUEURS 114
L'IMPORTANCE DE LA SÉRIE 121

CHAPITRE 5 / LA SCÈNE COMPÉTITIVE

HISTOIRE DE LA COMPÉTITION 130
GLOSSAIRE ILLUSTRÉ 164
LES TIERS LISTS 186
RÈGLES DE TOURNOIS 192
CHAMPIONS & TOURNOIS 196
TOP 20 198

CHAPITRE 6 / LA COLLECTION

LES VERSIONS DE SMASH 208
MISES À JOUR 222
LES PRODUITS DÉRIVÉS NOTABLES 226

CHAPITRE 7 / ANNEXES

ALLER PLUS LOIN 256
BIBLIOGRAPHIE 258
CRÉDITS PHOTO 275
NOTES 284
REMERCIEMENTS 296

206

254



L'équipe

**PIERRE
BRUNET**

Auteur / Développeur



Je suis né en 1986 à Reims. Joueur depuis mes cinq ans, je me passionne très tôt par la création de sites Internet qui me permettent de partager ma première passion : les jeux vidéo. En 2003 je

lance le site [Ssb-Experience](#), la référence francophone de l'époque sur la série *Super Smash Bros.*. Intéressé par la culture et l'histoire du jeu vidéo, je planche en 2007 sur un projet qui voit le jour trois ans plus tard : le site et l'association [Culture Games](#) dont l'objectif principal est de promouvoir la culture de ce loisir. En 2014 je participe à la campagne de publicité *Super Smash Bros. 3DS* comme conseiller sur la série et constitue l'équipe en charge de réaliser la Bible *Super Smash Bros.* pour laquelle je travaille essentiellement sur la partie communauté.

**VICTOR
GOUZERH**

Graphiste



Originaire du pays de Lorient en Bretagne et grandissant dans les années 90, je me passionne rapidement pour le dessin et les jeux vidéo. Cependant, je découvre *Super Smash Bros. Melee* tardivement et deviens un grand fan de la série et de l'univers étendu de Nintendo que j'explore par la même occasion. Après ce premier contact, je cherche à réunir mes deux passions et je mixe le graphisme et l'univers de *Super Smash Bros.* en réalisant les bannières du forum français [ssb4](#) consacré aux derniers épisodes puis en réalisant un livret de jeu *Super Smash Bros. for WiiU* (non officiel) recensant les personnages, leur moveset, les terrains, les objets et les modes de jeu pour pallier le manque de faccicule dans les boîtiers que vous pourrez retrouver sur mon portfolio [www.victorgouzerh.com](#). Je rejoins naturellement ce groupe pour réaliser cet ouvrage que vous lisez.

**HICHAM
MEFTAH**

Créateur de contenu



"Je bosserai dans le jeu vidéo" c'était la promesse que je m'étais faite étant gamin. C'est transporté par l'énergie émanant à l'époque, de *Kirby Dream Land* sur Game Boy que j'ai trouvé ma route. Très vite je me suis intéressé à l'industrie avec les magazines, puis suivi chaque info, et analysé chaque annonce de cet univers et en particulier celui de Nintendo. Après des études de développement, c'est finalement dans l'image que je me suis épanoui. Je tente de susciter l'émotion et de raconter des histoires à travers des photos et reportages vidéo traitant de l'essence du jeu vidéo. Fan de la série, c'est à travers le projet les « Tutos de *Smash Bros.* », réalisé pour Nintendo lors de la sortie de l'épisode 3DS et disponible sur mon site [chipslab.co](#). Dès lors j'ai recherché des passionnés du jeu et j'ai rencontré Pierre que j'ai rejoint sur ce projet de bible *Smash*.



CHAPITRE *I* PRÉSENTATION



Satoru Iwata

L'INVESTISSEUR AU BON FLAIR

Iwata naît le 6 décembre 1959 à Sapporo. Fils de fonctionnaire préfectoral, il montre très tôt ses qualités pour le travail en équipe. C'est au lycée qu'il découvre et se passionne pour l'informatique et la programmation. Malgré la présence de sa famille qui l'encourage, il doit travailler pour se payer une calculatrice programmable Hewlett-Packard HP-65. Il fait ses études à l'Institut des technologies de Tokyo en parallèle d'un travail qu'il obtient auprès de la société HAL Laboratory située dans le quartier d'Akihabara.

En tant que visionnaire, il est fier d'être celui de sa promotion qui travaille dans la plus petite société. À cette époque, HAL ne comprend que cinq employés et il est le seul développeur. Iwata a confiance dans ce milieu qu'il imagine croître très rapidement. Mais cette fierté n'est pas partagée par tout le monde, son père, devenu maire de Muroran, refuse de lui adresser la parole pendant six mois lorsqu'il apprend que son fils travaille dans une société de jeux vidéo.

Il voit dans l'arrivée de la Famicom une occasion de lancer HAL car il a extrêmement confiance en Nintendo. Il fait tout son possible pour entrer en contact avec la compagnie qui lui propose de sauver le développement de *NES Pinball* qui s'enlise. Il est

alors le seul à travailler sur ce projet. Il acquiert sa réputation en travaillant sur des jeux cultes de la console. Il enchaîne les jeux aux concepts novateurs et aux gameplays difficiles à mettre en place tel *Ballon Fight*, *Kirby's Dreamland* ou encore *Super Smash Bros. (SSB)*. Sa passion pour la création de jeu l'anime dès le début de sa carrière.

Il arrive à la tête de HAL où on lui confie la tâche ardue de redresser l'entreprise. Malgré ce poste et la charge de travail que cela implique, il prend sur son temps personnel et permet la création de *Super Smash Bros.* grâce à son passe-temps de développeur. Là où certains programmeurs en chef restaient perplexes face aux idées de Masahiro Sakurai, Iwata va toujours garder en tête qu'un développeur ne doit jamais renoncer. Très fort de son expérience pour juger et estimer des projets, il va à de nombreuses reprises en sauver. C'est ainsi qu'il reprend la gestion de *Mother 2* et qu'il vole au secours de *Super Smash Bros. Melee (SSBM)* pour lui permettre de sortir à temps. Il se retrouve les manches et met les mains dans le code pour sauver l'équipe de Creatures Inc. qui planche sur *Pokémon Or & Argent* et *Pokémon Stadium* tout en ayant des difficultés sur les deux projets. Très tôt il voit le potentiel de cette dernière licence et pousse l'équipe s'occupant des jeux *Pokémon* à créer la Pokémon Compagny.

Hiroshi Yamauchi, dernier président de la lignée du fondateur de Nintendo, à la réputation austère, décède assez rapidement le potentiel d'Iwata. Il en devient son mentor. Le sauvetage d'HAL est l'occasion pour Yamauchi de débaucher Iwata qui se trouve comblé de travailler avec la légende Shigeru Miyamoto. Il travaille dans un premier temps au conseil d'administration de la compagnie avant d'être propulsé président par Yamauchi qui prend de l'âge. Sa vision non-conventionnelle de l'avenir va bouleverser l'image de la marque vis-à-vis de ses partenaires mais également sur le plan international. Son idée est de se rapprocher des tiers et de considérer chaque marché par rapport à son importance et potentiel et non son histoire. Premier gros projet sorti de sa tête, la Nintendo DS, véritable clin d'oeil aux Game & Watch, est à cheval entre le rétro et l'innovation grâce à son écran tactile.

Fort de ce succès, il met en place le chantier de la Wii. Sa manette particulière lui permet de devenir la console de salon la plus vendue de Nintendo et d'élargir le public aux non-joueurs. La rétrocompatibilité en fait une machine qui se veut respectueuse du lourd passé de la firme. Que ce soit sur DS ou Wii, certains titres rebutent les hardcore gamers, de plus en plus critiques envers la marque. Mais cela n'empêche pas un succès retentissant. Et Iwata partage les secrets des coulisses avec les Iwata Asks, séances de questions/réponses permettant aux

créateurs de parler de leurs choix et des contraintes de création. Il sait être convaincant et c'est grâce à sa détermination que Masahiro Sakurai reprend du service sur la série *Super Smash Bros.*. Iwata lui fait une proposition que l'on ne peut pas refuser.

Rire, peur, joie, affection, surprise et surtout un sentiment d'accomplissement. Finalement, ces émotions provoquées sont les seules choses qui nous permettent de juger notre travail. Elles sont le mètre-étalon de notre succès.

*Satoru Iwata
lors de la Game Developers Conference
de 2005 à San Francisco*

Le marché se transforme et Iwata doit faire face à de nouveaux concurrents. La Wii U lutte pour trouver sa place auprès des smartphones et tablettes. Il martèle que les jeux de qualité ont un coût et fustige les free-to-play qu'il considère comme une concurrence déloyale baissant la qualité globale des jeux du marché. Il préfère les nommer free-to-start, ce qui serait moins trompeur pour les consommateurs. Sa communication s'éloigne au fil du temps de plus en plus de celle instaurée par son prédécesseur. Il n'hésite pas à se rapprocher des joueurs et crée

les Nintendo Direct, des vidéos où lui et d'autres membres de Nintendo s'adressent directement aux joueurs avec un naturel et un humour presque déconcertant pour un chef d'entreprise de cette taille.

Principe repris de *Super Smash Bros.*, Iwata transforme les figurines en amiibo, son dernier succès que les joueurs s'arrachent à prix d'or sur Internet. C'était d'ailleurs son idée lorsqu'il a été question d'intégrer les personnages Nintendo au casting du premier épisode. Faire en sorte que les héros de la compagnie ne soient que des figurines contrôlées par le joueur. Une nouvelle fois, il challenge son ami Masahiro Sakurai en lui proposant le défi de sortir un

énième épisode sur deux supports diamétralement opposés. Il permet ainsi la sortie de *Super Smash Bros. for 3DS et Wii U (SSB4)*.

Ces dernières années Iwata était moins présent sur le devant de la scène, mais son implication dans le bon déroulement de sa société n'a jamais fléchi. Il disparaît à 55 ans des suites d'un cancer en 2015. C'est toute une industrie qui pleure la perte d'un être cher, aussi bien pour les joueurs que pour les sociétés, deux entités souvent opposées, qu'il a toujours voulu rapprocher.



A portrait of Masahiro Sakurai, a young man with dark hair, wearing a dark purple shirt. He is looking directly at the camera with a slight smile. The background is a blurred indoor setting with a bookshelf and a plant.

Masahiro Sakurai

L'HOMME À L'ORIGINE DE TOUT

Joueur depuis sa tendre enfance, Sakurai rêve de devenir à son tour créateur et s'oriente vers une école d'électronique après le collège. Malheureusement, la dure réalité le rattrape et il décide de choisir une voie plus classique avec un lycée normal. Sa passion vidéoludique ne l'ayant pour autant jamais quitté, il trouve un mi-temps afin de s'acheter des jeux pour s'amuser... et les étudier. Une fois son diplôme en poche et après avoir terminé *Gall Force*, il tente sa chance pour intégrer le studio de développement HAL Laboratory.

Le jeune homme n'a alors que 19 ans lorsqu'il entre dans la petite société. Game designer, il imagine alors un jeu de plateforme accessible au plus grand nombre : *Kirby*. De 1992, date de sortie du premier opus à 1998, Sakurai se concentre sur cette petite boule rose, désormais figure emblématique de Nintendo. Mais le jeune créateur se lance un nouveau défi avec la création d'un jeu de combat au concept novateur, très éloigné des jeux de bastons habituels, un genre qu'il ne porte pas tellement dans son cœur. Il présente un prototype à Satoru Iwata qui, convaincu, décide de soutenir le projet. Sa première idée de faire combattre les personnages de Nintendo est retenue. C'est un succès, *Super Smash Bros.* sort en 1999 sur Nintendo 64

et se voit édité et diffusé dans le reste du monde. Sakurai est alors promu à la tête de la direction de tous les prochains titres de la série.

Après *Super Smash Bros. Melee* au lancement du Nintendo GameCube, Sakurai quitte HAL Laboratory. Désireux de ne plus être associé aux séries qu'il a cependant créé, il devient freelance. Son tout premier jeu est *Meteos* sur Nintendo DS, développé en collaboration avec Q Entertainment en 2005. Ensuite, il fonde Sora, sa propre société de game design. Comptant très peu de membres et malgré la volonté de son propriétaire de se détacher de ses précédentes licences, l'agence travaille avec d'autres équipes pour *Super Smash Bros. Brawl* sur Wii. Toujours aussi proche de Nintendo, il fonde Project Sora, appartenant à plus de 70 % au géant japonais, pour le développement d'un seul jeu : *Kid Icarus Uprising*. C'est en 2008 qu'il épouse Michiko Takahashi, game designer qui travaille avec lui depuis HAL Laboratory. C'est notamment à elle que nous devons les menus de *Super Smash Bros.*

Lors de la présentation de la Wii U à l'E3 2011, Iwata vient à parler de l'éventualité que Sakurai pourrait travailler sur un nouvel opus de la série *Super Smash Bros.* à la fois sur Wii U et Nintendo 3DS. Une surprise pour le principal intéressé qui n'avait absolument pas prévu de développer un nouveau *Super Smash Bros.* ! Un an plus tard, Nintendo an-

nonce officiellement la collaboration avec Bandai Namco et Sakurai. En février 2013, il prévient lors d'une interview à Famitsu qu'il ressent des douleurs chroniques aux bras et qu'on lui a diagnostiqué une tendinite calcifiante de part son implication trop grande dans son travail.

Depuis novembre 2016, on sait qu'il travaille sur un nouveau projet sans qu'il ait toutefois pu donner plus de détails.



23 ANS

29 ANS

37 ANS

42 ANS

44 ANS

48 ANS

LE SAVIEZ-VOUS ?

Michiko Sakurai est embauchée par HAL Laboratory en 1997 pour faire le remake SNES d'un tetris-like basé sur l'univers de Kirby. Son premier projet commun avec Masahiro est le premier Super Smash Bros. pour lequel elle crée sa première interface de jeu mais aussi trois stages de jeu. Elle quitte HAL en même temps que Masahiro

pour fonder avec lui Sora. Lorsque Masahiro et Nintendo fonde Project Sora, elle y tient un poste de manager en plus de ses qualités de designer. Sa touche graphique et ses réflexions en terme d'interface sont très facilement identifiable et deviennent une norme dans les jeux de la boîte.



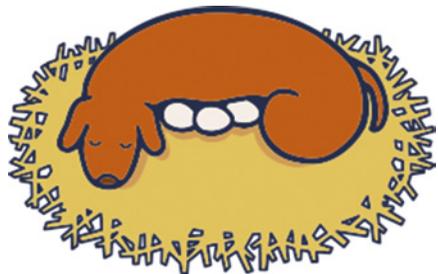
HAL LABORATORY

De son nom japonais Kabushikigaisha HAL Kenkyuujo, bien souvent contracté en HALKEN, HAL Laboratory Inc. est le studio de développement et d'édition où la série SSB est née. La société a gagné également en reconnaissance grâce à d'autres licences phares comme Kirby et s'est vue porter par de jeunes talents aujourd'hui devenus incontournables dans le paysage vidéoludique tels que Satoru Iwata et Masahiro Sakurai.

Pour l'origine du nom HAL, plusieurs légendes circulent. La plus connue et populaire est la référence au robot dans 2001 : L'Odysée de l'espace de Stanley Kubrick. Ce personnage, bien que de nature automatique et mécanique, était le plus chaleureux et humain de tout l'équipage. Une image qui colle parfaitement avec la réputation de la firme qui souhaite mettre en avant le fait que c'est en partie grâce à la personnalité de son personnel que leurs créations sont à la fois uniques et de qualité. Donner de sa personne et garder un bon esprit sont des éléments capitaux pour faire partie de l'équipe,

tout comme il est indispensable d'être joueur. Des sessions de jeux sont par ailleurs organisées au sein de l'entreprise. Bien que séduisante, il existe une autre explication plus officielle cette fois-ci puisqu'elle provient directement d'Iwata :

« HAL a reçu ce nom parce que chacune de ces lettres nous mettait un cran avant IBM ! »



HAL LABORATORY, INC.

Tout commence dans le magasin SEIBU de Tokyo dans les années 80. Au rayon informatique, un petit groupe de passionnés échange autour des jeux et matériels de cette nouvelle génération de machines que sont les micro-ordinateurs. Parmi eux, le responsable de la section, des programmeurs, des geeks plutôt brillants et des étudiants comme Masahito Tanimura et Satoru Iwata, le premier étant actuellement le président de HAL Laboratory Inc., le second le précédent président-directeur-général de Nintendo.

Les premiers maillons de HAL se retrouvent pour travailler ensemble sur la création de jeu vidéo et de périphériques en tout genre pour micro-ordinateurs japonais alors en plein essor. La petite équipe se distingue en étant l'un des premiers développeurs du VIC-1001, plus connu sous le nom de Commodore VIC-20 en dehors du Japon. Grâce aux contrats décrochés avec la filiale japonaise du géant américain, la petite société se voit adapter de célèbres jeux d'arcades de Taito ou encore Namco. Ces débuts lui permettent de jouir d'une bonne réputation dans le domaine de la programmation. Et si par la suite Commodore a du mal à suivre la concurrence locale beaucoup moins onéreuse, HAL a adapté de nombreux gros titres comme *Pac-Man*, qui sera finalement obligé de prendre le nom de *Jelly Monsters*, ou encore l'adaptation de *Galaxian* sous le nom de *Star Battle*, pour des questions de droits. Le travail de la compagnie est en général de bien meilleure facture que les autres adaptations proposées sur le marché.

En 1983, HAL Laboratory développe exclusivement sur MSX, le standard 8-bits de Microsoft et ASCII alors très apprécié au Japon. L'équipe édite ses propres jeux et fait développer par d'autres certaines de ses créations. Elle localise et distribue en dehors même du sol nippon. Outre les utilitaires, programmes éducatifs et jeux type *Super Snake* ou *Tashiro Masashi*, la première franchise de la société est *Eggerland* qui deviendra par la suite *Adventures of Lolo*.

Les premiers rapports avec Nintendo remontent à la fin du développement du jeu de flipper *Pinball*. HAL souhaite travailler avec la firme historique en leur soumettant ses propres créations. Cependant Nintendo préfère commencer par les faire participer au développement de leurs jeux. La Famicom ou NES pour les occidentaux, était l'occasion pour l'équipe d'Iwata de s'adonner à des jeux aux capacités graphiques impressionnantes pour l'époque. *Adventures of Lolo* finit par être exporté dans le monde entier et HAL continue sa route en programmant les jeux *Alcahest*, *New Ghostbusters 2*, etc.

C'est à l'âge de 19 ans à peine que Masahiro Sakurai est engagé en tant que game designer par HAL afin de créer une toute nouvelle icône pour Nintendo : Kirby. Le premier jeu est *Kirby's Dream Land* sur Game Boy et grâce à son succès, la suite

est produite sur Famicom sous le nom de *Kirby's Adventures*.

Alors que tout semble sourire à HAL, cette dernière subit une petite crise financière suite à une baisse des ventes, un prix élevé de l'immobilier au Japon et une filiale américaine qui revient cher. Cependant, Nintendo accepte de financer la compagnie en échange d'une exclusivité. Autrement dit, HAL est sauvé, mais appartient d'une certaine manière à Nintendo. Satoru Iwata est nommé président de HAL et repense l'administration.

Les aventures de Kirby ont séduit les joueurs et se déclinent comme ce fut le cas avec Mario : *Kirby's Block Ball*, *Koro Koro Kirby*, etc. Quant à la nouvelle série *Mother* ou *EarthBound*, elle étonne par son originalité et sa profondeur. HAL est alors très impliquée dans les projets de Nintendo.



Quand vient le temps de la Nintendo 64, les débuts sont difficiles pour la société qui doit s'adapter à cette nouvelle plateforme. Certains projets sont avortés ou bien considérablement modifiés malgré un stade avancé du développement. C'est le cas de *Kirby Bowl 64* qui finalement sert de base à *Kirby Air Ride* sur GameCube ou encore *Mother 3* qui change en tout point pour sortir sur la console portable Game Boy Advance. Le premier jeu commercialisé par HAL sur la nouvelle machine de Nintendo est *Pokémon Stadium*, un titre très bien accueilli par la critique. Le second gros succès de la compagnie est une autre nouvelle licence très prometteuse : *Super Smash Bros.*. Tous les personnages clé de Nintendo réunis, voilà de quoi faire plaisir à la firme. Troisième titre le plus vendu au Japon, les membres de HAL n'ont plus à s'en faire pour leur avenir d'autant plus que financièrement la pente est alors déjà remontée. Iwata quitte son poste pour travailler au sein de la société mère Nintendo et c'est Masahito Tanimura qui assure sa relève.

HAL continue de produire sur GBA des jeux, mais pas seulement ; du matériel comme le e-Reader qui permet de lire des cartes à collectionner afin d'accéder à des mini-jeux et où les données se matérialisent en objets ou attaques dans les jeux. Côté GameCube, *Super Smash Bros. Melee* fait un triomphe avec encore plus de personnages et de modes de jeux. L'épisode convient à la fois aux

joueurs débutants dans le mode multijoueur avec une facilité de prise en main, mais aussi aux joueurs confirmés puisqu'il est plus technique que son prédécesseur, amenant ainsi les joueurs à améliorer leurs stratégies.

HAL Laboratory, ce n'est pas que des jeux vidéo. Avec Nintendo, ils fondent la société Warpstar Inc. donnant ainsi naissance au début des années 2000 à la série animée *Kirby Right Back At Ya!*

Sur Nintendo DS, *Kirby's Canvas Curse* exploite au mieux les possibilités de la plateforme et Picross 3D propose l'originalité de sculpter des objets d'après des chiffres. Sur Wii et 3DS le studio a poursuivi les aventures de sa licence emblématique Kirby avec *Kirby : Au fil de l'Aventure* et s'est essayé à quelques nouveautés comme *Face Raiders*. Ce n'est pas HAL qui a été en charge de *Super Smash Bros. Brawl* sur Wii, mais le tout nouveau studio de développement de Sakurai, Sora Ltd. HAL Laboratory ne s'arrête pas pour autant de créer des jeux puisque ses employés apportent leur aide au développement de *Super Smash Bros. 4* et poursuit la licence de Kirby avec pas moins de neuf titres entre 2004 et 2016. La société est aussi l'auteure de BoxBoy! et BoxBoxBoy!, des puzzle games ingénieux sur Nintendo 3DS.

SORA LTD.

Le studio de développement Sora Ltd. est fondé au Japon le 30 septembre 2005 par Masahiro Sakurai, suite à son départ de HAL Laboratory. Il s'agit d'une micro-société, car même si celle-ci s'associe avec d'autres développeurs, les membres officiels ne sont qu'au nombre de deux : Sakurai et son épouse Yoshiko, cette dernière étant à l'origine du design des menus des jeux.

Le concepteur espère ainsi gagner en liberté et ne plus être simplement rattaché à des suites de licences pour Nintendo. Sora signifie « ciel » en japonais, faisant référence à ce besoin de liberté du créateur. La première mission que s'est donnée Sora est d'être une société qui apporte son soutien à d'autres studios dans le game design.

Même si la naissance de Sora a été nourrie par le désir de gagner une certaine indépendance, le

premier jeu développé est un nouvel épisode de la série des *Super Smash Bros.*. Conçu avec l'étroite collaboration des studios Game Arts et Monolith Soft, *SSBB* a également été possible suite à ce fameux épisode qui veut que ce soit Iwata qui soit venu vers Sakurai après l'annonce officielle de ce titre, lui suggérant fortement de s'en occuper.

En 2009 et largement financée par Nintendo, la filiale Project Sora est créée donnant naissance au jeu *Kid Icarus: Uprising* pour la Nintendo 3DS. Comme prévu il est l'unique jeu créé par le studio qui ferme ses portes le 30 juin 2012. Il comptait pas moins d'une trentaine de personnes ayant déjà œuvré pour *Super Smash Bros. Brawl*.

Malgré la volonté de s'éloigner de sa série à succès, Sakurai s'engage aux côtés de Bandai Namco pour *Super Smash Bros. 4 for 3DS et Wii U*, tous deux sortis en 2014.





Interview d'Armada

Armada est l'un des rares joueurs Européens qui fait peur aux joueurs Américains. Ce Suédois parcourt de nombreux pays depuis ses débuts nationaux en 2007, à la recherche de défis, il remporte la plupart des tournois auxquels il participe. Très bon sur l'ensemble des épisodes de la série, c'est surtout sur Super Smash Bros. Melee qu'il s'illustre avec comme

personnage principal Peach, bien qu'il utilise aussi régulièrement Fox. Il est une source d'inspiration pour beaucoup de joueurs à travers le monde et a permis de faire progresser le niveau moyen en Europe. À la sortie de Super Smash Bros. for 3DS et Wii U et pour l'écriture de cette bible, Armada a bien voulu répondre à nos questions.

Ssb-Experience : Salut Armada ! Merci d'avoir accepté notre interview.

Armada : Salut !

Peux-tu te présenter ? Nous parler de ton parcours.

A : Je m'appelle Adam Lindgren et j'utilise le pseudo Armada. J'ai 21 ans* et je suis un joueur de *Super Smash Bros.* professionnel. Je suis le cinquième d'une famille de onze enfants et je vis à Göteborg en Suède.

Les joueurs français ont pu te voir pour la première fois à l'Epita Smash Arena 2 sur Paris, où ta performance a vraiment impressionné tout le monde. Notamment grâce au 4 stocks du Fox de Masashi. Pour atteindre ce niveau, tu t'entraînais depuis déjà combien de temps ?

A : J'ai commencé à jouer de manière compétitive en février 2005. En mars 2007, j'ai commencé à réellement progresser et les joueurs suédois ont commencé à réaliser que j'étais un joueur à ne pas sous-estimer. Je m'entraînais encore énormément à ce moment-là, mon objectif a toujours été de devenir le meilleur.

Tu as participé à des finales aux USA où quasiment tout le public soutenait leur champion, la pression devait être incroyable. Comment arrives-tu à gérer cette pression en tournoi ?

A : Personne ne peut me mettre plus de pression que moi-même. Quand on joue juste à côté du public, j'ai l'impression que c'est plus difficile parce qu'ils crient directement dans tes oreilles. Mais dans des événements tels que les MLG par exemple, on joue sur une scène donc je trouve simplement cool de jouer devant des personnes qui aiment réellement le jeu.



Quel est ton plus beau souvenir en tournoi ?

A : Gagner le Genesis 2 ! J'ai fait le voyage jusqu'en Californie pour le premier Genesis, mon premier tournoi en dehors de l'Europe alors que j'avais à peine 16 ans. Cela faisait 4 ans et demi que je faisais des tournois avec le seul but de devenir le meilleur. J'ai fini second au Genesis 1 et il m'a fallu deux ans de plus et deux autres secondes places pour enfin parvenir à la première marche et pouvoir dire fièrement « Je suis le Champion du Monde ». Tout le travail effectué lors des sept dernières années a fini par payer et c'est le plus beau jour de ma vie. Parfois j'aimerais revenir dans le temps et revivre ce jour une nouvelle fois pour la sensation que cela m'a procuré.

Que penses tu de la communauté française, autant au niveau de son implication dans la scène professionnelle que de son niveau ?

A : Ce qu'il y a de bien en termes de niveau avec la communauté française, c'est que vous avez beaucoup de joueurs qui ont le même niveau. Salepate, Cyr, Tekk et Baxon peuvent tous gagner un tournoi n'importe quand mais ils peuvent également faire 4ème ou moins bien. J'espère que cela signifie que les joueurs du Top 4 français seront tous très bons, ils sont tous bons mais il manque un joueur TRÈS BON. La France a, tout comme le Royaume-Uni,

l'une des plus grandes communautés de joueurs en Europe donc c'est un pays dont on a besoin pour mener la charge du développement de la communauté européenne.

Quels sont les joueurs français qui te donnent le plus de mal ?

A : Je ne crains personne mais je respecte mes adversaires. Je dirais probablement Tekk parce que j'ai horreur de jouer contre Rondoudou.



Quels sont les points que les français devraient plus travailler pour rattraper leur retard sur le reste du top européen ?

A : L'expérience : ils ne voyagent pas assez. Smash est un jeu qui se joue aussi au mental et pour ça, il faut de l'expérience. Avoir conscience de son environnement est également très important et jouer contre des personnes et des styles différents font apprendre des tonnes de choses.

Que penses-tu des prochains Smash Bros. sur 3DS et Wii U et penses-tu y jouer à haut niveau ?

A : Pour l'instant, je n'ai joué que 2 heures donc je refuse de faire une déclaration publique sur ce que je pense du jeu. Je veux y jouer en priorité sur Wii U parce qu'après toutes ces années passées à jouer avec une manette GameCube, j'ai l'impression que mon jugement serait plus positif sur Wii U. Je pense que je tenterai de faire un an de compétition sur ces versions avant de voir.

Délaisseras-tu Melee ?

A : Je veux être le meilleur joueur du monde sur toutes les versions, ça sera un défi très difficile mais je suis prêt !

Enfin, que conseilles-tu aux nouveaux joueurs pour les prochains Smash ? Doit-on se concentrer sur un personnage ou plutôt en avoir plusieurs ?

A : Essayez tous les personnages, trouvez celui que vous aimez le plus, en tout cas si vous êtes sur Melee. Super Smash Bros. Melee est un jeu tellement technique et difficile à manier. Diviser son temps entre plusieurs personnages va seulement servir à ralentir votre progression. Une fois que

vous connaissez vraiment le jeu, jouer plusieurs personnages viendra plus naturellement.

Merci beaucoup d'avoir pris le temps de répondre à nos questions. Nous te souhaitons toute la réussite que tu espères dans ta quête de titres de champion du monde !

A : Merci à vous ! J'espère voir la bible lorsqu'elle sera finie !

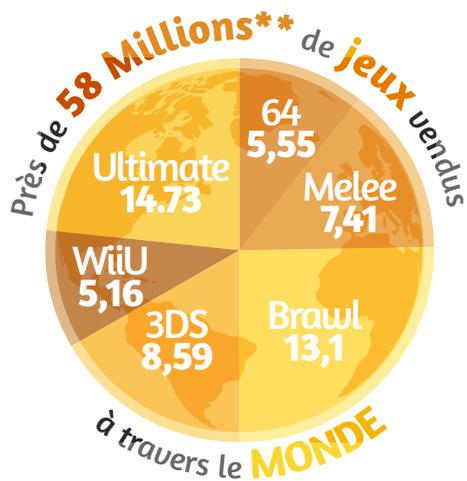


Amérique
du Nord
24,34*

Europe
8,39*

Japon
11,64*

Reste du
monde
2,69*



* chiffres à la date du 31 décembre 2018

** chiffres à la date du 30 juin 2019

Chronologie



3 août 1970 :

Naissance de Masahiro Sakurai.

21 février 1980 :

Ouverture du studio HAL Laboratory.

Fin 1989 :

Sakurai intègre HAL Laboratory.

Octobre 1996 :

Le premier projet de production du premier épisode est terminé.

Mai 1997 :

Le premier prototype est présenté à Nintendo.

1998 :

Développement du premier *Super Smash Bros.*.

21 janvier 1999 :

Sortie de *Super Smash Bros.* sur Nintendo 64 au Japon.

26 avril 1999 :

Sortie de *Super Smash Bros.* sur Nintendo 64 aux USA.

15 au 17 mai 1999 :

Sakurai décide de réaliser une suite lors de l'E3.

31 mai 1999 :

Début du sondage sur les personnages à ajouter.

1^{er} juin 1999 :

Publication des résultats du sondage.

5 juillet 1999 :

Le projet de production de *Super Smash Bros. Melee* est terminé.

19 novembre 1999 :

Sortie de *Super Smash Bros.* sur Nintendo 64 en Europe.

21 janvier 2000 :

Nintendo fête l'anniversaire du jeu en sortant au Japon un coffret contenant 2 CD reprenant les musiques, des remix et les bruitages du jeu.

Automne 2000 :

Début du développement d'une suite de *Super Smash Bros. Melee*.

16 mai 2001 :

Lors de la conférence E3, Shigeru Miyamoto lance la cinématique d'introduction du jeu. Celle-ci coupe le souffle d'une bonne partie du public présent.

21 novembre 2001 :

Sortie de *Super Smash Bros. Melee* au Japon.

3 décembre 2001 :

Sortie de *Super Smash Bros. Melee* en Amérique du Nord.

16 janvier 2002 :

Super Smash Bros. Melee devient le premier jeu Nintendo GameCube à dépasser le million d'exemplaires écoulés au Japon.

8 février 2002 :

Sakurai annonce qu'il cesse de mettre à jour le site officiel.

24 mai 2002 :

Sortie de *Super Smash Bros. Melee* en Europe.

27 août 2002 :

Nintendo organise un concert « Smashing... LIVE » à Tokyo durant lequel le New Japan Philharmonic interprète une sélection des meilleures musiques du jeu.

Août 2003 :

Masahiro Sakurai quitte HAL Laboratory.

17 mai 2005 :

Satoru Iwata annonce qu'un nouveau *Super Smash Bros.* est en préparation lors de la conférence E3 de Nintendo.

7 juillet 2005 :

Le projet de production de *Brawl* est terminé.

30 septembre 2005 :

Création de Sora Ltd.

Octobre 2005 :

Sakurai et son équipe s'installent dans leurs nouveaux locaux et débudent le nouveau développement.

10 mai 2006 :

Le lendemain de la conférence E3 de Nintendo, l'éditeur organise une grande fête pour la presse en invitant au même moment quelques journa-

listes à une présentation spéciale dévoilant le premier trailer de *Super Smash Bros. Brawl* avec pour surprise la présence de Snake de la saga *Metal Gear* à la fin de celui-ci.

27 mai 2007 :

Ouverture d'un nouveau blog actualisé quotidiennement permettant à Sakurai de totalement maîtriser la communication de son titre.

Juillet 2007 :

Super Smash Bros. Melee est représenté à l'Evolution Championship Series, événement Américain de sport électronique exclusivement réservé aux jeux de combat.

31 janvier 2008 :

Sortie de *Super Smash Bros. Brawl* au Japon.

10 février 2008 :

Le million de copies vendues est dépassé pour *Super Smash Bros. Brawl*.

9 mars 2008 :

Sortie de *Super Smash Bros. Brawl* en Amérique du Nord.

27 juin 2008 :

Sortie de *Super Smash Bros. Brawl* en Europe.

Mars 2010 :

10 millions de *Super Smash Bros. Brawl* ont trouvé preneur dans le monde.

7 juin 2011 :

Annnonce du projet de développement de *Super Smash Bros. for Nintendo 3DS* et *for Nintendo Wii U*.

Mai 2012 :

Choix du casting et début du développement des nouveaux titres.

22 juin 2012 :

Nintendo annonce que le développement des futurs *Super Smash Bros. for Nintendo 3DS* et *for Nintendo Wii U* est confié à Namco Bandai sous la direction de Sora Ltd.

Janvier 2013 :

Les joueurs de *Super Smash Bros. Melee* à travers le monde se mobilisent et font une donation de 94.683 \$ pour la lutte contre le cancer pour faire ainsi participer le jeu à l'EVO 2013.

11 juin 2013 :

Le premier trailer du nouveau *Super Smash Bros.* est dévoilé à la toute fin du Nintendo Direct de l'E3 2013.

10 juin 2014 :

Nintendo invite 3000 fans au Nokia Theater à Los Angeles pour le premier tournoi officiel de *Super Smash Bros. for Wii U* : Le Super Smash Bros. Invitational où 16 joueurs renommés combattent dans des matches retranscrits en live sur Twitch. Satoru Iwata et Reggie Fils-Aimé se mettent en scène lors du Digital Event de Nintendo pour présenter les Mii jouables et les amiibo.

13 septembre 2014 :

Sortie de *Super Smash Bros. for 3DS* au Japon.

3 octobre 2014 :

Sortie de *Super Smash Bros. for 3DS* en Europe et en Amérique du Nord.

7 octobre 2014 :

Nintendo déclare que la version 3DS s'est écoulée à 2,8 millions d'exemplaires dans le monde entier.

21 novembre 2014 :

Sortie de *Super Smash Bros. for Wii U* en Amérique du Nord.

28 novembre 2014 :

Sortie de *Super Smash Bros. for Wii U* en Europe.

6 décembre 2014 :

Sortie de *Super Smash Bros. for Wii U* au Japon.

10 février 2015 :

Mise à jour 1.0.5 de *Super Smash Bros. for 3DS* permettant la lecture des amiibo sur New Nintendo 3DS et New Nintendo 3DS XL.

15 avril 2015 :

Mise à jour 1.0.6 de *Super Smash Bros. for 3DS* et *for Wii U* permettant d'obtenir Mewtwo.

11 juillet 2015 :

Décès du Président-Directeur Général Satoru Iwata des suites d'un cancer.

14 juin 2015 :

Mise à jour 1.0.8 de *Super Smash Bros. for 3DS* et *for Wii U* permettant d'obtenir les personnages Lucas, Roy et Ryu.

31 juillet 2015 :

Mise à jour 1.1.0 de *Super Smash Bros. for Wii U* ajoutant le mode tournoi en ligne et permettant de partager ses replays sur Youtube.

16 décembre 2015 :

Mise à jour 1.1.3 de *Super Smash Bros. for 3DS* et *for Wii U* permettant d'obtenir Cloud.

4 février 2016 :

Mise à jour 1.1.4 de *Super Smash Bros. for 3DS* et *for Wii U* permettant d'obtenir les personnages Corrin et Bayonetta.

25 mai 2016 :

Mise à jour de *Super Smash Bros. for 3DS* et *for Wii U* et permet l'équilibrage final du gameplay du jeu.

30 septembre 2016 :

Arrêt des tournois automatiques en ligne.

19 juillet 2017 :

Dernière mise à jour des deux jeux qui passent en version 1.1.7 et permet le support de nouveaux amiibo.

8 mars 2018 :

Le premier trailer du nouveau *Super Smash Bros.* est dévoilé à la toute fin d'un Nintendo Direct et officialise le développement de *Super Smash Bros. Ultimate*.

13 juin 2018 :

Une grande partie du Nintendo Direct de l'E3 2018 est consacré à *Super Smash Bros. Ultimate* qui est le jeu phare présenté par Nintendo avec l'annonce majeure du retour de tous les personnages

7 Décembre 2018 :

Sortie de *Super Smash Bros. Ultimate*.

22 janvier 2019 :

Annnonce du tournoi officiel « European Smash Ball Team Cup 2019 » se déroulant sur tout le printemps.

30 janvier 2019 :

Mise à jour 2.0.0 de *Super Smash Bros. Ultimate* ajoutant la Plante Piranha, et le jeu à 4 au tableau des esprits.

17 avril 2019 :

Mise à jour 3.0.0 de *Super Smash Bros. Ultimate* ajoutant Joker de *Persona 5*, son stage Memento, des esprits associés, des costumes, un mode créateur de stage et un éditeur de vidéo.

5 et 6 mai 2019 :

Finale du tournoi officiel « European Smash Ball Team Cup 2019 » à Amsterdam. La France s'incline face à l'Allemagne.

8 juin 2019 :

Finale à Los Angeles des championnat du monde faisant suite à l'« European Smash Ball Team Cup 2019 ».

30 juin 2019 :

Super Smash Bros. Ultimate devient officiellement le jeu le plus vendu de la série.

31 juillet 2019 :

Mise à jour 4.0.0 de *Super Smash Bros. Ultimate* ajoutant les Héros des *Dragon Quest*, son stage l'Autel de l'Yggdrasil, des esprits associés, un mode Tournoi en ligne et quelques améliorations diverses.

5 septembre 2019 :

Mise à jour 5.0.0 de *Super Smash Bros. Ultimate* ajoutant Banjo & Kazooie de... *Banjo & Kazooie*, leur stage la Montagne Perchée, des esprits associés, le retour du mode Home Run Contest et quelques améliorations diverses.

9 septembre 2019 :

Enfin ! Sortie de ce magnifique ouvrage après plusieurs années de dur labeur. Merci de l'avoir téléchargé !).





CHAPITRE *III*

HISTOIRE DE LA SÉRIE

SUPER SMASH BROS.

CASSER LES CODES DU JEU DE COMBAT

Quand Masahiro Sakurai travaille, son principal moteur est celui de l'innovation. Le créateur aime jouer de la surprise, quitte à nager à contre-courant des attentes des joueurs. Alors quand ces derniers réclament des jeux de plates-formes de plus en plus ardues mettant en scène des personnages plus modernes et cyniques, il n'est pas étonnant de voir Sakurai sortir un *Kirby's Dream Land* au design cotonneux. Avec cette première réalisation, il propose un monde simple et une mascotte des plus enfantines qui rendent le

jeu accessible aux débutants tout en présentant un système de jeu satisfaisant pour les joueurs déjà habitués du genre. Il réussit donc, dès le début, son but de relever de nouveaux défis de game design en satisfaisant deux volontés pourtant contraires.

Quand il a la possibilité, en 1996, de travailler sur un nouveau projet qui ne serait pas un nouveau *Kirby*, sa démarche découle donc d'une même logique. Le jeu de combat est l'un des autres genres majeurs qui explosent dans les années 90 mais pour autant, ses codes n'évoluent pas. Si le jeu de combat 2D existe depuis le début de la décennie, l'arrivée du jeu de combat 3D n'a pas été le tournant révolutionnaire

que Sakurai attendait. C'est donc un terrain propice pour un jeune créateur qui a toujours montré son intérêt pour ce genre, comme le montre le combat final de *Kirby's Dream Land*, faisant s'affronter Kirby et le Roi DaDiDou sur un ring de boxe.

Sakurai cherche constamment l'innovation et à se démarquer des autres

Pour son nouveau projet, il souhaite réaliser un jeu de combat à quatre joueurs, où chaque partie serait une nouvelle expérience. Sakurai qualifie son style de création de « Désassemblage - Réassemblage ». Il choisit un type de jeu, l'analyse pour comprendre chacun de ses éléments, en réutilise certains, ajoute les siens et crée son propre sous-genre. Il déplore les attaques demandant une trop grande combinaison

de touches. Il décide par conséquent de limiter ses coups à un bouton et une direction ou à des combos ne demandant qu'un seul bouton. La capacité d'adaptation est donc l'idée maîtresse autour de laquelle il construit le reste de son gameplay. Très vite, il a l'idée de jouer avec la physique mais il se rend rapidement compte qu'il ne va pas assez loin. La notion de pourcentage est issue de ce besoin d'évolution. Si chaque coup provoque toujours exactement la même réaction, il suffirait alors de faire le même combo à chaque fois. En changeant la physique à chaque coup (avec un pourcentage plus important), certaines combinaisons deviennent inefficaces, le joueur n'atteignant plus l'adversaire, tandis que d'autres permettent désormais de l'achever. Des terrains aux configurations différentes (puis des objets aléatoires) servent à renforcer l'idée que chaque partie est unique.

Selon Sakurai, un jeu de combat sur borne d'arcade n'a pas la même problématique qu'un jeu de combat console. Dans un cas, le joueur va dans une salle d'arcade, il regarde les différentes bornes et il utilise sa pièce pour le gameplay qui lui plaît le plus, l'investissement étant faible, il peut se permettre d'essayer plusieurs jeux. Pour le jeu console, il choisit généralement sans jouer au jeu ni même voir de vidéos (en tout cas, à cette époque). L'équipe doit donc convaincre les joueurs avec des images. Sakurai part donc du principe que ce sont



des personnages charismatiques qui font un jeu console. Comme le jeu doit être une exclusivité Nintendo, il n'y a pas besoin de créer un casting de personnages destinés à devenir iconiques, mais bien d'utiliser les mascottes de l'éditeur. Ainsi, le travail de création des personnages est plus simple, l'équipe s'assure de leur bonne réception auprès du public et surtout chaque joueur a l'impression de jouer le personnage principal.

LE SAVIEZ-VOUS ?

S'il cherche à créer un gameplay différent, Sakurai n'est pas pour autant mauvais avec les jeux plus traditionnels. Il raconte avoir remporté, dans sa jeunesse, un tournoi de *Street Fighter II* opposant une centaine de participants.

UN PROTOTYPE POUR CONVAINCRE

Sakurai présente son idée à Satoru Iwata, alors Président de HAL Laboratory, qui est immédiatement séduit. Les deux aspects qui intéressent particulièrement le développeur sont les combats à quatre joueurs et l'utilisation du

joystick de la Nintendo 64. Il pousse donc Sakurai à écrire la bible du projet pour pouvoir programmer un prototype sur son temps libre, chose qui est terminée aux environs d'octobre 1996. Le nom sur la couverture du livret est devenu le premier nom de ce projet : Four-Play Simultaneous Face-off No-Damage Battle Royale Fight. Cependant, en interne, l'équipe surnomme le projet « Pepsi-Man ». Pour prouver son soutien, Iwata va même jusqu'à proposer à son employé de s'occuper lui-même de la programmation, domaine qu'il avait abandonné. Son poste de président d'HAL lui demande de superviser chaque production de la société qui sort alors en moyenne trois jeux par an.

Conscients de n'être qu'une filiale de Nintendo, Sakurai et Iwata savent qu'obtenir le droit d'utiliser d'autres personnages que Kirby n'est pas simple. Leur plan consiste à réaliser un prototype avec quatre personnages génériques pour montrer le principe du jeu en action à Nintendo. Si la société-mère aime le projet, ils demanderont ensuite l'autorisation de faire un nouveau prototype avec des personnages de Nintendo. Une première équipe de trois personnes se met donc au travail pour le premier prototype. Sakurai s'occupe de la gestion du projet et du design. Il envoie des modèles 3D, des animations et des instructions à Iwata qui programme le moteur de jeu et ajoute les éléments visuels sur son temps libre, le week-end. La troisième

personne s'occupe des sons du jeu. Sakurai voulant gagner du temps et sachant déjà qu'il ne s'agit que d'un prototype avant l'ajout de l'univers Nintendo, choisit de ne pas travailler sur le design des stages. Ne voulant pas tout de même pas laisser un fond blanc, il décide d'utiliser des photos comme décors. Il prend donc quelques clichés autour des locaux de HAL Laboratory qui se situent à Yamanashi dans le quartier du Ryuoh. Le fait de n'avoir que des stages se situant dans ce quartier leur donne l'idée du nom officiel du prototype : *Kakuto-Geemu Ryuoh (Dragon King : The Fighting Game* selon la traduction de Nintendo).

« Le projet de base ne mettait pas en scène les personnages de Nintendo. »

Cette première version est montrée à Nintendo en mai 1997. À ce moment-là, l'objectif d'HAL est de sortir son premier jeu Nintendo 64, si possible à temps pour la fin d'année 1998. Sakurai travaille donc en parallèle sur un autre prototype d'un jeu d'action-aventure. Les deux productions sont présentées en même temps à l'éditeur qui s'il ne déteste pas le jeu de combat, préfère largement l'autre projet. Malheureusement pour eux et heureusement pour nous, si le produit doit être terminé en 1998, le choix doit obligatoirement se porter sur ce qui deviendra *Super Smash Bros.* Néanmoins, l'équipe se garde bien de prévenir



Nintendo de sa volonté d'utiliser les personnages déjà existants. La première étape pour obtenir ce droit semble en toute logique selon Iwata de demander à Shigeru Miyamoto l'autorisation de se servir de Mario. Le créateur du plombier s'avère plus que réticent et refuse tout simplement. Conscient du fait que Sakurai serait réellement démotivé par cette nouvelle, le président d'HAL décide de lui dire non pas que l'idée ne séduisait pas Miyamoto mais qu'il voulait voir un autre prototype en action, cette fois-ci avec des personnages Nintendo. En effet, la principale préoccupation de Sakurai est de respecter les créateurs des personnages. Ayant lui-même créé Kirby, il se met

toujours à la place des autres créateurs et fait toujours en sorte d'obtenir leur aval sur le moindre détail. Il se remet par conséquent au travail et présente une démo avec Mario, Donkey Kong, Samus et Fox. Le jeu entre les mains, Miyamoto voit une grande partie de ses craintes disparaître mais il ne parvient toujours pas à se faire à l'idée que les mascottes de Nintendo se battent entre elles. L'éclair de génie vient donc d'Iwata qui propose de mettre en avant le fait qu'il ne s'agisse pas des personnages eux-mêmes mais de figurines manipulées par des enfants. Ce concept plaît à Miyamoto qui donne enfin son feu vert pour le développement du jeu.



Iwata va donc abandonner le développement du jeu et constituer une équipe pour aider Sakurai lors des 13 mois accordés pour terminer la production. De nombreux éléments de jeu sont abandonnés lors du développement. L'idée de Final Smash est présente dès cette période. Les bruitages des Final Smash sont toujours cachés dans les cartouches commercialisées. On entend ainsi Ness invoquer son PK Starstorm et Captain Falcon appeler son véhicule. La Nintendo 64 n'arrivant pas à rendre possible ces animations, Sakurai décide de les abandonner avant même d'avoir trouvé un nom à ce système. Il choisit également de ne pas terminer certains personnages qui étaient pourtant en partie développés. Ainsi, Mewtwo était à la base prévu dans le jeu tandis que Bowser et DaDiDou sont abandonnés en cours de route. L'ennemi de Mario était même encore présent en novembre, soit deux mois avant la commercialisation du jeu.

UNE RÉCEPTION INESPÉRÉE

Le jeu sort le 21 Janvier 1999 au Japon mais doit faire face à deux problèmes. D'un côté, une partie des fans refuse l'idée que leurs mascottes mignonnes s'affrontent dans un jeu de combat. De l'autre, de nombreux joueurs ne comprennent pas l'intérêt de ce gameplay qui manque d'énergie face aux autres jeux de combat. Sakurai va donc ouvrir un site pour mieux présenter le jeu. Le but est de montrer aux premiers qu'il ne s'agit pas d'un jeu réellement violent tout en montrant le potentiel du gameplay aux seconds. Enfin, il s'agit là de la vision de Sakurai et d'Iwata puisque dans la réalité, le jeu a un succès immédiat. Malgré la critique récurrente de son contenu solo pauvre, *Nintendo All-Stars! Dai-Rantou Smash Brothers* est écoulé à 183 097 exemplaires lors de sa première semaine au Japon. Quatre jours après sa sortie, le jeu est en rupture de stock à Tokyo et les malchanceux qui n'ont pas d'exemplaires font la queue pour le tester en magasin le lundi matin. Seule la sortie de *Final Fantasy VIII*, trois semaines plus tard parviendra à le déloger de la première place des ventes de jeu au Japon.

Le jeu étant relativement artisanal et très différent de ce qui est habituellement proposé, Nintendo n'avait pas prévu de le commercialiser en dehors du Japon. Moins d'un mois après la sortie japonaise et

No health bar?

This game doesn't have a health bar! Victory is decided solely by ring-outs!



Even if it's not a particularly strong attack, if you keep taking damage...

You'll get launched further and further, even though you're talking the same damage.

How easy you are to launch is based on percent. It starts at 0%, accumulates to 50%, 100%, etc...

son succès, il est très vite décidé de le sortir aux États-Unis pour le 26 Avril 1999 à la place de *The New Tetris*. Bien entendu, Nintendo voulait trouver un nouveau nom pour le jeu. Alors que la presse américaine nommait déjà le jeu *Smash Bros.*, les communicants de la société avaient déjà déclaré que le titre *Super Smash Bros.* ne serait qu'un titre temporaire le temps d'en trouver un meilleur, chose qui visiblement n'est jamais arrivée. En plus de la célèbre publicité télévisée, Nintendo décide d'organiser un événement publicitaire. Profitant de l'annulation d'un combat de Mike Tyson, Nintendo loue la salle le jour prévu pour le match de boxe. Au programme, un match de catch est diffusé sur Internet avec 4 participants en costume de Mario, Donkey Kong, Pikachu et Yoshi. Des bornes sont présentes sur place pour que les spectateurs essayent également le titre. Malgré sa sortie le 26, le jeu sera 5^{ème} des ventes de jeux consoles pour le classement du 1^{er} au 30 avril. Ce nouveau succès lui permet de sortir en Europe le 19 novembre 1999. Le 21 janvier 2000, Nintendo fête l'anniversaire du jeu en sortant au Japon un coffret contenant 2



CD qui comportent les pistes musicales du jeu. Au final, *Super Smash Bros.* est le 5^{ème} jeu le plus vendu de la Nintendo 64 avec 5,55 millions d'exemplaires vendus dont 2,95 millions en Amérique du Nord et 1,93 millions au Japon.

Pour voir le spot publicitaire, [cliquez ici](#).

SUPER SMASH BROS. Melee

TM

DE NOUVEAUX ENJEUX

En mai 1999, Sakurai se rend à l'E3 (qui se tenait du 13 au 15). C'est ici que Nintendo en dévoile un peu plus sur le Project Dolphin, le prototype du GameCube. Sakurai qui est alors certain qu'il existe une place pour son gameplay, décide de refaire un *Super Smash Bros.* sans la frustration des limites de la Nintendo 64. Il estime que le jeu commercialisé ne représente que 60% de ce qu'il comptait faire. Son envie de créer *SSB* venait du fait de ne pas avoir à faire une suite, il s'agissait donc dans son esprit d'un jeu unique et non pas d'une série, mais ce sentiment de semi-échec et

la large demande des fans le conduisent à accepter de relancer la machine. Il décide donc d'organiser un sondage auprès des fans japonais pour savoir quels sont les personnages qu'ils voudraient voir dans la suite. En publiant les résultats le 1^{er} juin 1999, il précise qu'un deuxième opus n'est pas prévu pour le moment.

Cependant, il débute la phase de préproduction et termine le premier projet de production le 5 juillet 1999. Très vite, Sakurai prend conscience de la différence entre les deux productions. Pour l'épisode 64, Sakurai travaillait dans un premier temps avec ses proches sur un projet secondaire

et personnel, puis sur un jeu à la sortie limitée au Japon sur une console en fin de vie et dont personne n'attend le succès. Pour la version GameCube, tout est différent. La seule ambition de Sakurai pour le premier essai était de prouver que son gameplay était bon, désormais Sakurai veut faire un très grand jeu. Les attentes des fans sont également plus importantes. Ils connaissent désormais le potentiel de la série et si le premier épisode a eu du succès, c'est grâce au fun du multijoueur et à la surprise du crossover. Comme le prouve le sondage avec ses demandes farfelues tels que Mr. Saturn qui a eu 18 votes (faisant de lui le 12^{ème} personnage le plus réclamé) ou *James Bond* avec ses 35 votes (qui est 6^{ème} ex aequo avec Mewtwo), les joueurs veulent maintenant que leur personnage préféré intègre le casting de stars.

La pression la plus importante vient de l'éditeur lui-même. En effet, Nintendo prend désormais *Super Smash Bros.* au sérieux, au point de faire de *Super Smash Bros. Melee*, l'un des premiers titres de la société sur la nouvelle console. Les autres jeux sont *Luigi's Mansion*, *Pikmin*, le remake d'*Animal Crossing* sorti quelques mois plus tôt sur Nintendo 64 et *Wave Race Blue Storm*. Ce dernier titre partage avec *Super Smash Bros. Melee* l'objectif de comparer les graphismes de la nouvelle console avec la précédente. Son but est d'être le porte-étendard de Nintendo pour sa nouvelle console avant l'arrivée de *Super Mario Sunshine*, *Metroid Prime*, *The Legend of Zelda : The Wind Waker* et *Star Fox Adventures* qui arriveront tous dans l'année qui suit.

FAIRE LE JEU ULTIME

Pour répondre à toutes ces attentes, Sakurai ne voit pas d'autres choix que de faire ce qui serait selon lui, le jeu ultime. Une version qui serait proche de la perfection aussi bien au niveau de son gameplay que de son contenu. Pour alimenter ce dernier, le meilleur moyen reste d'en faire une véritable encyclopédie de Nintendo. La Famicom, version japonaise de la NES est sortie au Japon le 13 Juillet 1983 soit trois semaines avant que Sakurai ait 13 ans. Il a orienté ses études pour travailler dans le jeu vidéo et il est rentré chez HAL

Laboratory, studio dédié aux consoles Nintendo, à l'âge de 19 ans. Il aime profondément Nintendo et cela explique sa volonté de mettre le plus de références possibles. Le premier épisode contient une section "Personnages" dans le menu "Données" qui permet de voir les personnages jouables (en mouvement) avec leur description ainsi que les titres de quelques jeux dans lesquels ils sont apparus. Il s'agit de l'ancêtre du mode "Trophées". Seulement, il n'est pas intéressant pour le joueur de lui fournir toutes ces informations dès le début de sa partie. Le pousser à trouver au fur et à mesure les données le rendra curieux, l'impliquera davantage et prolongera considérablement la durée de vie de la partie solo du jeu.

Désormais Sakurai veut faire un très grand jeu

La partie solo est par ailleurs la nouvelle priorité de Sakurai, ce dernier n'ayant pas oublié les critiques sur ce point de la part des joueurs et des journalistes. Il ajoute par conséquent un mode Aventure qui se veut être le mode Classique en version longue et dont les étapes sont entrecoupés par des niveaux d'action inspirés des jeux d'origine. Il fait également un mode "All-Star" reprenant le principe d'un mini-jeu qu'il avait créé pour *Kirby's Fun Pak*, "The Arena". Dans ce mode, Kirby affronte chaque boss et mini-boss du jeu à la suite visitant une salle d'attente entre chaque combat. Le portrait de chacun des ennemis est affiché et cinq Maxi-Tomates sont présentes pour se soigner, dont la consommation doit se faire avec parcimonie pour gérer l'ensemble de sa partie. Il développe aussi le mode Stadium en intégrant le mini-jeu du "Home Run Contest" et en faisant d'un combat contre les Polygons du mode "1 Player" du jeu précédent un mode à part entière. Il s'amuse également avec les codes et les références





aux jeux d'origine en créant les "Event Matches", des combats aux conditions spéciales avec des descriptions qui font office de clin d'œil aux fans.

Libéré de la cartouche, Sakurai décide très rapidement de profiter du support CD pour travailler la musique. Sans problème de poids et une meilleure fidélité audio, il choisit pour son plaisir d'utiliser un orchestre et de proposer deux musiques différentes pour chaque stage. La puissance de la nouvelle console lui permet également de faire des personnages plus originaux avec de nouveaux mécanismes. Ce développement est aussi l'occasion de faire des modèles 3D réellement poussés alors que les personnages privés de leur texture dans la version antérieure étaient appelés "Polygones". Malgré le fossé technologique entre les deux consoles, toutes les idées de Sakurai ne sont pas pour autant réalisables. Pour lui, l'évolution logique pour cet

épisode est l'augmentation du nombre de joueurs, il précise donc dès les premiers documents sa volonté de proposer des combats à huit, projet qu'il ne peut pas concrétiser avec l'architecture du GameCube.

UN DÉVELOPPEMENT ÉPROUVANT

Cependant, malgré les bonnes intentions de Sakurai, le développement de *Super Smash Bros. Melee* se révèle très complexe. Sa volonté de faire des trophées se heurte au fait qu'il s'agisse d'un des premiers jeux GameCube. Ainsi, il n'existe pas de référence pour les modèles 3D et l'équipe du jeu doit se charger de la première apparition de la plupart des personnages sur la console à l'exception de Luigi et du caméo de Mario dans *Luigi's Mansion*. Un gros travail sur le design est effectué afin de rendre honneur à des personnages qui n'ont jamais connu les polygones. La situation est la même pour l'ensemble des autres trophées, ce qui force l'équipe à confier une partie de la modélisation et de l'animation du jeu à Creatures Inc. la filiale de HAL codétenue à 50% par Nintendo. Creatures Inc. est le studio qui développe notamment les jeux *Mother* dont le dernier épisode est annulé juste avant la constitution de l'équipe de développement. Masahiro Sakurai en profite pour recruter les employés désormais sans projets.

Sakurai a de nombreuses compétences, il peut ainsi travailler avec chaque département de son équipe sans que le moindre détail ne lui échappe. Malheureusement, ses qualités sont accompagnées d'une incapacité à déléguer le travail. Il veut tout faire tout seul et chaque employé doit le consulter pour le moindre avancement. Avec un tel projet qui emploie une centaine de personnes et l'objectif de la sortie de la console pour le terminer, Sakurai se doit d'être sur tous les fronts. Le développement entre donc dans une phase de 13 mois durant lesquels il abandonne la notion de vacances, de dimanches et de jours fériés. Il fait régulièrement des sessions de travail de 40 heures qu'il entrecoupe de quatre heures de sommeil durant ses rares retours à la maison. Durant ces 13 mois, il cesse toute autre activité et coupe tout lien avec sa famille et ses amis pour se consacrer à son plus grand projet.

Dans l'équipe, en plus de sa responsabilité de réalisateur du jeu, il accumule les postes puisqu'il se charge également du planning, du game design, du data design et il s'occupe seul de l'équilibrage du jeu. Le tout en travaillant avec son équipe sur place mais également avec les sociétés qui collaborent avec HAL sur le jeu, obligeant Sakurai à faire de nombreuses conférences téléphoniques, des milliers de mails et beaucoup de déplacements à Tokyo. Le délai très court, le passage à une nouvelle machine et les diverses occupations de Sakurai font que la production prend beaucoup de retard, il est même question de repousser la sortie. Les développeurs rencontrent en effet plusieurs problèmes, de nombreux bugs freinent leur travail et le jeu n'est pas optimisé. Satoru Iwata qui est désormais Manager général de la Planification chez Nintendo décide donc de prendre les choses en main et revient dans



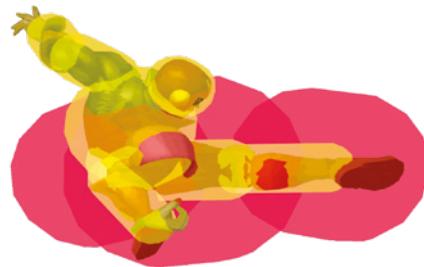
son ancienne société pendant trois semaines pour remettre l'équipe sur les rails. Iwata est connu pour être l'un des meilleurs programmeurs de l'histoire de Nintendo, il profite par conséquent de son expérience et de son expertise pour retravailler lui-même le code tout en se rendant disponible pour aider l'équipe sur d'autres problématiques liées au développement. Après cela, il abandonne définitivement la pratique de la programmation pour se consacrer exclusivement à ses nouvelles fonctions au sein de la société mère.

UN ÉPISODE PLUS TECHNIQUE

Quand le premier épisode est sorti, Sakurai craignait que la lenteur du titre rebute les joueurs. Il se sert donc du nouveau support pour proposer un jeu plus rapide et plus affûté techniquement. Il commence par raccourcir les animations et augmente la gravité tout en réduisant les écarts de poids entre les personnages afin de rendre plus intenses les échanges de coups. Un gros travail sur la finesse est également effectué. Alors que les dégâts étaient calculés avec des nombres entiers dans l'épisode précédent, ils sont désormais calculés en nombres décimaux pour accompagner un changement important. Sur Nintendo 64, lorsqu'une attaque est utilisée une fois, les dégâts sont dras-

tiquement diminués tant que le joueur ne varie pas ses coups. La manière d'exécuter ce système crée deux problèmes. Dans un premier temps, la baisse n'affecte pas de la même façon toutes les attaques. Les dégâts d'une attaque diminuent d'un quart quand cette dernière est utilisée. Cependant, ils sont uniquement calculés en entier et non en décimaux, une combinaison de coups à 3 % reste donc toujours un coup comme le Falcon Punch passe quant à lui de 24 à 18% créant ainsi un déséquilibre. Dans un second temps, l'apparition des nombres à virgule permet à Sakurai non pas de diminuer une fois de façon importante la puissance d'une attaque mais de faire une baisse proportionnelle à chaque utilisation en tenant compte des neuf dernières actions effectuées. L'autre aspect plus fin du jeu est au niveau des masques de collision, également nommées hitboxes, qui indiquent les parties du corps ou de l'objet qui vont créer l'impact. Alors que *SSB* n'utilise que des parallélogrammes rectangles (oui vous avez bien lu ce mot), *SSBM* utilise des sphères et des tubes permettant ainsi d'éviter dans la majorité des cas qu'un personnage subisse une attaque alors que les modèles 3D ne sont pas entrés en contact.

L'autre chantier majeur de cet épisode est la multiplication des possibilités. La plus évidente aux yeux de tous est l'apparition d'un quatrième coup spécial,



le B côté. Les attaques smash peuvent dorénavant être chargées pour gagner en puissance. Les projections évoluent aussi. Dans l'épisode précédent, il n'est possible de projeter qu'en avant et en arrière, ici le joueur peut désormais projeter vers le haut ou vers le bas mais également d'appuyer plusieurs fois sur le bouton d'attaque normale lorsqu'il tient son adversaire pour le rouer de coups. En échange, il est possible de sortir des mains de l'adversaire lorsqu'il nous tient. La défense se complexifie dans sa globalité. Sur Nintendo 64, les deux méthodes de défense (en dehors de la fuite) sont le bouclier et la roulade. Le bouclier se voit ajouter une variante ; le bouclier léger qui s'active après une projection ratée avec le bouton Z. Il se met donc en place plus lentement mais il est plus large et dure plus longtemps que le bouclier normal. *Super Smash Bros. Melee* permet la mise en place du Bouclier Parfait / Powershield. Si le joueur active son bouclier avec

un bon timing juste avant une attaque, le Bouclier n'est pas entamé et le personnage peut attaquer plus rapidement, et s'il s'agit d'un projectile, il est alors renvoyé vers son lanceur. La roulade, quant à elle, est dotée d'une alternative qui est l'esquive sur place dite Spot Dodging. Au lieu de diriger le stick vers la gauche ou la droite quand le bouclier est enclenché, il suffit de l'incliner vers le bas. Le personnage reste alors sur place en se penchant pour laisser passer l'attaque à côté de lui. Cette technique permet une contre-attaque rapide qui demande un timing plus précis qu'un bouclier normal, tout en protégeant également des projections contrairement à ce dernier.

Le jeu aérien connaît aussi de nombreux changements qui transforment radicalement cette partie du gameplay avec notamment une gravité plus forte. Le fast fall, ou acte d'abaisser son stick quand on est dans les airs pour tomber plus vite, devient à la fois plus prononcé et devient possible dans de nouvelles situations. *SSBM* voit l'apparition d'esquives aériennes (air dodge) qui permettent de faire disparaître ce sentiment d'impuissance face à l'adversaire lors de la retombée dans l'épisode précédent. Cela sert également à dédramatiser le jeu aérien du côté de la personne qui attaque. Le joueur peut désormais poursuivre sa victime dans les airs sans la crainte d'un raté avec la possibilité d'une contre-attaque. En contrepartie, Sakurai n'a plus be-



soin d'attribuer des dégâts importants aux attaques aériennes pour inciter les joueurs à prendre le risque de les utiliser. De plus, la baisse des dégâts est, elle, radicale. Toujours pour accorder une plus grande liberté dans les airs, il est dorénavant possible à tout moment de passer à travers une plate-forme sans s'y arrêter. Les murs prennent aussi de l'importance. Sur *Super Smash Bros.*, il était possible de rebondir sur le sol après un coup pour se relever plus vite en maintenant le bouton du bouclier. Sur GameCube, appuyer sur L ou R juste avant de toucher un mur ou un plafond, après avoir été éjecté, permet d'annuler le rebond qui dans certains cas pourrait tuer. Quelques personnages gagnent le wall jump pour sauter sur les murs tandis que d'autres avec un grappin tels que Link, Samus et Link Enfant, gagnent la capacité de s'accrocher temporairement au mur pour remonter (wall grapple). Laisser autant



de choix aux joueurs leur permet de s'approprier le gameplay et de l'expérimenter. Ils vont combiner ces nouvelles techniques pour créer ce que l'on appelle les techniques avancées.

LA PROBLÉMATIQUE DES PERSONNAGES

Le choix des personnages dans *Super Smash Bros. Melee* est une torture pour Sakurai. Il décide très vite de reprendre le casting de l'épisode Nintendo 64 en remplaçant Ness par Lucas. Malheureusement, *Mother 3* est annulé quelques jours avant le début de la production ce qui permet à Sakurai de choisir de replacer Ness au dernier moment. Il en profite également pour intégrer Bowser et Mewtwo

qui n'avaient pas pu être terminés sur Nintendo 64. D'abord hésitant pour intégrer Peach, c'est *Super Mario Bros. 2* (*Super Mario USA* au Japon) qui lui fait voir le potentiel du personnage. Il ajoute Sheik car il aime l'idée d'avoir un personnage rapide, gracieux et exotique comme un ninja et c'est en l'intégrant qu'il pense à utiliser également Zelda. L'équipe tient également à intégrer un personnage de l'époque NES. Après avoir considéré les personnages principaux d'*Urban Champion*, de *Balloon Fight*, de *Clu Clu Land* et d'*Excitebike*, il finit par choisir les Ice Climbers pour pouvoir exploiter la possibilité d'un duo. À l'exception de celui d'*Urban Champion*, chaque personnage a tout de même droit à son trophée dans le jeu. C'est également le cas d'autres personnages considérés tels que Mach Rider et Ayumi Tachibana. Cette dernière est abandonnée car Sakurai estime qu'elle n'est pas assez populaire pour le marché occidental. James Bond ainsi que le duo Banjo & Kazooie sont également envisagés par le créateur qui doit cependant plier devant les problèmes de droit. Takamaru est également mis de côté avant le début du développement. Le dernier personnage abandonné est Wario, l'équipe manquait de temps et estimait qu'il n'était pas une priorité puisque la série Mario était déjà bien représentée.

Le plan de Sakurai est de proposer 14 personnages de base puis cinq personnages cachés dont Luigi et Rondoudou qui reviennent, et Mewtwo qui a déjà été évoqué. Pour les deux derniers personnages, il choisit

d'utiliser Marth qui était l'un des plus réclamés par les fans dès la sortie du jeu précédent et dont la série *Fire Emblem* lui tient à cœur. Il souhaite en effet, un pur épiste élégant pouvant servir de contraste avec le style de Link. Comme aucun épisode n'est sorti en dehors du Japon, il craint de devoir le retirer pour les versions occidentales et d'en faire un personnage exclusif à ce territoire. Ce sont les retours de l'équipe de localisation de Nintendo of America qui parviennent à convaincre leurs homologues japonais d'intégrer Marth pour tous. Ayant le personnage entre les mains, ils considèrent son gameplay trop intéressant pour être supprimé sous le seul prétexte que le personnage n'est pas connu. Le dernier personnage est la première mascotte de Nintendo, Mr Game & Watch avec ses 40 millions de mini-jeux vendus. Sakurai apprécie son côté historique, son design et la variété des attaques qu'il peut tirer des différents mini-jeux.

Pendant le développement du jeu, il se rend compte que 19 personnages, ce n'est pas suffisant pour les fans. Dans l'épisode précédent, il avait réussi à créer les personnages secrets en réutilisant des animations d'autres combattants. Il décide d'aller plus loin dans le concept et de faire des clones afin d'augmenter le nombre de personnages malgré la sortie proche du jeu. Il doit donc choisir parmi les personnages créés ceux qui auront leur clone. Il prend le parti de Pichu pour avoir un représentant jouable de la nouvelle génération de *Pokémon* et retirer le statut de personnage

le plus faible attribué à Rondoudou sur Nintendo 64. Il est intéressé par le côté enfantin que Link enfant peut apporter. Il utilise Falco pour avoir une version plus équilibrée de Fox. Roy est sélectionné car il est le héros du prochain *Fire Emblem*, d'autant plus que Sakurai apprécie sa jeunesse et son inexpérience face à Marth. Dr Mario obtient sa place parce que Sakurai tient à utiliser la musique de son jeu. L'idée qu'un médecin se batte et blesse d'autres personnes, lui qui est censé les soigner, le fait également rire. Le dernier à passer est Ganondorf. Sakurai ne veut pas utiliser le personnage, il ne l'intéresse pas. Cependant, il tient à faire une version de Captain Falcon plus puissante et plus lente. Étant obligé de trouver un personnage



avec la même corpulence, il est contraint d'intégrer Ganondorf dont il peut réutiliser les fichiers sonores de *The Legend of Zelda : Ocarina of Time* et le modèle 3D de la démo technique du SpaceWorld 2000.

LE SAVIEZ-VOUS ?

Le lien entre Sakurai et *Fire Emblem* est si fort qu'il a écrit les paroles du thème principal du jeu qu'il a lui-même interprété à l'occasion d'un concert des musiques de *SSBM* en 2002.

Satoru Iwata ne pouvant pas assurer l'interview "Iwata Asks" en 2008, il a demandé à Sakurai de s'en charger puisqu'il le considère comme le plus grand spécialiste de la série.

L'ajout de Roy au casting a valu à Sakurai d'être dans les remerciements du 6^{ème} *Fire Emblem*.

Paradoxalement, malgré son dédain pour le personnage, Ganondorf est le personnage que Sakurai préfère utiliser.

LE TRIOMPHE

La fin du développement marque également le début des discussions pour les personnages d'éditeurs tiers. Alors que Sega prépare ses premiers jeux *Sonic* pour les consoles Nintendo, les deux sociétés trouvent un accord pour ajouter le hérisson dans *Super Smash Bros. Melee*. Le jeu étant trop proche de la fin du développement, le rêve des joueurs ne se concrétise pas mais cela marque le début de la coopération entre les deux anciens constructeurs rivaux. Hideo Kojima, créateur de la saga *Metal Gear*, regrette que son fils qui n'aime que les jeux Nintendo, ne soit pas intéressé par son héros Solid Snake. Il demande donc à son ami Masahiro Sakurai d'inclure l'espion à la boîte en carton dans le nouveau *SSB*. Il espère se servir de cette porte d'entrée pour que son fils entre enfin en contact avec son univers. Là encore, la proposition arrivant tardivement dans le développement de ce nouvel épisode et malgré l'intérêt de Sakurai, le personnage de Konami se voit rejeté.

Le 30 avril 2001, une fuite chez Nintendo of America annonce l'existence d'une suite pour *Super Smash Bros.* ainsi que la présence de sa démo. Pour autant, deux semaines plus tard, lors de la conférence E3 le 16 mai 2001, le choc est grand. Shigeru Miyamoto, accompagné de son traducteur attitré Bill Trinen, explique que Nintendo a beaucoup

réfléchi aux personnages qui devaient accompagner le lancement de la GameCube et pense avoir trouvé une bonne solution. C'est à ce moment là que la première version de la cinématique d'introduction du jeu se lance coupant le souffle d'une bonne partie du public présent. Dès le lendemain, Sakurai ouvre le site officiel du jeu qu'il met régulièrement à jour reprenant ainsi le système créé avec le site de l'épisode 64. Pendant l'été 2001, Nintendo profite de la sortie du 4^{ème} film Pokémon, *Pokémon : Celebi, la voix de la forêt* dans les cinémas japonais pour diffuser avant le film, un trailer du jeu mettant en avant les Pokémon dans ce dernier.

Dairanto Smash Brothers DX sort le 21 novembre 2001 au Japon et parvient à s'écouler à 358 525 exemplaires en cinq jours. Il fait ainsi le double des ventes totales de *Pikmin* sorti un mois plus tôt et bat également les 246 380 *Luigi's Mansion* vendus depuis le 14 septembre. *Super Smash Bros. Melee* sort le 3 décembre 2001 en Amérique du Nord où il connaît un succès critique et populaire équivalent. Le 16 janvier 2002, *SSBM* devient le premier jeu à dépasser le million d'exemplaires vendus au Japon sur GameCube, exploit d'autant plus impressionnant puisqu'il est sorti depuis moins de deux mois. Ces chiffres de vente permettent à la presse d'estimer que trois possesseurs sur quatre de GameCube au Japon ont le jeu *SSBM*.

SUPER SMASH BROS.®

BRAWL

UNE ANNONCE SURPRISE

Sakurai quitte HAL Laboratory en 2003. Peu après son départ, lors d'une conversation avec Iwata, ce dernier lui explique que la série ne mourra pas forcément avec son départ et qu'ils feront peut-être d'autres épisodes sans lui. Pour autant, Sakurai aura toujours un droit de regard sur la saga. En 2005, il travaille désormais en freelance et sort son premier jeu, *Meteos*. Il se rend au salon de l'E3 alors que trois nouvelles consoles de salon sont sur le point de sortir. Il souhaite obtenir des informations sur celles-ci et choisir celle qui accueillera son prochain projet. Le 17 mai

2005, lors de la conférence E3 de Nintendo, Satoru Iwata dévoile le boîtier de la console alors appelée Revolution. En précisant qu'il y aura des fonctions en ligne, il ajoute qu'il pousse ses équipes à s'assurer que Super Smash Bros. sera l'un des premiers titres à utiliser ces fonctions. La salle exulte de joie, Sakurai est autant surpris que les spectateurs mais il est nettement moins heureux de voir son ami rompre sa promesse quant à son droit de regard.

Le malaise continue après la conférence, quand de nombreuses personnes lui demandent s'il est de nouveau aux commandes. Il a reçu plusieurs autres propositions mais n'a pas encore fait de

choix. Lors de la soirée organisée pour fêter la fin de l'événement, il croise Eiji Aonuma, le producteur de la série *The Legend of Zelda* depuis 2002, qui lui demande de s'occuper du nouveau *Smash*. Pour Aonuma, un nouvel épisode sans Sakurai n'aurait aucune âme et un tel jeu tuerait la série. Le nouveau PDG de Nintendo décide d'inviter son ancien employé dans son hôtel pour lui proposer de lui confier le jeu. Les deux hommes s'accordent à dire que le ton de l'entretien est menaçant, principalement de la part d'Iwata qui avouera ensuite le regretter, tout comme l'annonce surprise. Se souvenant de la joie lors de l'annonce et des paroles d'Aonuma, Sakurai prend conscience de l'ampleur de sa série. Pouvoir travailler sur un projet aussi important qui montrerait

à la fois l'étendue de son talent mais également la singularité de celui-ci est rare. Refuser de participer serait à la fois trahir les joueurs du monde entier mais également les créateurs des séries qui sont représentées dans le jeu. Sa réflexion le conduit logiquement à accepter la réalisation d'un nouveau *Super Smash Bros.*

Il termine le document de production le 7 juillet 2005. HAL Laboratory ne développe pas le jeu, Iwata propose donc à Sakurai d'accueillir la future équipe du jeu dans les locaux de Nintendo à Kyoto. Ce dernier refuse car il vit désormais à Tokyo et garde un mauvais souvenir du travail à distance avec ses partenaires. Nintendo accepte de louer des locaux dans cette ville tandis que Sakurai recrute les anciens ayant travaillé sur les deux premiers épisodes et qui sont désormais tokyoïtes. Il ne parvient pas à atteindre le nombre de 50 personnes qu'il estime être nécessaire pour un projet d'une telle envergure. Shigeru Miyamoto le met ainsi en contact avec le studio Game Arts qui vient de terminer *Grandia 3*. En visitant leurs bureaux, Sakurai aperçoit des manettes GameCube très usées. Les employés lui affirment que l'usure vient de la dizaine de milliers de sessions qu'ils ont fait depuis la sortie de *SSBM*. Devant la suspicion de Sakurai, l'équipe lui montre les statistiques d'une des consoles. En regardant le nombre de matches et le temps passé en jeu, un seul mot lui vient en tête : terrible. C'est cependant

NINTENDO REVOLUTION 専用ソフト

大乱闘
スマッシュ
ブラザーズ

企画書

2005.7.7 桜井 政博

For Nintendo Revolution
Super Smash Bros. Plan Document
July 7, 2005 Masahiro Sakurai

ces statistiques qui le convainquent d'embaucher ce studio. Il y voit un signe du destin et pense qu'il sera d'autant plus facile de travailler avec des gens qui aiment et qui comprennent la série. Une partie des employés de Game Arts rejoint Sakurai et les vétérans pour former le cœur de la nouvelle équipe dans les locaux de Sora, le nouveau studio qui débute son travail en octobre 2005.

UN JEU RÉPONDANT AUX ATTENTES DU PUBLIC DE LA WII

Pour la Wii, Nintendo décide de viser un public qui ne joue pas encore au jeu vidéo. La philosophie de la société, c'est que chacun peut devenir un joueur si une manette lui est mise entre les mains. Encore faut-il qu'il ait envie de tenir la manette. Ainsi chaque jeu édité par Nintendo pour cette console est pensé pour être une parfaite première expérience de jeu ; à la fois assez conviviale pour transmettre l'envie d'essayer et assez nouvelle pour pouvoir changer la conception du jeu vidéo présente chez certaines personnes. Sakurai est partagé sur l'obligation pour *SSB* de participer à cette nouvelle direction. Il pense justement qu'un titre moins tourné vers les débutants serait bénéfique pour le catalogue de la console. Il lui semble nécessaire de proposer

une expérience plus complexe pour une partie du nouveau public de la Wii qui souhaiterait passer à la vitesse supérieure, mais également pour ne pas oublier les joueurs habitués de la série. Pour autant, il ne veut pas faire de *Super Smash Bros. Brawl* un titre totalement à part dans la ludothèque Wii.

Il décide donc de trouver un compromis ; *SSBB* doit rester accessible aux personnes qui n'ont pas l'habitude de jouer. Il refuse d'utiliser les codes des jeux Wii. Par exemple, en réaction au design simple et coloré qu'ont la plupart des jeux, il choisit de donner à *Super Smash Bros. Brawl* plus de réalisme (comme la texture jean de la fameuse salopette de Mario). Les autres symboles de la Wii tels que les Miis et la capture de mouvement sont également écartés dès le début de la production du jeu. Sakurai n'est pas totalement opposé à la capture de mouvement mais il craint le côté gimmick du système. Pour lui, l'expérience doit apporter quelque chose, il refuse de faire une simple conversion avec tel mouvement pour le bouton A, tel autre pour B... Il faudrait que chaque personnage demande des mouvements qui lui seraient propres pour que ce système devienne intéressant. Sachant d'avance le défi qu'une quarantaine de gameplays différents représenterait à créer pour l'équipe, mais également à apprendre pour les joueurs, il abandonne cette idée. Malgré la volonté de ne pas suivre la nouvelle doctrine de Nintendo, affichée dès les premières réunions de

travail, il fait un jeu en gardant la cible de la Wii à l'esprit. La philosophie de *Super Smash Bros.* étant néanmoins de rendre simple d'accès le jeu de combat, il décide de ne pas simplifier le gameplay du jeu dans son concept même puisque la série entre déjà dans cette lignée.

Le principal compromis réside dans la manière de jouer. Si *SSBB* n'utilise pas la capture de mouvement, il reste compatible avec la Wiimote. Le pari de Sakurai est de proposer quatre types de manettes : le pad GameCube, la manette Classique Wii, le combo Nunchuck-Wiimote et la Wiimote seule tenue à l'horizontale. Cette dernière option est celle qui change le plus le jeu. Le gameplay a besoin de la précision d'un joystick mais la Wiimote n'en a pas. Tout comme il manque un bouton spécifique pour le saut. Manquant cruellement de touches, pour attraper son adversaire, Sakurai choisit le bouton "-". Étant inquiet du maniement de la Wiimote, Sakurai consacre même un article sur le site officiel, le 17 novembre 2007, à l'utilisation de cette manette qu'il termine par :

_ Est-ce que ce sera drôle quand même, sans le stick directionnel ?

_ Ne vous inquiétez pas, je suis sûr que vous n'aurez aucun problème avec les commandes... enfin je crois. Que diriez-vous d'une petite



préparation mentale en attendant de pouvoir vraiment utiliser ces commandes ?

Pour s'assurer de la possibilité de jouer de cette manière, il ralentit la vitesse du jeu et baisse la gravité créant ainsi un effet de flottement. Il justifie également l'absence de techniques avancées comme le L-Cancel. En revanche, il prévoit d'ajouter un système qui affaiblit les personnages à haut pourcentage. Il part du principe qu'un joueur qui parvient à survivre longtemps malgré de gros dégâts reçus est forcément meilleur et mérite donc un handicap supplémentaire. Ainsi, leur puissance baisserait pour limiter leurs chances de prendre plus d'avance. Afin d'indiquer ce changement, le personnage aurait évolué graphiquement en abimant

son équipement. Ce système est le contraire absolu de ce que deviendra Lucario.

DÉPASSER LE JEU ULTIME

En produisant *Super Smash Bros. Melee*, Sakurai l'avait conçu comme le dernier *Super Smash Bros.* possible. La problématique de cette épisode est donc de dépasser ce qu'il considérait comme quasi proche de la perfection. Il débute avec la facilité que représente la surenchère. Débarrassé de la limite des 1,5 Go du Mini DVD du GameCube, il peut se permettre de proposer plus de deux musiques par stage. Chaque terrain a entre 3 et 12 musiques (à l'exception du stage Hanenbow où les joueurs contrôlent les sons et des stages de *SSBM* qui gardent leur limite de deux musiques). Au lieu de prendre une petite équipe de compositeurs, Sakurai décide cette fois-ci de se faire encore plus plaisir. Il travaille avec une quarantaine de compositeurs (dont seulement un quart venant de Nintendo) qui vont chacun se charger de réorchestrer une musique dans le jeu. Nobuo Uematsu le plus célèbre compositeur japonais dans le domaine du jeu vidéo est lui chargé de faire le thème de *Super Smash Bros. Brawl*.

Sakurai augmente également le nombre de personnages, de stages, d'items et de trophées. Il en profite pour intégrer l'une de ses premières idées pour la version 64 qui est le système de "Final Smash". Abandonné à cause des limitations techniques de la Nintendo 64, Sakurai peut même reprendre les fichiers sonores mis de côté à cette époque pour ce troisième épisode. Il se sert aussi de cette occasion pour ouvrir le concept des "Poké Ball" aux personnages qui n'ont pas le potentiel pour être jouables avec le nouveau système de "Trophées Aide". Ce mécanisme était déjà dans son esprit lorsqu'il avait pensé aux trophées mais le développement chaotique de *SSBM* n'avait pas permis sa mise en place. Sakurai l'utilise pour ajouter des personnages secondaires de grandes séries ou des personnages principaux de séries moins connues ou trop récentes. L'un des premiers personnages auquel il pense est le labrador de *Nintendogs*. Dans un premier temps, il pense en faire un combattant à part entière mais comme il n'arrive pas à trouver une manière de le faire combattre même quelques secondes, il décide de l'utiliser pour cacher le combat.

Partant du principe que *Super Smash Bros. Brawl* serait la dernière occasion de voir ces personnages ensemble, il décide de pousser plus loin le concept du mode Aventure. De nombreux joueurs avaient regretté l'absence de scénario dans ce mode

de *SSBM*, Sakurai a donc ressenti l'obligation de leur offrir. Il pense qu'il s'agit de la seule opportunité de faire interagir ces personnages et qu'il est le seul au monde à pouvoir le faire. Il fait un nouveau jeu dans le jeu puisqu'il faut créer des niveaux, des ennemis et des boss. Même les personnages doivent être retravaillés pour ce mode. Durant

les premières étapes de production, il trouve les personnages grotesques quand ils sont réunis. Comme l'objectif était de proposer un scénario et qu'il considère que l'histoire est souvent son point faible, Sakurai souhaite créer une trame capable d'atténuer le ridicule généré par la réunion de personnages aussi différents. Il demande à

LE SAVIEZ-VOUS ?

Wolf, Rondoudou et Link Cartoon ne sont pas impliqués dans l'intrigue de l'Émissaire Subspatial en raison de leur présence incertaine dans la liste finale des personnages jouables.

L'Émissaire Subspatial devait contenir une scène où Meta Knight avait encore le contrôle de son vaisseau avant d'être attaqué et de perdre le navire au bénéfice de Tabuu.



Les primids sont les ennemis les plus répandus de l'Émissaire Subspatial. Leur visage change à chaque fois que le jeu est lancé.



L'Émissaire Subspatial contient une scène où Ridley attrape Samus et la cogne contre un mur. Pikachu la sauve avec une attaque éclair. Cette cinématique a inspiré une scène similaire dans *Metroid: Other M*.



Kazuhige Nojima, scénariste des *Final Fantasy* depuis le 7 et des *Kingdom Hearts* de l'aider. La première version du scénario ne plaît pas à Sakurai ; chacun des personnages monte au fur et à mesure dans un bus afin de rejoindre un stade. Alors que le but est de rendre moins ridicule la réunion, le directeur du jeu trouve que cette histoire n'arrange en rien le problème. Il souhaite une histoire plus dramatique. Il aime en effet l'idée qu'un personnage soit témoin de la défaite de ses camarades. Ce dernier, seul rescapé, doit former une nouvelle équipe pour sauver (ou venger) les autres. Situation que Sakurai utilise à plusieurs reprises dans "l'Émissaire Subspatial".

Sakurai compte également fermer une boucle avec *Super Smash Bros. Brawl*. Il n'apprécie pas le fait que les objets collectés dans le jeu n'aient jamais d'impact sur le gameplay. Il fait donc un système en

réaction aux trophées. Cette idée prend la forme de vignettes qui vont équiper les personnages dans le mode "Émissaire Subspatial" afin d'améliorer les personnages pour faciliter le mode pour les joueurs. Les trophées demandant beaucoup de travail de modélisation, il utilise d'anciens artworks qui permettent d'avoir une grande variété en peu de temps. La reprise d'anciens dessins permet également d'avoir des designs d'époques différentes pour le même personnage. L'équipe ne peut pas se permettre de faire plusieurs modèles 3D d'un même personnage pour montrer son évolution graphique, un simple scanner peut faire tout aussi bien si l'on a les artworks d'origine. Des personnages qui n'ont pas beaucoup de références graphiques peuvent également être présents sous cette forme sans que des designers aient besoin de leur trouver un nouveau design.

UNE INTERFACE PROPRE

Lors du développement de *SSB* sur Nintendo 64, Sakurai confie la création des menus à une nouvelle employée de HAL Laboratory qui travaille pour la première fois avec lui, une certaine Michiko Takahashi. Elle s'occupe également des menus de *SSBM* et du remake GBA de

Kirby's Adventure, *Kirby : Nightmare in Dreamland*. Elle trouve enfin son style avec *Kirby Air Ride*. Pour Sakurai, les menus d'un jeu sont très importants mais ils sont rarement réfléchis. En grande partie (les deux premiers *Super Smash Bros.* compris), il s'agit d'une simple liste plus ou moins bien décorée. Lors de la production de *Kirby Air Ride*, Masahiro Sakurai et Michiko Takahashi réfléchissent à la notion de menu.



Pour eux, la simple liste est dépassée, il leur faut une nouvelle façon d'attirer l'œil. Cela devient la nouvelle ligne directrice. S'ils gardent bien les éléments d'une liste, la notion d'ordre change radicalement. Dans un menu classique, le regard du joueur cherche la première ligne de la liste puis descend. Leur première tâche va donc être de travailler sur l'attention du regard. Au lieu de laisser le joueur chercher l'information, celle-ci doit sauter aux yeux.

Pour se faire, ils ne donnent pas un ordre logique au positionnement des éléments mais jouent sur la taille. Chaque élément (et la taille de son texte) doit être suffisamment gros pour être visible. À partir de là, la taille peut encore être augmentée pour signifier l'importance selon le bouton. La taille ne suffisant pas, ils font appel à la couleur. Chaque élément a sa propre couleur ce qui permet à la fois une identification rapide mais également d'attirer l'œil. Quand le joueur découvre le menu, il repère le plus gros élément d'une certaine couleur. L'œil ne pouvant pas rester fixé sur une seule couleur, le regard est donc rapidement attiré par un autre élément d'une autre couleur. Un tel système demande cependant une interface épurée car si l'écran comporte trop de détails et de couleurs, cela va simplement fatiguer et perdre le joueur. C'est pour cela que si dans un menu classique, le contenu du jeu est jugé selon la longueur de la liste, pour les menus de Sakurai, les menus compensent avec l'espace qu'ils prennent sur l'écran donnant ainsi l'impression d'un jeu complet. Les boutons ne doivent jamais être à plus de sept au risque de multiplier les sous-menus. Michiko Sakurai (l'épouse de Masahiro Sakurai) quitte HAL Laboratory après la sortie de *Kirby Air Ride* et ils forment ensemble Sora Ltd. Elle s'occupe encore des menus de *Meteos* et *SSBB* puis de ceux de *Kid Icarus Uprising* sous son nouveau nom de Michiko Sakurai.

SUPER SMASH BROS.™

for NINTENDO 3DS / for Wii U

DE NOMBREUX DÉTOURS

Immédiatement après la sortie de *SSBB*, Satoru Iwata qui travaille sur la 3DS désire un nouvel épisode pour la console portable. Se rendant compte de l'épreuve que représente un tel jeu pour son ami qui de plus ne veut plus faire de suite, et encore moins pour *Super Smash Bros.*, il décide de l'aborder de façon détournée. Il sait que Sakurai ne fera un nouvel épisode qu'à la condition qu'il y ait un nouveau défi pour lui, un *Super Smash Bros.* pour console nomade est donc l'angle parfait. Comme il se doute que cela ne suffira pas, il propose à son ami de créer un jeu 3DS sous deux conditions :

il devra être différent de *SSB* et ce sera un jeu que les équipes internes de Nintendo seraient incapables de faire. Tout ceci afin de profiter de son expérience sur la console et du fait qu'il ait fait un jeu autre qu'un *SSB*, chose que Sakurai attendait depuis 2005, pour lui faire produire un nouvel épisode. Quand Sakurai accepte, le Président-Directeur-Général de Nintendo lui propose de fonder un nouveau studio Project Sora. Ce studio, ouvert le 22 janvier 2009, est détenu à 72% par Nintendo et à 28% par Sora Ltd. Le but est bien entendu d'assurer une longue collaboration avec Sakurai tout en planifiant déjà *Super Smash Bros. for 3DS*.

Pour son premier jeu sur cette console, Sakurai a une idée très précise de ce qu'il veut faire : il souhaite créer un jeu de tir qui aurait des phases dans les airs et d'autres sur terre. Étant donné sa passion pour Nintendo, il souhaite profiter de l'occasion pour remettre au goût du jour une ancienne licence de l'éditeur. Il passe alors en revue les vieux titres avant que l'évidence le frappe : *Kid Icarus*. Non seulement Pit correspond parfaitement à ses besoins avec son arc et ses ailes, mais il est également devenu très populaire et demandé depuis qu'il l'a lui-même ajouté en personnage jouable dans *SSBB*. Il commence donc à travailler sur *Kid Icarus : Uprising* en février 2009. Conscient que son prochain jeu sera un *Super Smash Bros.*, il recrute ses employés avec cette idée en tête, sans jamais leur dire. De son côté, il commence à réfléchir au jeu alors même qu'il travaille sur le précédent. Iwata le contacte un jour pour lui présenter la Wii U avec l'intention de lui proposer de choisir si le prochain *SSB* sera sur 3DS ou sur cette nouvelle console de salon. Sakurai n'hésite pas et lui dit qu'il fera un *Super Smash Bros.* pour les deux consoles.

Iwata s'étonne de ce choix car c'est justement la possibilité de ne pas travailler sur console de salon qui lui avait plu. Le raisonnement est pourtant logique, Sakurai ne compte pas faire deux jeux identiques mais plutôt complémentaires, ainsi ce qui l'attirait est toujours d'actualité. De plus, maintenant

qu'il travaille sur la 3DS, il se rend compte qu'il ne pourra pas réaliser toutes ses idées à cause des limitations de la console. La version Wii U lui permet donc d'appliquer ses nouveaux concepts sans avoir à les abandonner. Il fait également ce choix car il a conscience qu'il sera forcément amené à faire un *Super Smash Bros.* pour cette nouvelle console de salon un jour ou l'autre. Cette mutualisation des productions lui permet de se débarrasser plus vite du projet puisqu'il est plus simple et plus rapide de réaliser un très grand projet au lieu d'en faire deux grands. L'existence du projet est dévoilée le 7 juin 2011 lors de la conférence E3 de Nintendo. Il est annoncé dans la foulée que la production des jeux débutera après la fin de production de *Kid Icarus : Uprising* en octobre 2011. Il faut attendre le 21



février 2012 pour avoir des nouvelles du jeu. Sakurai annonce sur Twitter qu'il a démarré la pré-production en se replongeant dans *Super Smash Bros. Brawl* et affirme ne pas comprendre comment il a réussi à le réaliser. Le nouveau *Super Smash Bros.* est, comme toujours, très attendu lors de la conférence E3 de Nintendo le 5 juin 2012 mais comme pour *SSBB* en 2006, la série n'est pas citée.

La semaine suivante, Sakurai déclare à propos de cette absence dans le magazine américain Nintendo Power que *Kid Icarus : Uprising* devait sortir en octobre 2011 mais ce dernier ayant déjà accumulé cinq mois de retard en sortant le 22 mars, le nouveau *SSB* subit lui aussi ce décalage. La production n'a démarré que quelques jours avant, il n'y avait donc pas de nouvelles informations à dévoiler. Il reconnaît également que le jeu a été annoncé beaucoup trop tôt, ce qui est une première selon lui oubliant au passage les cinq mois d'écart entre l'annonce de *SSBB* et sa production. Le projet refait parler de lui le 22 juin 2012 lors d'un Nintendo Direct. On y apprend que le jeu n'est pas développé par Project Sora mais par Namco Bandai sous la direction de Sora Ltd. Le studio Project Sora n'ayant plus de raison d'exister, il ferme ses portes le 30 juin 2012. Ce choix a été fait pour sortir le jeu le plus rapidement possible. Le jeu prenant du retard avant même le début de la production, il est décidé d'utiliser des équipes qui sont spécialisées dans les jeux de combat. Recruter

et former de nouveaux employés demande trop de temps alors que les équipes ayant porté *Tekken* sur 3DS et sur Wii U sont disponibles.

DE NOUVEAUX DÉVELOPPEMENTS, DE NOUVELLES ÉPREUVES

Dès l'annonce du jeu en 2011, Sakurai avait précisé deux points d'importance à propos de son futur projet. Le premier était que le support portable allait demander des sacrifices et le second était la relation entre les deux versions. Pour le développement de ces jeux, Sakurai ne reprend pas les données des jeux précédents. Il repart de zéro avec sa nouvelle équipe et crée un nouveau moteur qui servira de base commune aux deux jeux. Un jeu tel qu'un *Super Smash Bros.* est très exigeant pour une console. Elle doit en effet gérer 4 personnages, un terrain mouvementé, les objets, les Smash Finaux, les Pokémon des Poké Ball et les Trophées Aide. Pour ajouter un élément, il ne faut pas simplement l'intégrer dans un match normal mais le faire marcher dans un scénario catastrophe.. La 3DS est plus puissante qu'un GameCube et d'une puissance proche de la Wii, on pourrait donc penser que ce qui était possible dans l'épisode précédent le resterait. Cependant, contrairement à une console de salon qui peut toujours être à sa puissance maxi-

male, une console portable doit se brider pour que la charge de la batterie tienne le plus longtemps possible. Autre problème, contrairement à leurs cousines sédentaires, les consoles portables n'ont pas de système d'aération, pire encore, elles sont entre nos mains ce qui augmente encore un peu leur température. Elles tournent donc en sous-régime pour éviter la surchauffe. Sakurai fait le choix de lier les 2 versions avec un moteur unique ce qui implique des ajustements.

Le principal ajustement est la séparation des personnages à transformation. Dans le cas de ces personnages, les autres versions restent dans la mémoire de la console ce qui les rend beaucoup plus complexes à gérer. Les séparer permet donc de les conserver mais facilite également l'équilibrage. Pour équilibrer un tel personnage, il faut veiller à ce que chaque version soit attractive pour que les joueurs les utilisent toutes. Mais il faut aussi faire en sorte que le tout soit équilibré avec le reste du casting. La séparation permet donc la refonte de

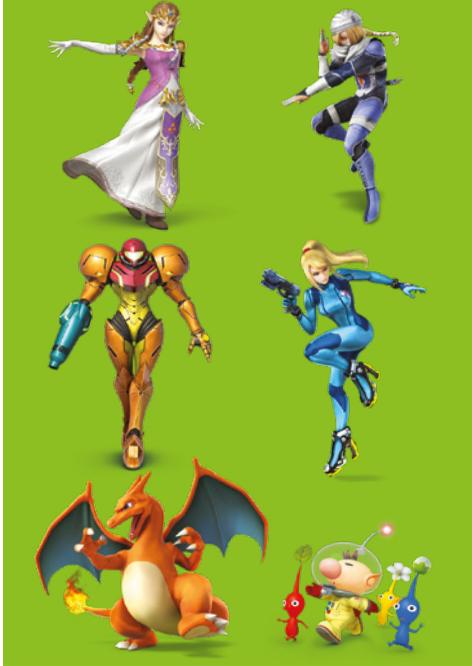


Sheik, Samus sans armure et Dracaufeu tandis que Carapuce et Herbizarre disparaissent. L'autre changement visible de ce passage au format portable est la réduction du nombre de Pikmin d'Olimar qui passe de 6 à 3. Cependant, les limites du format portable ne présente pas uniquement des inconvénients. Le moteur du jeu étant commun aux deux versions, la Wii U est très loin d'utiliser la totalité de son potentiel. En faisant d'autres efforts supplémentaires pour simplifier certains terrains, les matches à huit joueurs deviennent possibles (des modes spéciaux à 4v4 sont même rapidement envisagés avant d'être abandonnés). Le format lui-même présente de nouvelles opportunités. L'idée principale qui se cache derrière le gameplay de *SSB* est l'idée de rassembler tout le monde devant un même écran, ce qui est impossible avec une console portable.

L'objectif de Sakurai est de faire de la version 3DS une version personnelle de *Super Smash Bros.*. Il n'est jamais question d'expérience cross-platform qui permettrait de jouer depuis une 3DS contre

AJUSTEMENT DES PERSONNAGES

Pour que le jeu puisse tourner confortablement sur la console portable, Sakurai a dû revoir certains personnages en modifiant certaines de leurs capacités. Voici les principaux combattants modifiés.



une personne qui serait sur Wii U. L'idée est plus proche des jeux *Pokémon* de l'ère Game Boy avec les *Pokémon Stadium* sur Nintendo 64 qui permettaient d'importer ses Pokémon pour faire des combats sur grand écran. C'est ici qu'intervient une nouvelle problématique. La base de *SSB* est de rassembler tout le monde ce qui implique que n'importe quel joueur, même s'il joue au jeu pour la première fois, ne soit pas confronté à une probabilité nulle de victoire. C'est pour cela que Sakurai pense qu'un système de niveaux et de points d'expérience est un tabou pour la série. Même si les talents ne sont pas les mêmes, un débutant ne va pas directement abandonner parce qu'il comprend vite qu'en tombant sur les bons objets, il pourra avoir une chance. Si on ajoute des niveaux et qu'il se retrouve, débutant, avec un personnage de niveau 1 contre un habitué de la série qui a un personnage de niveau 100, cela va créer une barrière qu'il n'aura pas forcément l'envie de dépasser en s'investissant dans le jeu.

Les fans voient le temps et les Nintendo Direct défilent sans nouvelle mention du projet. La seule nouvelle concerne la santé de Sakurai, il annonce en effet, en janvier 2013, souffrir d'une tendinite calcifiante au bras droit. Son état est tel qu'il ne peut plus utiliser de souris qu'il remplace par une trackball. Ainsi les gestes simples tel que tenir une souris ou une manette deviennent impossibles pour lui, il immobilise son bras droit pour n'utiliser que

son bras gauche. La guérison prendra du temps ce qu'il ne peut pas se permettre vu l'importance de son projet. Son état s'aggravant en ne se soignant pas, il précise qu'il ne sait pas quel sera l'impact de sa santé sur l'issue de la production. Les fans s'inquiètent donc pour la santé du créateur mais aussi sur la possible annulation des jeux. En ce qui concerne l'avancée du projet, le suspense prend fin le 6 juin 2013 quand Sakurai déclare sur Twitter :

J'ai une annonce à faire. Durant le Nintendo Direct qui sera diffusé à 23h le 11 Juin, la première bande-annonce du nouvel épisode de la série Super Smash Bros. sera diffusée. Pour la première fois, en simultané dans le monde entier ! Ne la ratez pas.

Le Nintendo Direct spécial E3 qui se déroule le 11 juin est un grand moment de suspense. À la 34^{ème} minute, Iwata annonce qu'il reste un dernier jeu à voir. L'écran devient noir, le son de battements de coeur résonne alors que deux traits perpendiculaires apparaissent dans un bruit d'acier avant de faire place à du feu. C'est alors qu'un village d'Animal Crossing apparaît laissant les spectateurs perplexes. Le personnage principal de la série regarde le contenu de sa boîte aux lettres avant de partir en courant. Tom Nook jette alors un regard sur la lettre qui retombe, laissant apparaître le logo de *Super Smash Bros.* La première partie de la

bande-annonce montre le gameplay de la version 3DS avant de passer à la version Wii U. Tout ceci se termine par l'annonce du Villageois suivi de la séparation du logo en deux versions dévoilant les titres officiels des nouveaux épisodes et d'un "2014". Après une attente de plusieurs secondes, alors qu'on pensait le tout terminé, une alarme retentit avec le message "New Challenger Approaching !" qui clignote à l'écran : un deuxième trailer présentant Mega Man débute.

La hype est alors à son comble mais Sakurai ne s'arrête pas là. Étant à Los Angeles, il convie les journalistes peu après le Nintendo Direct à une démonstration durant laquelle une troisième vidéo pour l'Entraîneuse Wii Fit est diffusée. Dans la foule, Nintendo met en ligne une quatrième vidéo de Sakurai qui présente les nouveaux épisodes tandis que plusieurs interviews de lui sont mises en ligne sur différents sites internet. Sakurai déclare que le jeu sera à mi-chemin entre *SSBM* et *SSBB*. Il estime en effet que *Super Smash Bros. Melee* n'était pas assez accessible tandis que *Super Smash Bros. Brawl* mettait trop l'accent sur ce point. Après l'E3, il publie chaque jour une image amusante du jeu sur le site interne de l'équipe, une habitude prise lors du développement *Kid Icarus : Uprising*. L'officialisation de la production et l'existence du Miverse, le réseau social de Nintendo, deviennent une occasion de partager ces images avec le public. Au départ sans

importance, ces images vont vite s'accompagner de textes et entrer dans la lignée du Dojo des épisodes précédents. Un mois plus tard dans sa chronique pour le magazine japonais Famitsu, il annonce qu'il n'y aura plus de mode "Aventure" comme *SSBB*. Le but de ce mode était d'offrir des petites vidéos mettant en scène les personnages du jeu pour récompenser les joueurs au fil de leur partie. Voir la publication de ces vidéos en ligne l'a touché au point de ne plus vouloir en refaire. Cependant, il comprend l'impact marketing de telles vidéos sur Internet et a donc décidé de baser sa communication sur les trailers des personnages. Si les fans doivent récupérer et propager du contenu, autant que ce contenu soient des publicités pour le jeu. Cette nouvelle manière d'annoncer les personnages est pensée très tôt. Sakurai et Nintendo prévoient ensemble les périodes probables pour la diffusion des vidéos. Le créateur choisit ensuite, seul, l'ordre des présentations et lance la production des vidéos selon les dates limites à respecter pour que ces dernières soient prêtes à la diffusion du Nintendo Direct qui leur correspond. Il est ensuite consulté par Nintendo pour décider des détails du passage du trailer au sein du Direct.

En février, Nintendo contacte Sakurai pour lui faire part de son nouveau projet, les amiibo. Commercialiser des figurines *Super Smash Bros.* avait déjà été envisagé dans le passé, il est donc très rapidement conquis par l'idée qui, de plus, lui



permet de jouer avec la notion tabou d'expérience et de niveaux. De plus, en développant *Kid Icarus : Uprising*, Sakurai voulait réutiliser l'idée de cartes de réalité augmentée de ce dernier dans *SSB*. La mise en circulation très compliquée des cartes avait dissuadé Sakurai de retenter l'expérience, mais les amiibo répondent parfaitement à cette envie. Chaque Nintendo Direct a donc son annonce de personnage en vidéo jusqu'au 8 avril 2014 et son *Super Smash Bros. Direct*. L'événement commence en dévoilant une sortie durant l'été pour la version 3DS et l'hiver pour la version Wii U. On apprend également que le casting sera le même sur les deux jeux mais que les stages seront différents reprenant chacun les univers de leurs supports : les niveaux de jeux portables sur 3DS et de salon sur Wii U. Dès le début, Sakurai avait prévu que des personnages doubles tels que les Ice Climbers pouvaient se montrer impossibles à implémenter sur 3DS. La confirmation du casting commun et la présence de Harmonie et Luma laissent les joueurs penser que les esquimaux Popo et Nana sont également de retour, ce qui n'est pas le cas. Ils ont bien été réalisés sur Wii U mais les limitations techniques de la 3DS poussent Sakurai et son équipe à supprimer le duo pour ne pas en faire un personnage exclusif à une plateforme.

Lors du *Smash Bros. Direct*, Sakurai annonce également la présence de deux modes en ligne séparés,

un nommé "Pour le Fun" qui permet de jouer à quatre sur tous les terrains avec objets et l'autre nommé "Pour la Gloire" qui désactive les objets, permet les duels et se déroule sur les versions Destination Finale des stages. En préparant ces nouveaux jeux, Sakurai est allé pour la première fois sur la partie en ligne de *Super Smash Bros. Brawl* et son constat l'a horrifié. Il n'arrivait pas à jouer comme il avait pensé *SSB*. Le fait que certains joueurs désactivent les objets et la majorité des stages le fait souffrir car c'est autant de contenu sur lequel il a durement travaillé et auquel ils ne prêtent pas la moindre attention. N'ayant pas pu faire une partie classique, il craint que cela ait pu dégoûter des joueurs qui ne trouvant pas de matchs leur correspondant, abandonnent simplement le jeu. Il crée des versions "Destination Finale" des stages pour que les autres profitent des univers, des décors et des musiques du jeu tout en les laissant jouer comme ils l'entendent. Parmi les autres annonces, on retrouve l'existence de coups spéciaux alternatifs qui sont la réponse de Sakurai au besoin de personnalisation que représente la version portable ainsi que celle du nouveau mode "Aventure Smash". Ce mode reprend à la fois l'Émissaire subspatial dans sa construction et le mode "City Trial" de *Kirby Air Ride*. Le principe est simple, les joueurs sont dans un niveau similaire au mode aventure de *SSBB* (reprenant même une partie des ennemis de ce mode) mais l'objectif des parties change totalement. Il ne faut pas atteindre la fin du

niveau mais l'explorer pour trouver des bonus qui aideront dans une épreuve finale, comme dans le jeu de course de Sakurai. Ce mode tire parti du fait que chaque participant a son propre écran. Sur une console de salon, il faudrait dézoomer la caméra de l'écran partagé pour que chacun parte de son côté, ce qui rendrait tout illisible. Un mode "2 contre 2" est prévu pour l'Aventure Smash avec l'attribution de rôles pour chacun des personnages (Soutien,...) mais la 3DS ne permet pas d'afficher deux personnages sur le même écran et l'idée est donc abandonnée.

Le perfectionnisme de Sakurai le pousse à intégrer les voix réelles de chaque Pokémon utilisé dans la série animée. Ce travail très délicat lui a demandé d'obtenir les voix des acteurs dans chacune des langues gérées par le jeu. Leur si grand nombre empêche Sakurai de les recevoir en même temps, repoussant toujours plus loin la fin de ces enregistrements. Seul Pikachu partage la même actrice vocale pour l'ensemble des pays. Il s'agit de Ikue Ōtani, qui répond au souhait de Nintendo d'avoir un nom universel dans toutes les régions du monde pour le Pokémon mascotte de la série.

UNE RÉVOLUTION DES PERSONNAGES

Le 29 avril 2014, lors de sa vidéo de préparation de l'E3, Nintendo évoque l'organisation d'un tournoi sur invitation *Super Smash Bros*. Un mois plus tard, le 29 mai, Nintendo publie une vidéo présentant les participants du tournoi, le règlement ainsi que la sortie d'adaptateurs USB permettant de brancher les manettes GameCube à la Wii U, manettes qui seront rééditées pour l'occasion. Le Digital Event Nintendo E3 se tient le 10 juin. Après une courte introduction, une vidéo lunaire se lance. Reggie Fils-Aimé et Satoru Iwata se battent avant de s'installer devant *Super Smash Bros* for Wii U pour continuer l'affrontement avec leur Mii. Ils en profitent aussi pour dévoiler les amiibo. Sakurai prend la parole pour présenter ces nouveautés avant de dévoiler une nouvelle date de sortie pour le jeu portable : le 13 septembre 2014 pour le Japon, le



3 octobre pour le reste du monde. Tandis que les spectateurs occidentaux s'écrient tous :

Mais ce n'est pas l'été !

La présentation de Nintendo reprend son cours normal avant de s'achever avec l'annonce de Palutena. L'E3 2014 ne s'achève pourtant pas pour la série avec le tournoi qui a lieu quelques heures plus tard puisqu'une table-ronde débute peu après. C'est l'occasion pour Sakurai de présenter PAC-MAN, la personnalisation et les amiibo.

Un nouveau trailer de personnage est diffusé le 14 juillet hors du cadre des Nintendo Direct, il annonce l'arrivée de Daraen, le retour de Captain Falcon ainsi que la présence très floue de Lucina. Sakurai doit éclaircir sa situation dans sa chronique pour Famitsu. Il s'agit d'un costume de Marth qui est devenu un personnage à part entière pendant la

PERSONNALISATION DES ATTAQUES SPÉCIALES

Cet opus permet de modifier les attaques spéciales, voici l'exemple du spécial neutre de Mario et ses deux variantes.



production. L'une des nouveautés de cet épisode est l'ajout de costumes alternatifs. Cette fonction avait été teasée dès le 31 octobre 2013 avec une image présentant la version masculine de l'Entraîneuse Wii Fit sans la moindre explication jusqu'au premier Smash Bros. Direct. Certains de ces costumes ont gagné le statut de personnages jouables, il s'agit de Lucina, Dr. Mario et Pit Maléfique. Pour Lucina, cela correspond à la crainte de Sakurai que Marth ne soit pas accessible. Il voulait un personnage plus fin qui demande plus de maîtrise mais il propose souvent une version

plus abordable, que ce soit avec Roy ou avec Lucina qui a une épée plus simple à gérer. Le cas de Dr. Mario est également simple, Sakurai pense que faire de ce personnage présent dans *Super Smash Bros. Melee* un costume serait très mal vécu par les fans. Le personnage Pit Maléfique est né de la volonté de lui donner un Spécial Côté et un Smash Final différents de ceux de Pit.

La sélection des nouveaux personnages est très différente dans cet épisode. Comme pour les épisodes précédents, une liste quasi-définitive des personnages est établie dans un cahier des charges avant le début de la production. Pour cette mouture, le roster a été bloqué en mai 2012, cela ne veut pas dire pour autant qu'il s'agit forcément des personnages qui seront dans le jeu final. Plusieurs sont abandonnés pour diverses raisons comme

le manque de temps ou un gameplay qui ne semble pas assez intéressant tandis que des clones font leur apparition beaucoup plus tard. La question de savoir si les séries représentées ont un avenir commercial prend plus d'importance dans le processus, tout comme la volonté de mettre en avant des combattants plus récents. Ainsi, Amphinobi est intégré avant même la sortie de *Pokémon X et Y*. L'équipe voulant un Pokémon de la sixième génération, le choix se fait uniquement sur les dessins préliminaires. La grenouille n'a alors pas même de nom lorsque que



Sakurai le découvre. Il est d'ailleurs tellement captivé par son concept qu'il crée l'ensemble de ses attaques et ses animations le jour même. *Fire Emblem: Awakening* a également un impact significatif sur lui. Le jeu sort au Japon le 19 avril 2012, pendant la période de casting. Sakurai qui joue justement à ce jeu tient donc à inclure l'un des Veilleurs. Il pense tout d'abord à Chrom puisqu'il est le personnage principal mais il réalise qu'il n'est qu'un épéiste de plus. Il se tourne donc vers Daraen qui lui permet de représenter un autre aspect de *Fire Emblem*, la magie. Avec ses tomes, il permet également au créateur d'ajouter le système de limite d'utilisations de la série, ce qui plaît particulièrement à Sakurai qui veut toujours coller au plus près des univers avec lesquels il travaille. Une autre réflexion participe au choix des combattants: Sakurai souhaite justement diversifier le casting avec des personnages qui semblent justement ne pas être des combattants. Il revient donc sur plusieurs personnages refusés pour *SSBB* que sont les Miis, PAC-MAN, Little Mac et le Villageois. L'Entraîneuse *Wii Fit* et Harmonie font partie de cette même logique. Mega Man rejoint le roster pour plusieurs raisons: il est iconique, il possède une très grande palette d'attaques grâce aux Boss de sa série et il attaque presque exclusivement à distance. Le Duo Duck Hunt doit sa place au fait qu'il soit en réalité un trio: en plus de l'hommage au jeu culte que Sakurai voulait rendre, il est également séduit par l'idée d'une troisième personne

qui serait un joueur imaginaire devant l'écran, armé d'un NES Zapper. Bowser Jr. est quant à lui le rescapé de cet épisode, lors du développement, Sakurai a pris la décision de l'abandonner, l'équipe a décidé de prendre sur elle afin de le maintenir dans le jeu.



UNE SORTIE PAR ÉTAPES

Le 29 Août 2014, Nintendo annonce que les personnes qui enregistreront les deux versions sur le Club Nintendo recevront un double CD contenant une partie des musiques du jeu. Alors que le monde entier attend la sortie de *Super Smash Bros. for 3DS* pour le samedi, Nintendo surprend tout le monde en publiant une démo jouable du jeu sur le e-Shop japonais le 9 septembre 2014.

Tandis que le jeu sort dans ce pays, Nintendo offre des codes de téléchargement pour la démo dans le reste du monde. Ceux qui n'ont pas de codes peuvent néanmoins installer l'échantillon le 19 Septembre. Nouveauté pour la série, les joueurs ont l'heureuse surprise de voir, dès la sortie japonaise, une première mise à jour pour le jeu indiquant la possibilité de voir le jeu corrigé en cas de problème. Le jeu termine sa première journée japonaise avec 958 317 exemplaires vendus et dépasse aisément le million dès le lendemain. Après la sortie mondiale, Nintendo déclare le 7 octobre 2014 que la version 3DS s'est écoulée à 2,8 millions d'exemplaires dans le monde entier et profite de l'occasion pour dévoiler les dates de sortie de la version *Wii U* et des amiibo: le 21 novembre 2014 aux Etats-Unis, le 5 décembre en

Europe et le 6 décembre au Japon. Dans un premier temps en Europe, les amiibo devaient sortir une semaine avant le jeu, avant qu'il soit lui-même avancé pour coïncider avec les figurines.

Le 20 octobre, un nouveau *Smash Bros. Direct* est annoncé sous le titre "50 raisons de jouer à *Super Smash Bros. for Wii U*". Jusque là, l'attention de la communication avait été portée sur la version portable, l'autre jeu reste donc encore très flou un mois avant sa sortie. Erreur réparée avec la présentation de plusieurs exclusivités dont la présence du jeu à 8 et de nouveaux modes. On apprend que les mises à jours continueront encore en 2015 pour ajouter les fonctions de partage de contenu, un stage inspiré du *Miiverse* et un éditeur de tournois en ligne. Alors



que l'on semble s'approcher de conclusion de l'aventure pour le développement de ces deux jeux. Une dernière annonce relance la machine : Mewtwo sera disponible en temps que personnage téléchargeable au printemps 2015. Ouvrant donc la porte aux dlc même si Sakurai déclare dans la foulée qu'aucun autre personnage n'est prévu pour l'instant. Le 31 octobre, Nintendo Europe tweete un changement de date de sortie pour la version Wii U qui passe au 28 novembre. Le 13 novembre, Nintendo of America annonce que la version portable dépasse

le million d'exemplaires aux Etats-Unis tandis que les ventes globales sont au dessus des 3,5 millions. Le 21 novembre, la version Wii U prend le record du jeu Wii U le plus vendu à sa sortie avec 490 000 exemplaires lors de ses trois premiers jours.

Le jeu sort en Europe le 28 novembre et tout comme pour le continent américain, l'adaptateur pour manettes GameCube est presque immédiatement en rupture de stock, prouvant encore une fois l'amour de la communauté pour la série. Le 5

décembre, veille de sortie japonaise, Sakurai met fin aux images du jour qu'il publiait sur le Miiiverse, le système est remplacé dans les heures qui suivent par une série de concours permettant aux joueurs d'envoyer leurs propres images de la version Wii U à l'équipe du jeu qui sélectionnera les meilleurs. Trois semaines après la sortie, Nintendo of America annonce que 710 000 amiibo ont été vendus, ce qui est sensiblement le même nombre que les ventes du jeu lui-même. Le 19 décembre, un pack contenant une Wii U basique et un exemplaire du jeu est mis en vente, uniquement en Europe. Le même jour, la deuxième vague des amiibo apparaît dans les magasins. En 2014, plus de cinq millions de *Super Smash Bros. for 3DS* ont été vendus, dont deux millions au Japon qui dépassent donc les deux premiers épisodes en seulement 4 mois. Au total, le jeu termine cinquième jeu le plus vendu en 2014 tandis que *Super Smash Bros. for Wii U* est à la dix-huitième place. Ce classement sépare les ventes de jeux multiplate-formes. La version de salon s'en sort très bien avec 2,74 millions de ventes sur cette année malgré le fait qu'elle n'ait que six semaines. Au final, *Super Smash Bros. 4* est le sixième jeu le plus vendu aux États-Unis en 2014. décembre 2014 devient un mois historique pour Nintendo dans ce pays puisque que la Wii U y fait le meilleur mois de son histoire et que la 3DS voit s'établir son nouveau record de ventes de jeux développés par Nintendo grâce à *SSB* et aux remakes de *Pokémon Rubis* et *Saphir*.

Le réel tournant pour *Super Smash Bros. 4* après sa sortie arrive lors du Nintendo Direct 1^{er} avril 2015. Outre l'annonce de la date de sortie pour Mewtwo, disponible le 15 avril pour ceux qui ont eu un code et à l'achat le 28, Nintendo dévoile son intention vis-à-vis des DLC. Mewtwo n'est donc pas le seul personnage visible ce jour-là puisque Lucas est également présenté. Les combattants Miis auront quant à eux droit à des costumes supplémentaires. Mais la grosse surprise vient du Scrutin des combattants Smash Bros., intitulé "Smash Bros. Fighter Ballot". Si Sakurai a l'habitude de faire des études pour connaître les envies des joueurs concernant les personnages, il s'agit de la première fois que ce sondage est à la fois public et ouvert à tous les territoires. Jusqu'au 3 octobre, les joueurs peuvent envoyer leurs suggestions sur le site officiel du jeu et influenceront ainsi le choix des prochains contenus téléchargeables. En réalisant Mewtwo, qui devait être réservé aux acheteurs des deux versions, Sakurai comprend que si une famille a plusieurs 3DS avec *SSB3DS* il serait injuste de laisser un ou des enfants sans le personnage. Faire des DLC permet donc à la fois de gommer ce problème et d'entretenir la hype autour du jeu grâce aux annonces des personnages qui ont toujours fait le sel de la série. Le 14 juin 2015, malgré la fuite de la dernière mise à jour quelques heures plus tôt, Sakurai présente une vidéo spéciale dédiée aux nouveaux contenus du jeu. Lucas débarque donc en compagnie du revenant Roy et du plus mythique personnage de jeu de combat, Ryu de *Street*

LE SAVIEZ-VOUS ?

Il a été question d'intégrer au panel des combattants Heihachi Mishima, personnage phare de la série *Tekken*. Il est finalement remplacé par Ryu car l'équipe estime que la mise en œuvre de son moveset aurait été difficile. En contrepartie, un costume Mii à son effigie a été créé.

Masahiro Sakurai a brièvement examiné Takamaru, protagoniste du jeu *The Mysterious Murasame Castle* pour *Super Smash Bros. 4*. Cependant, il a estimé que la popularité de Takamaru était trop faible, le reléguant au statut de Trophée Aide.

L'artwork du personnage Mewtwo le représente dans la même posture que celui de *Super Smash Bros. Melee*.



Fighter. Les ajouts ne se limitent pas aux combattants puisque le stage Miiverse annoncé plusieurs mois avant devient disponible en même temps que Dreamland 64 et que Suzaku Castle (uniquement en pack avec Ryu). Les miis gagnent au passage des costumes inspirés de jeux qui n'étaient pas représentés dans *SSB* jusqu'à présent : *Splatoon*, *Virtua Fighting* ou *Tekken*. Tous ces éléments sont mis en ligne le jour même.

Une troisième vague de DLC est lancée le 31 juillet 2015, cette fois-ci sans personnage, pour ajouter les terrains Château de Peach 64 et Château d'Hyrule 64 ainsi que des costumes Mii dont ceux des très réclamés (en tant que combattants) King K. Rool et Lloyd Irving de *Tales of Symphonia*. La quatrième vague est très similaire puisqu'elle apporte le stage *Super Mario Maker* et, uniquement sur Wii U, le Vaisseau pirate de *SSBB*. Une fois de plus la vague est accompagnée de costumes pour les avatars des joueurs dont certains sont inspirés cette fois-ci de *Monster Hunter*. En septembre, Nintendo communique ses chiffres de l'année et on apprend que la



version 3DS s'est écoulée à 7,37 millions d'exemplaires en 12 mois tandis que la version Wii U en a vendu 4,03 millions en 10 mois. Les amiibo (*Super Smash Bros.* ou non-*Super Smash Bros.*) ont atteint les 21,10 millions d'exemplaires commercialisés. Dans ce communiqué, l'éditeur note également les excellents résultats des DLC de *SSB4* sans pour autant donner de chiffres. La date fatidique de la fin du Scrutin arrive enfin mais Nintendo et Sakurai ne communiquent pas. Il faut attendre un mois et demi de plus, le 13 novembre et un Nintendo Direct, pour qu'un nouveau personnage soit annoncé. Il s'agit de Cloud, le héros de *Final Fantasy VII*, qui prend tous les joueurs de court. Lors du Scrutin, Sakurai se rend très vite compte de la forte demande pour des personnages de la série *Final Fantasy*. Et parmi eux, Cloud rassemble entre un quart et un tiers des votes. Sakurai contacte donc Tetsuya Nomura, sans le moindre espoir, s'attendant même à ne pas pouvoir obtenir un rendez-vous pour évoquer la possibilité de l'inclusion du personnage. De son côté, Nomura n'imagine même pas refuser ce que Sakurai aurait à lui proposer. C'est ainsi que Cloud se



retrouve dans *SSB4* avec son stage Midgar qui permet de voir les invocations classiques du RPG de Square Enix. Dans les secondes qui suivent le trailer du personnage, le Direct annonce également une prochaine présentation consacrée à *Super Smash Bros.* en décembre dont on apprend peu de temps après qu'elle sera la dernière.

Cette présentation a lieu le 16 décembre 2015. Elle débute par un nouveau personnage, Corrin, le personnage principal de *Fire Emblem : Fates*. Lors de sa réflexion à propos des DLC potentiel, il devient évident pour l'équipe qu'un représentant d'un jeu à venir est nécessaire. Le dernier *Fire Emblem* est donc en toute logique le jeu sur lequel elle porte son attention. Si la perspective d'ajouter un autre personnage de la série à ce *Super Smash Bros.* (qui en compte déjà cinq) effraie Sakurai, la capacité de se transformer en dragon de Corrin est ce qui lui permet de rejoindre le casting. Après avoir dévoilé que Cloud ainsi que le costume mii du chouchoo Geno seraient disponibles dans la journée même, Sakurai annonce la fin des DLC de *SSB*. Parmi les costumes, Tails et Knuckles sont présents

mais la grosse surprise vient du dernier combattant qui a gagné le Scrutin, il s'agit de Bayonetta. Arrivée première en Europe et dans le top 5 en Amérique, la sorcière a été désignée par un sondage aux 1,8 millions de participations (après avoir retiré les tentatives de triche). Selon Sakurai, il s'agit du personnage qui a eu le plus de votes parmi ceux qui étaient réalisables techniquement mais aussi dont il pouvait obtenir les droits. Il note au passage, qu'elle est arrivée devant les vétérans qui étaient absents du jeu à la sortie. Accompagnée du terrain Tour de l'horloge de l'Umbr, Bayonetta s'est révélée être un défi pour Sakurai par son côté sexy. Car si ni lui, ni Nintendo n'avait de problème avec le personnage, les différents organismes de classification des jeux ont eu beaucoup plus de mal avec l'ajout de l'héroïne d'un jeu 18+ dans un jeu conseillé en moyenne à partir de 10 ans. Sakurai avoue que chacun de ces trois personnages a demandé beaucoup plus de travail que n'importe qui pour le jeu de base. La dernière vague de DLC devient disponible le 4 février 2016.

SUPER SMASH BROS.™ ULTIMATE

LE CHEVAUCHEMENT

Lorsqu'on le sollicite, Sakurai accepte de développer un nouveau *Super Smash Bros.* Il sait qu'avec cette licence il peut créer un produit avec plus de valeur et une aura plus vaste qu'un autre projet. Il n'a pas l'impression d'être coincé dans une ornière à faire des choses similaires car il ajoute à chaque fois un grand nombre de nouveautés. Ce qui lui donne ce sentiment de toujours apprécier ce travail. En parallèle des DLC de *SSB4*, Sakurai fait une première proposition sur l'orientation d'un futur épisode en décembre 2015. Ses souhaits sont d'en faire un jeu plus rapide avec

plus de contenus. Ce fut possible grâce aux équipes de Bandai Namco qu'il connaît déjà et qu'il garde à ses côtés. Démarrer le projet avec une équipe déjà formée est un gain de temps qui lui permet d'être plus ambitieux. Lors de ses choix de personnages pour les DLC de *Super Smash Bros. for 3DS et Wii U* il précise que ceux-ci doivent remplir comme conditions de ne pas être des personnages de manga, qu'ils doivent avoir une importance dans l'histoire du jeu vidéo et naturellement que la compagnie mère ainsi que Nintendo aient la volonté de les voir dans le jeu.

D'après Masahiro Sakurai, l'ajout d'un nouveau personnage est l'un des points les plus problématiques à la création d'un *Super Smash Bros.* Il parvient toutefois à ses fins et à chaque fois in extremis. Il ne s'agit plus d'un crossover Nintendo mais d'un crossover du jeu vidéo et plus spécifiquement de l'industrie japonaise. Il faut obtenir l'accord de tous les propriétaires des licences qui sont impliquées dans le jeu. Beaucoup d'animations doivent être approuvées pour donner vie à ces personnages externes dans le monde de *Super Smash Bros.*. Ce qui le définit, c'est réellement son gameplay qui diffère des autres jeux de combats. L'équipe de développement espère rendre les éléments encore plus cool et plus mignons qu'auparavant. Elle souhaite varier les styles tout en gardant une certaine cohérence. Sakurai décrit cet épisode comme un jeu étrange, complètement chaotique. Son équipe a toujours été confrontée à ce dilemme de respecter le personnage tout en l'intégrant au mieux au casting. C'est le cas du Villageois dont le bas de la tête a été élargi à la demande de l'équipe de développement originale. Exemple concret de l'implication des créatifs de chacun des personnages.

Si la planification a commencé en décembre 2015, c'est après la sortie du DLC de *SSB4*, Corrin et Bayonetta en février 2016, que le projet a réellement débuté. Pendant cette période de trois mois, Sakurai a alors plusieurs *Super Smash Bros.* différents en

tête, mais la charge de travail des *Super Smash Bros. for 3DS & Wii U* est alors très réduite, passant d'une équipe de centaines de personnes lors des développements de jeux à quelques dizaines pour les DLC. De par sa posture et son implication dans les licences Nintendo, Sakurai a dès lors déjà connaissance du concept de la Nintendo Switch. Cependant les capacités spécifiques de la machine n'ont que peu d'influence sur la conception du jeu qui n'en dépend pas. Par exemple, que les joy-cons soient détachés ou non n'a pas d'incidence sur le gameplay. Il réfléchit toutefois à créer un mode tablette et un mode dockée mais l'écran LCD de la console est largement suffisant pour ne pas avoir à différencier les affichages. C'est un vrai



soulagement qui évite d'adapter un grand nombre d'éléments à ces potentiels affichages et de doubler la charge de travail. Sakurai part donc sereinement dans le développement de cet épisode.

Dès le premier opus de *Super Smash Bros.* il est question de ne pas faire ressortir un personnage plus qu'un autre pour que chacun soit joué. L'idée de revenir à un nombre limité de personnages accessibles au premier lancement prend forme, réduisant ainsi le casting initial à celui du premier épisode. Le joueur doit ainsi les débloquent un par un, ce qui donne de l'importance à chaque nouveau personnage acquis. Dans la plupart des jeux de combats, les joueurs n'essaient pas l'ensemble des combattants. Le raisonnement de Sakurai est que les joueurs sont plus tentés d'essayer un personnage fraîchement

acquis. Il garde tout de même en tête que certains sont impatients de jouer avec leur favori. L'obtention des personnages ne doit pas être trop longue pour ne pas décourager les joueurs souhaitant avoir accès rapidement au casting complet.

L'une de ses premières actions est de trancher entre la possibilité de créer de nouvelles mécaniques en repartant de zéro ou de reprendre celles existantes et de les étendre. C'est ce second choix qui est retenu et explique la ressemblance de gameplay avec *SSB Wii U*. Il est justifié par l'envie de proposer un roster conséquent. Sakurai explique qu'en repartant de zéro, le casting ne serait approximativement qu'à un tiers de sa taille actuelle. Même s'il sait qu'il y a probablement des joueurs qui pensent que les premiers épisodes sont meilleurs, c'est quelque

chose auquel Sakurai se refuse de penser lors de cette prise de décision. Il souhaite tout de même faire évoluer le rythme du jeu. Le tempo de l'épisode précédent est trop lent selon lui mais il était dans l'impossibilité de le changer auparavant à cause de l'écran de la 3DS qui rend l'action illisible dès que le jeu devient trop rapide. Avec la Nintendo Switch et son écran de meilleure qualité et de plus grande taille, Sakurai à la volonté de l'augmenter dans une limite acceptable pour les joueurs ne maîtrisant pas encore les mécaniques de jeu. Dans cette optique, il accroît la vitesse des sauts et la vitesse à laquelle les joueurs s'envolent lorsqu'ils sont frappés et raccourcit les animations des personnages pour ne pas restreindre les joueurs désireux d'avoir un jeu plus rapide.

Lors de la conception d'un épisode *SSB* Sakurai se sert de son expérience et écoute au mieux la communauté. Les versions "Destination Finale" des stades découlent de ces enseignements. La réalité est que les fans ne jouent que dans une seule et unique configuration et ne profitent pas des créations de l'équipe, qui leur prennent pourtant une énergie considérable à produire. Sakurai pousse donc le concept plus loin et ajoute les versions "Champs de bataille" et "sans hasard" permettant de jouer sur les stades sans élément perturbateur. Il cherche encore à casser les codes des jeux de combats et décide de placer la sélection du stage avant celle des personnages. Comme cela, les joueurs peuvent choisir leur personnage en fonction du terrain. C'est quelque chose qui paraît plus juste aux yeux du créateur de la série. On retrouve cette mécanique





Les communautés ont besoin de se rassembler autour d'un titre en particulier [...] Si les joueurs de Super Smash Bros. Melee s'enthousiasment sur Super Smash Bros. Ultimate, on pourrait voir une consolidation du jeu compétitif sur Smash, ce qui de notre point de vue serait fantastique. Cela nous permettrait de standardiser les règles de jeu et la mise en place nécessaire [...] et on aura vraiment les meilleurs joueurs du monde qui s'affronteront.

*Reggie Fils-Aimé,
président de Nintendo of America
interviewé par ESPN,
chaîne sportive Américaine*

en compétition où le perdant choisit son stage avant que les joueurs décident de changer de personnages. L'une des autres raisons, plus technique ce coup-ci, est l'impact de ce choix sur les temps de chargements. Le ou les stages sélectionnés se chargent en tâche de fond lorsque les joueurs choisissent leurs combattants. C'est ce qui explique les bugs de costumes qui mettent parfois du temps à s'afficher lorsqu'un joueur les change très rapidement une fois l'écran de sélection des personnages affichés. Les temps de chargements pour lancer la partie s'en trouvent considérablement réduits ! Une très bonne astuce de game design.

UN POSITIONNEMENT INCOMPRIS

L'annonce de *Super Smash Bros.* le 8 mars 2018 lors du Nintendo Direct créé la surprise. C'est dans les yeux d'un Inkling que le logo apparaît avant de dévoiler l'ombre de quelques personnages iconiques de la firme. Aucune mention ne fait état d'un nouvel épisode et le titre du jeu est encore provisoire, semant ainsi le doute chez les joueurs qui redoutent un épisode "Deluxe" de la version Wii U. Certains indices comme la mention copyright 2018 sur le site officiel, permettent d'être rassurés sans avoir la certitude de la direction que prend cet épisode.

Mais c'est le Nintendo Direct de L'E3 2018, le 13 juin, qui confirme qu'il s'agit d'un nouvel épisode, nommé *Ultimate* pour l'Europe et l'Amérique et baptisé *Special* pour le Japon. La communication est axée sur les combattants qui sont pour la première fois tous réunis dans un épisode. Point qui inquiète le créateur redoutant une fuite avant l'événement qui gâcherait totalement l'annonce. Ridley, très demandé par les joueurs, fait parti des rares nouveaux combattants. Il constitue un réel défi pour Sakurai qui doit lui trouver une taille appropriée et réussir à l'intégrer à l'univers. Ridley a été pensé pour être vraiment effrayant contrairement aux autres méchants tel que Bowser ou King K. Rool qui ont un aspect plus grotesque. L'aspect plus cruel du personnage est retranscrit jusque dans son trailer de présentation où il transperce furtivement Megaman et Mario.

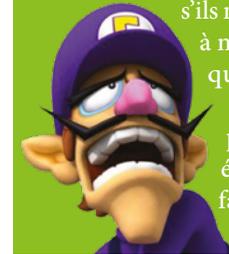
Malgré ses efforts, Masahiro Sakurai se sent obligé de justifier ses choix car les joueurs se focalisent sur les derniers combattants qui manquent à l'appel, dont le très demandé Waluigi. Les personnages échos, comme Daisy, Lucina et Pit Maléfique sont rapidement implémentables. Ils ne prennent que peu de temps de développement et leurs absences ne permettraient pas d'ajouter d'autres personnages. Ils sont par conséquent à considérer comme des bonus et non un choix hasardeux du créateur.

Sakurai s'est servi du grand sondage officiel organisé pour les DLC de *Super Smash Bros. 4*. C'est notamment, ce qui le décide à implémenter Richter, Ridley ou encore King K. Rool. Pour ce dernier, Sakurai y voit la possibilité d'avoir un personnage lourd avec un gameplay différent des autres personnages de ce gabarit. Félinferno, dernier Pokémon à rejoindre le casting a pendant longtemps été en concurrence avec Archéduc, personnage le plus pronostiqué pour prendre sa place.

LE SAVIEZ-VOUS ?

Il existe un buzz autour du personnage Waluigi à la suite de l'E3 2018 et de l'annonce des personnages présents. Reggie Fils-Aimé en a conscience et assure que Nintendo espère toujours satisfaire les joueurs mais qu'ils sont très exigeants et se focalisent sur ce qu'il manque, comme

s'ils ne voyaient que le verre à moitié vide. Il explique que la décision finale revient à Sakurai, qui peut s'appuyer sur ses équipes pour étudier la faisabilité de cet ajout.





Il y a beaucoup de jeux nouveaux et intéressants, mais Smash est vraiment spécial.

Masahiro Sakurai

Les graphismes HD de la console précédente donnent le sentiment qu'il ne s'agit que d'une version améliorée de *Super Smash Bros. for Wii U* et ce sont les joueurs présents lors des démos et la liste des milliers de changements mineurs qui finissent de prouver les dires de Nintendo : Le jeu utilise un nouveau moteur de jeu. Celui-ci permet des effets de lumières et rendus de textures améliorés par rapport à la version précédente. L'équipe de développement est répartie de zéro et

il s'agit donc d'une suite. Comme pour les anciens épisodes, Sakurai prend la charge de l'équilibrage des personnages du jeu. Il commence notamment avec ses observations à l'Invitational de l'E3 2018 pour faire des ajustements. Des changements qu'il compte faire jusqu'à la dernière minute.

Il signe aussi le grand retour d'un mode aventure à la durée de vie dantesque, dans un format différent de l'Émissaire Subspacial. À laquelle l'équipe a pris soin d'y ajouter une collection d'esprits, dignes successeurs des trophées qui ont perdu en volume pour gagner en profondeur de gameplay. L'inspiration de ce mode « Lueur du Monde » vient de la séquence vers la fin de l'Émissaire Subspacial où Tabbou éradique tout le monde d'un unique coup. Sakurai pense que l'impact de débiter l'histoire par un désastre demandant au joueur de rétablir les choses à la normale est bien plus engageant. Kirby se présente vite comme le protagoniste évident pour débiter cette aventure. Cependant Sakurai sait qu'il sera jugé sur cette décision étant donné son lien de paternité avec la boule rose. Il lui faut trouver quelqu'un qui ait une raison solide et convaincante pour fuir. Or l'attaque capture l'ensemble des combattants en enveloppant toute la galaxie, seul un véhicule pouvant défier les lois de la physique peut fonctionner. La téléportation à courte distance de certains personnages n'est pas une solution satisfaisante, mais le Wars Star de Kirby

lui permet de se téléporter sur de longue distance dès le tout premier épisode de sa série, faisant de lui un solide prétendant. Si Palutena ou Bayonetta sont également des choix possibles, des ennemis aux mêmes propriétés qu'elles comme Hadès ou certains de Purgatorio ont été transformés en Esprits. Raison qui les a disqualifiés. Enfin d'un point de vue du game design, le premier personnage que les gens essaient doit être simple et facile à utiliser. Bayonetta ou Palutena sont difficiles à utiliser de prime abord, Kirby est au contraire d'une facilité déconcertante à prendre en main et de fait s'impose comme le personnage de base.

L'amour de Masahiro Sakurai pour la musique le pousse à intégrer plus de 800 pistes audio. Il devient à l'instar de la version 3DS un jukebox très complet du jeu vidéo. Autant de thèmes qu'il peut intégrer à l'aventure pour rendre les combats scénarisés les plus fidèles possible. Son thème principal, interprété par Abby Trott dans sa version anglaise et par Erina Koga dans sa version japonaise, s'intitule Lifelight, la lumière de la vie. Avec des paroles matures, elle place tous ces personnages enfantins dans un contexte adulte au ton dramatique. Où le début de l'histoire commence par l'apocalypse de Nintendo.

LE SAVIEZ-VOUS ?

Concernant le design de Zelda, Sakurai avoue s'être inspiré des jeux *Zelda : A Link To The Past* et *Zelda : A Link Between Worlds*.



Les autres personnages de la série *The Legend of Zelda* présents dans *SSB*, représentent d'autres épisodes de la série.

TOUS ENSEMBLE !

Le but ultime de cette version n'est pas uniquement d'intégrer l'ensemble du roster de la série mais aussi de réunir la communauté qui s'est scindée lors de la sortie de l'épisode sur Wii. Il s'agit de rendre le jeu plus rapide tout en le laissant plus accessible que *SSBM*. Sakurai parle de réunir les joueurs pros et les joueurs occasionnels, ce qui n'est pas réellement vrai puisqu'il existe une scène pro autant sur *SSB4* que sur *SSBM*.

Pour y arriver, il faut permettre au jeu de s'adapter à chaque type de parties souhaitées par les joueurs. Dans cette optique, Sakurai augmente la quantité de dégâts infligés par un joueur sur son adversaire lorsque l'on joue en un contre un. Ainsi les matchs compétitifs sont plus rapides. Le rappel du score à chaque K.O., la cartographie des positions des personnages à chaque éviction en dehors de l'écran et les effets d'impacts taillent le jeu pour le streaming et le spectacle. Il souhaite que la lisibilité de l'action reste l'une des composantes clés des parties, notamment pour satisfaire les joueurs novices. Il réfléchit à incorporer de la fumée qui symbolise les trajectoires des personnages éjectés. Elles sont de la couleur du personnage attaquant pour permettre de différencier le porteur du coup lors de partie à plusieurs. D'ailleurs, de nouveaux controllers GameCube permettent aux

joueurs de jouer dans les mêmes conditions que pour les autres épisodes et prouvent que le gameplay est parfaitement adapté à la manette. Cette nouvelle version est légèrement modifiée au niveau du logo par rapport à la réédition de 2014.



Le mode VIP qui permet aux meilleurs de s'affronter entre eux, est conçu pour séparer les joueurs confirmés des débutants en ligne. L'idée est comme à son habitude de rendre le jeu accessible sans ennuyer les joueurs chevronnés. Il se laisse la possibilité de réévaluer le niveau pour atteindre la salle VIP. Sakurai soutient la scène e-sport mais souhaite que tout le monde s'amuse. Il n'y a selon lui pas de bonne manière de jouer et il ne veut pas pousser les gens à jouer d'une certaine manière. À chacun de trouver sa façon d'apprécier le jeu. C'est d'autant plus important à ses yeux que l'équipe a mis beaucoup d'effort pour

inclure un nombre important d'objets, de trophées aide et de petites fonctionnalités.

Super Smash Bros. reste un party game qu'il améliore avec l'ajout de nouveaux objets et l'actualisation de la plupart des personnages. Un soin tout particulier a été apporté à l'ensemble du casting pour satisfaire les joueurs, dont les mascottes des éditeurs-tiers. David Hayter, doubleur de longue date du héros de Kojima est repris pour la voix de Solid Snake malgré son éviction de la série *Metal Gear Solid*. Ceux qui ne sont pas ajoutés deviennent des trophées aide. C'est le cas de Bomberman et de Krystal. Les Trophées Aide deviennent vulnérables et peuvent rapporter un point à l'adversaire qui les expulse.



Pour Sakurai, c'est une chance de pouvoir faire le plus grand crossover de l'histoire du jeu vidéo. Nintendo lui donne carte blanche malgré le risque et il est heureux de pouvoir offrir cela aux joueurs. Les retours de ceux-ci sont très positifs et attestent de l'aura de la série. La licence est tellement forte qu'il est probable que ce ne soit pas le dernier épisode mais Sakurai sait qu'il ne sera pas éternellement à la tête des futurs projets.

ET C'EST PAS FINI !

Sakurai est passionné de jeu vidéo dans son ensemble et non uniquement de Nintendo. Il mène une réflexion sur le type de personnages à ajouter dans Super Smash Bros. Ultimate en fonction de ce qu'ils peuvent apporter en nouveauté et divertissement au joueur. Il implique directement ses goûts pour les DLC en intégrant au casting des personnages uniques et différents. Le premier DLC, gratuit pour les joueurs ayant enregistré le jeu avant le 31 janvier 2019 est un personnage non conventionnel puisqu'il s'agit de la plante Piranha. L'idée de Sakurai est de casser la présence systématique de protagonistes principaux. Pour lui l'implémentation de ce personnage qui sort de l'ordinaire répond tout à fait à son envie d'ajouter de l'amusement et d'éviter l'ennui. Il considère ce personnage presque comme un Mr. Game & Watch, R.O.B. ou Duck Hunt, le statut de héros en moins.

Nintendo promet que les joueurs seront tout autant surpris et excités des futurs personnages ajoutés. Elle propose des packs pour cinq prochains personnages et pour motiver les joueurs, le costume de Rex de *Xenoblade Chronicles 2* est offert pour les joueurs qui achètent l'ensemble d'un coup. Malheureusement pour Rex et les combattants du jeu *ARMS*, leur sortie fut trop tardive pour les intégrer en tant que personnage jouable.

Super Smash Bros. Ultimate reçoit de nombreuses distinctions malgré sa sortie tardive qui le prive des

LE SAVIEZ-VOUS ?

En marge de la sortie du jeu, celui-ci a fuité et s'est retrouvé dans la nature près de deux semaines avant sa sortie. Les soupçons se portent vers un revendeur Mexicain qui aurait manqué de respecter le fameux Day One. Des musiques et informations croustillantes sur le mode aventure se sont retrouvées sur la toile, ce qui n'a pas été du goût de Nintendo qui pour limiter la casse a demandé à Youtube de bloquer certaines vidéos pour non respect de copyright.

nomination aux Games Awards. Il est par exemple récompensé du titre de «Meilleur jeu de combat» lors de la 8ème cérémonie des New York Game Awards. Le jeu est lancé le 7 décembre en grande pompe avec une communication basée sur un trailer montrant les combattants du jeu et à l'aide de la présentation du Joker de *Persona 5*, premier DLC dévoilé aux Games Awards 2018. Sakurai a commencé la série des *Persona* à ses débuts. L'interface de *Persona 5* le fascine, notamment le côté très stylish des menus. Tout comme le scénario très profond des jeux de la série. Rien ne lui déplaît dans le dernier épisode qu'il n'a pu compléter au maximum, à cause du développement de *Super Smash Bros. Ultimate*. Il aime jouer sans regarder les guides et autres astuces de jeu afin de découvrir par lui-même les événements des jeux. Il existe de nombreuses similitudes entre ces séries, notamment le fait qu'elles soient à la fois simples et difficiles. La bande sonore de genre « Acid Jazz » de *Persona 5* est quant à elle incompatible avec l'esprit des combats de *Super Smash Bros.* contrairement à celle de l'épisode 4 avec un côté plutôt « Pop ».

L'absence de jeux envoyés à la presse avant la sortie du titre permet de contenir les leaks. Seules des sessions d'essais sont proposées à la presse dans cette optique. Il s'agit du premier épisode à

Super Smash Bros. Ultimate établit un nouveau record en termes de chiffre d'affaires pour une exclusivité consoles dans l'histoire du jeu vidéo, dépassant la performance au lancement de Halo Reach en 2010.

Mat Piscatella,
représentant du NPD Group

avoir une sortie simultanée au niveau mondial. C'est également le premier épisode qui sort l'année de son annonce. L'attente des joueurs n'a donc pas le temps de s'essouffler. Et cela se ressent directement sur

les ventes. Il s'agit du jeu de tous les records : plus gros démarrage de la série, jeu le plus pré-commandé à sa sortie sur Switch, 3 millions de jeux écoulés aux USA en 11 jours, 1,3 million en 3 jours au Japon, etc. Nintendo annonce 5 millions d'exemplaires dans le monde pour sa première semaine. Le NDP Group, organisme d'étude de marché, indique que *Super Smash Bros. Ultimate* est le jeu console vendu le plus rapidement depuis le début des comptages effectués par l'institut ■







CHAPITRE **III**
LES SECRETS

LA SÉRIE

LA PALME D'OR

Le 27 juillet 2016, *Super Smash Bros. 4* devient le jeu de baston le plus vendu de tous les temps si l'on considère les deux versions comme un seul et unique jeu. *Super Smash Bros. Brawl* se positionne à la deuxième place. *Super Smash Bros. Melee* est quant à lui cinquième, devancé par *Tekken 3* et les versions PS3 et 360 de *Street Fighter IV*. *Super Smash Bros.* sur N64 se situe à la huitième place du classement des ventes de jeux de combat. Ces ventes en font la série de jeux de combat la plus populaire avec plus de 39 millions de jeux écoulés.

FAUT PAS S'MOQUER

Les moqueries basses de Luigi et d'Amphinobi peuvent infliger des dégâts à l'adversaire, en l'occurrence, 1%. À noter que si l'adversaire est accroché au rebord, la moquerie de Luigi a même un effet météore. Snake peut quant à lui infliger des dégâts avec son carton qu'il laisse tomber négligemment derrière lui.

LA PERLE RARE

Il est possible de faire apparaître Mew grâce aux Poké Balls. Son taux d'apparition est très faible et il n'intervient pas dans les combats. Il permet de remporter des points supplémentaires.

DO A BARREL ROLL !

Dès *Super Smash Bros. Melee*, il est possible d'appeler des renforts dans les stages de Star Fox. Pour cela, il suffit de prendre Fox ou Falco et d'appuyer sur droite-gauche de la croix directionnelle plusieurs fois très rapidement. La manipulation est un peu différente dans les derniers *Super Smash Bros.* où tous les joueurs sélectionnent des personnages différents de ceux de l'équipe Star Fox et maintiennent le bouton Z.

AU VOL

Lors des parties multijoueurs en équipe, presser le bouton Start permet de voler une vie à l'un de ses coéquipiers. Cette astuce n'est valable que lorsque le joueur a épuisé son ensemble de vies.

À LA CROISÉE DES CHEMINS



Le symbole de la série est apparu pour la première fois dans le clip d'introduction du premier épisode. Il se veut simple. La croix représente l'idée de crossover entre les différentes propriétés et personnages de Nintendo tandis que les quatre sections de celui-ci représentent l'idée de jouer à autant de joueurs. Point peu commun à l'époque.

COMBATTANT D'UN JOUR

Certains personnages apparaissent dans d'autres jeux de combat. Snake est jouable dans *Dream-Mix TV World Fighters*, Mega Man dans plusieurs jeux dont *Street Fighter X Tekken*, Link a fait une apparition dans la version de GameCube de *SoulCalibur II*, Sonic est sélectionnable dans *Sonic the Fighters* et *Sonic Battle*, Donkey Kong est un boss de *Punch-Out!!* sur Wii et Little Mac apparaît dans *Punch-Out!!*.

YEUX VAIRONS

Les yeux de Rondoudou sont bleus dans la série *Pokémon*. Ils sont verts dans la série *Super Smash Bros.* et correspondent à la version chromatique de Rondoudou, qui est une version extrêmement rare à trouver dans les jeux *Pokémon*. Ils retrouvent leur couleur bleue à partir du 4^{ème} opus.

TERRAIN MINÉ

La Motion-Sensor Bomb (Bombe de Proximité) est une référence provenant des jeux *GoldenEye 007* (James Bond) et *Perfect Dark* édités par Rare.

SUPER SMASH BROS.

VOYAGE DANS LE TEMPS

Les huit personnages de base sont disposés par ordre chronologique sur l'écran de sélection des personnages. Mario est ainsi le plus ancien et Pikachu le plus récent.

EXPERT PLOMBIER

Le stage Royaume Champignon contient trois tuyaux verts dans lesquels il est possible de descendre pour ressortir aléatoirement de l'un d'eux. Attention tout de même, l'orientation de l'un de ces tuyaux met le joueur en difficulté.

THAT'S ALL FOLKS !

Les sons des coups des personnages dans la version américaine ont un style plus proche du dessin animé que ceux de la version japonaise.

RAYON X



Certaines attaques électriques permettent de voir le squelette des personnages. Samus est visible sans sa combinaison de cette manière.

SIGNALÉTIQUE

Dans le stage à débloquer Royaume Champignon, il est possible de voir des écriteaux « DANGER » en appuyant sur Start et en regardant au fond à gauche et à droite.

PETIT MAIS COSTAUD

La biographie de Kirby précise qu'il ne mesure environ qu'une vingtaine de centimètres!

RECYCLAGE

La structure du corps de Captain Falcon est identique à celle des personnages du prototype du jeu : *Dragon King : The Fighting Game*.

AU BAL MASQUÉ

La publicité de l'époque met en scène quatre personnes dans des costumes de Pikachu, Yoshi, Mario et Donkey Kong. Elle est particulièrement appréciée, car hilarante.

FAUTE D'ORTHOGRAPHE

Lors des crédits de fin de jeu, le nom du doubleur Charles Martinet qui prête sa voix à Mario et Luigi est écrit avec une faute : Charles Martinee.

LES 4 FANTASTIQUES



Les quatre personnages cachés sont visibles à la toute fin de l'introduction du jeu. Ils restent grisés tant qu'ils n'ont pas été débloqués.

SUPER SMASH BROS. MELEE

CHAMPIGNON HALLUCINOÈNE

Dans le livret du jeu *Super Smash Bros. Melee*, à la page 23, on voit une photo du mode Aventure, le combat contre les dix Yoshi. Si vous faites attention, vous remarquerez qu'il n'y a pas Toad en arrière-plan ! L'image provenait d'une version bêta.

RETOUR VERS LE FUTUR



Un mode à huit joueurs, présent dans *Super Smash Bros for Wii U*, était prévu pour *Super Smash Bros. Melee*. Cependant, les contraintes techniques n'ont pas permis son intégration. Il reste toutefois des vestiges comme les parties en multi-man ou le match événement 22 qui permettent de participer à des matchs à six en affrontant cinq adversaires.

DONNÉES CORROMPUES

La boîte française de *Super Smash Bros. Melee* comporte une erreur : elle indique que l'on peut débloquer plus de 300 trophées, ce qui est faux.

SOUVENT COPIÉ, BIEN ÉGALÉ !

Super Smash Bros. Melee a été émulé dans le courant de l'année 2004, mais la qualité n'était pas vraiment au rendez-vous. Aujourd'hui, il est parfaitement émulé, jouable en ligne et comporte de nombreux mods (20XX TE, etc.).

RYTHME DE LA JUNGLE

La musique d'introduction de *Super Smash Bros. Melee* fait partie de la bande-son de *Donkey Konga*, le jeu de rythme sorti sur Nintendo GameCube.

CHAMPION

Super Smash Bros. Melee a été élu « Meilleur jeu de combat » lors des Game Critics Awards de l'Electronic Entertainment Expo de 2001.

SOMNAMBULE



Lorsque Rondoudou s'endort dans le stage Fontaine des rêves, son reflet sur le sol garde les yeux ouverts.

ATTAQUE MORPHING



Appuyer simultanément sur les gâchettes L et R en mode tournoi Loser ou Winner permet de faire apparaître Métamorph à la place de l'icône de sélection du personnage. C'est la façon de choisir un personnage de façon aléatoire. Dans les autres modes de jeu, il suffit de lâcher sa pastille en dehors des personnages à choisir.

QUEL BAVARD !

Mewtwo grogne dans la version NTSC-U et PAL, mais au Japon, il s'exprime parfois en prononçant des phrases. Notamment lors de sa pose de victoire où il dit « Pourquoi suis-je ici ? »

MASTER MIND

Il est possible de jouer avec la créa main à l'aide d'une manipulation particulière. Ce bug découvert très tard après la sortie du jeu utilise la fonction « Name Entry » à l'écran de sélection des personnages.

SUPER SMASH BROS. BRAWL

NINTENDCATS



Une image du chat de Masahiro Sakurai, le concepteur en chef du jeu, est disponible dans le niveau Pokémon Stadium 2.

ORIGINAL SOUND TRACK

Le thème de victoire de Sonic est le thème Stage Clear de *Sonic the Hedgehog* sorti en 2006. C'est la seule musique de victoire qui provient directement d'un autre jeu.

QUI L'EUT CRU ?

Contrairement à la majorité des autres pays, en France ce n'est pas Meta Knight qui est le personnage à remporter le plus de tournois, mais Wario et Marth.

QUELLE VIOLENCE !

Certains éléments non utilisés dans le jeu, mais tout de même présents sur le disque, renseignent sur l'une des idées de cet épisode : faire apparaître les dégâts provoqués par les combats à la manière des jeux de courses où la carrosserie des voitures se dégradent aux contacts des murs. On trouve le bouclier hélien abîmé, le heaume fendu de Captain Falcon et le casque éraflé de Meta Knight.

EN PARALLÈLE...

Le stage du Circuit de Mario a été entièrement modélisé, les Maskass faisant la course en temps réel sur le circuit.

BOSS CACHÉ !

Il existe un composant du mode création de stages qui permet de créer des bosses. Il n'est pas accessible dans la version finale même si celui-ci est totalement fonctionnel.

MOTO TROLL



Wario est l'unique personnage à posséder une quatrième moquerie. Pour l'activer, il suffit d'actionner n'importe laquelle de ses poses lorsqu'il conduit sa moto.

INDESTRUCTIBLE ? PAS TANK ÇA...

Il est possible de détruire le Landmaster correspondant aux Final Smash de Fox, Falco et Wolf en leur faisant suffisamment de dommages. Naturellement il est très difficile de le faire sans hack.

MACH 5

Sonic peut courir sur la route du stage rétro de *Super Smash Bros. Melee* Big Blue avec l'objet oreille de lapin et dépasser les véhicules sur la piste.

C'ÉTAIT MIEUX AVANT...

Project M est un hack de l'épisode *Super Smash Bros. Brawl* permettant de jouer au jeu avec un gameplay remanié proche des épisodes *Super Smash Bros. Melee* et dans une moindre mesure du premier *Super Smash Bros.*. L'équipe de développement mit un terme à son travail le 1^{er} décembre 2015 après plusieurs années de boulot. Le jeu final en est à sa version 3.6 qui comprend de nombreux personnages avec de nouveaux costumes et des stages customisés.

SUPER SMASH BROS. FOR 3DS / WIIU

POUR QUELQUES GOLDUS DE PLUS !



Le billet collectable dans le mode coin's battle contient la photo du bâtiment principal de Nintendo au Japon, avec l'écriture SmashBank.

QUEL GÂCHI...

Le jeu contient un quatrième set de coups personnalisés pour chaque personnage. Il est possible de les réactiver grâce à un hack du jeu mais la plupart de ces coups ne sont pas terminés et ne produisent aucun dommage.

COMME AU BON VIEUX TEMPS !



L'artwork promotionnel du personnage Ryu est une référence à l'artwork de *Street Fighter 2 World Warriors* sortie sur arcade.

QUELLE VIOLENCE !

Dans le stage Spirit Train, Alfonzo remplace Link cartoon en tant que conducteur si l'un des joueurs combat avec Link ou Link cartoon. De la même manière, le roi Dadidou n'est pas présent dans le fond du niveau Dream Land 64 s'il est présent en tant que combattant.

DEUX POUR LE PRIX D'UN !

Ryu est le premier personnage de la série *Super Smash Bros.* à avoir deux Final Smash différents.

MESSAGE CODÉ

Dans la section Sound Test, quatre des musiques concernant *Sonic the Hedgehog* sont disposées dans un ordre bien précis : Scrap Brain Zone, Emerald Hill Zone, Green Hill Zone et Angel Island Zone. Effectivement si on lit les premières lettres de chacune des musiques, cela donne l'acronyme SEGA, la société à l'origine de la franchise *Sonic*.

GÂTEAU EMPOISONNÉ

Le trophée « Souflée » de *Kid Icarus* contient la mention « Nous pourrions vous dire que c'est un gâteau, mais ce serait un mensonge ». C'est une référence au gag du premier jeu Portal déclarant que « le gâteau est un mensonge ».

FAUTE DE MIEUX...

Masahiro Sakurai souhaitait inclure Geno en tant que personnage jouable. Comme il n'a pas pu le faire il a ajouté son costume pour les combattants Mii. C'est ce recours qui a été utilisé pour satisfaire les fans de nombreux personnages n'ayant pu être intégré au casting.

COPIER / COLLER

Le mode de jeu Street Smash est très similaire au mode de jeu Smash Ride du jeu *Kirby: Squeak Squad*, également développé par Hal Laboratory.

VERT-DE-GRIS



En maintenant enfoncée la touche L de sa Nintendo 3DS à l'écran des stages et en sélectionnant l'arène Dream Land, celle-ci devient noire et blanche à la place des couleurs noires et vertes habituelles. Sorte de clin d'oeil à la version GameBoy de Kirby.

SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

UN IMPACT PAS PLUS GROS QU'UNE PIÈCE DE 2€

Le casque d'Olimar se fend lorsqu'il est éjecté violemment. Tout est dans les détails !

JEU DE MAIN

Il est possible de contrôler la Créa-Main lors de l'un des derniers matchs du mode histoire : Lueur du Monde. C'est la première fois qu'il est possible officiellement de la contrôler !

DÉPASSER SES LIMITES

L'une des façons peu connue de débloquer les personnages, dévoilée dans le guide officiel, est qu'à chaque fois que les joueurs effectuent une attaque Smash, ils remplissent une jauge Smash. Celle-ci fait gagner un combattant à chaque fois que l'on franchi un certain seuil.

PEGI 18

Certains artworks ont été censuré, comme celui de Mythra qui s'est vu ajoutée des collants noirs ou celui de Camilla dont son armure cache sa poitrine.

ARCHÉOLOGUE



Les écritures Sheikah du stage Tour du Prélude correspondent à SMASH BROS écrit de chaque côté. On remarque aisément les S à la première, quatrième et dernière positions.

DÉPASSER SES LIMITES

Le logo de la série Metal Gear change pour passer du logo FOX au célèbre point d'exclamation. Cela s'explique par le départ en mauvais terme d'Hideo Kojima de chez Konami. Cet ancien logo est actuellement utilisé pour son studio indépendant Kojima Productions.

HISTOIRES ÉTERNELLES

Le mode classique est en réalité des petites histoires en rapport avec le personnage joué. Les matchs qui le composent ont tous du sens, par exemple ceux de Donkey Kong le mettent en scène avec Diddy

CENT VOIX

Il s'agit de la 100ème performance de Charles Martinet crédité en tant que voix de Mario. Un record pour lequel il a reçu un Guinness World Record pour le plus grand nombre de performances de doublage d'un seul personnage.

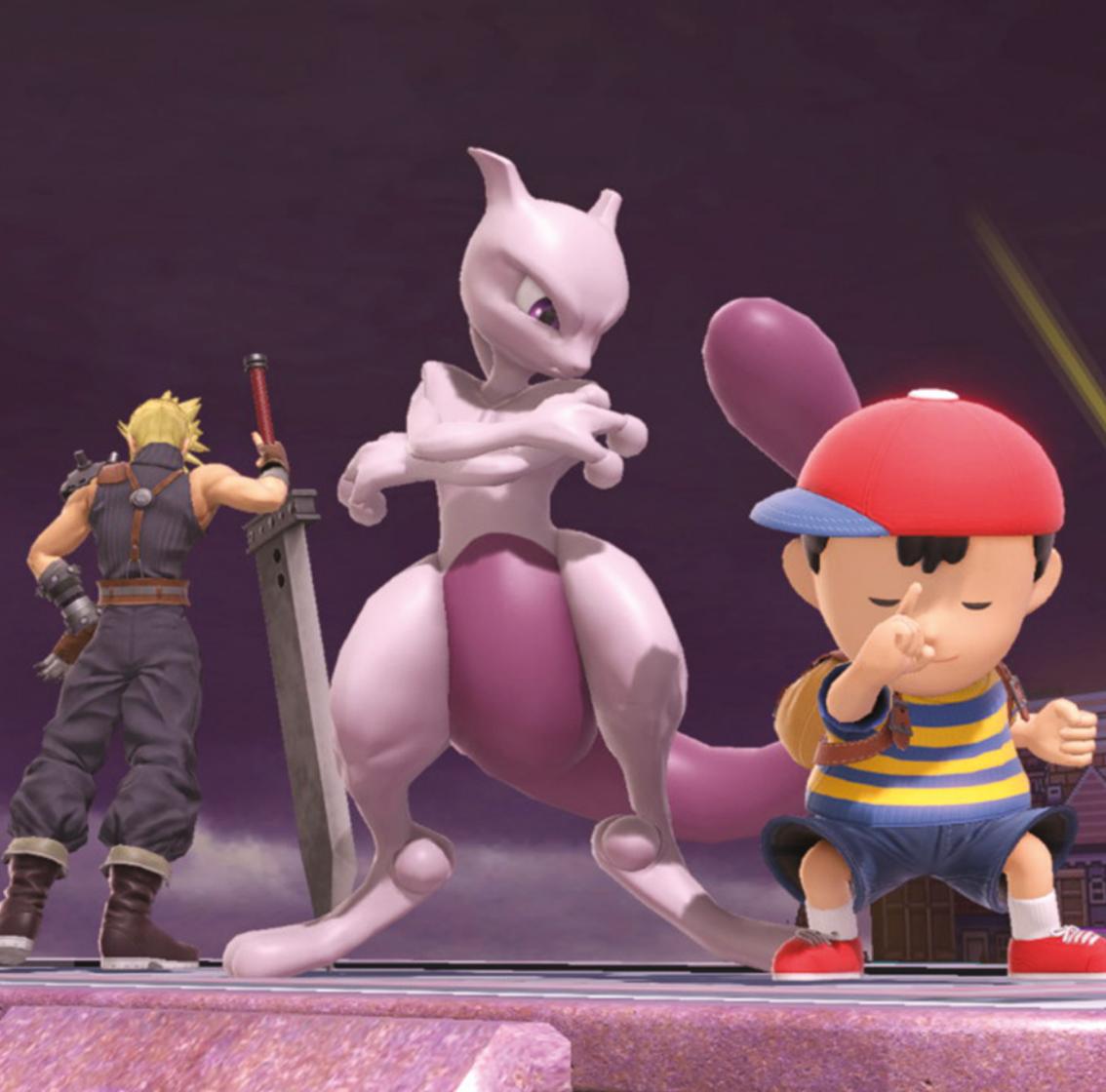
DINO-SORT



Yoshi s'est vu retirer de la jaquette allemande du jeu en raison de la taille trop importante du sigle USK. L'équivalent du PEGI en France. Le logo a été également décalé.

À VOS RANGS ! FIXE !

Les personnages et les stages sont disposés dans l'ordre de leur apparition respective dans la série. À l'exception des combattants Mii placés à la fin et des personnages échos placés après leur homologue



CHAPITRE *IV*
RÉFLEXIONS



Les joueurs

DES MÉCANIQUES DIFFÉRENTES

Définir *Super Smash Bros.* est une tâche complexe. Pour certains il s'agit d'un party game, pour d'autres c'est un jeu de combat. Masahiro Sakurai prend à son compte les deux définitions mais il parle également de « jeu d'action centré sur des adversaires ». Dans les faits, la série mélange trois genres : le jeu de combat, le party game et le jeu de plateformes. Dans *Super Smash Bros.*, le but n'est pas de vider la barre de vie de l'adversaire, il faut l'expulser du terrain. Le contrôle de ce terrain est donc la notion

essentielle pour comprendre le système de jeu. Tout commence au sol, chaque joueur est dans l'arène et personne ne possède l'avantage sur les autres, situation désignée par le terme de « jeu neutre ». Pour l'instant, rien ne différencie *Super Smash Bros.* d'un autre jeu voire même sport de combat où la meilleure tactique reste d'acculer son adversaire dans un coin. La principale différence se situe dans le fait que *SSB.* récompense ce contrôle du terrain là où il est habituellement un simple moyen de s'assurer la victoire. Traditionnellement, dans un jeu de combat, bloquer son adversaire contre le mur permet de vider sa jauge de vie. Ici, quand l'ennemi a été expulsé du stage, un nouveau système se met

en place : l'edgeguard, ce qui peut se traduire par « protection du rebord ». C'est une sorte de jeu du chat et de la souris durant lequel un personnage tente de revenir sur le terrain tandis que l'autre essaye justement d'empêcher ce retour.

Penser qu'il s'agit de mécaniques qui ne s'adressent qu'aux joueurs les plus techniques serait une erreur, savoir contrôler le terrain est primordial pour chaque type de partie. Quand les objets sont activés, ils apparaissent à des endroits aléatoires mais plus la zone contrôlée par un combattant est grande, plus il y a de chance que l'objet tombe à sa portée. Il en va de même pour les combats à plus de deux joueurs. Le contrôle du terrain évoqué depuis le début de cette partie est simple : autour de chaque personnage, il existe une zone de sûreté, dans laquelle il est dangereux de pénétrer sans s'exposer à ses attaques. Bien utiliser cette zone est également la clé quand les joueurs sont plus nombreux. Au delà de deux joueurs, attaquer quelqu'un c'est prendre le risque d'ouvrir sa garde pour les autres participants. La maîtrise de l'espace permet d'attaquer sans devenir vulnérable pour autant. Rester sur les bords du stage est toujours un risque de se faire éjecter, pour autant, être cerné au milieu n'est pas plus enviable. Celui qui gagne la partie est toujours celui qui a le plus souvent su se mettre dans les situations les moins périlleuses. Connaître le terrain est toujours une des bases, même quand on préfère les arènes les plus chaotiques. Même dans les chan-

gements de topographie les plus fous, il y a un endroit plus épargné. Maîtriser sa zone tout en anticipant les changements permet de coincer les adversaires dans les obstacles tout en s'abritant.

L'autre aspect essentiel de la série est son utilisation de sa physique. Sakurai a fait en sorte que son game-play soit permissif. Au lieu de proposer un large éventail de coups, il s'est concentré sur la liberté qu'offrait la physique. Quand on regarde un match à haut niveau, on se rend compte qu'on est plus proche d'un dessin animé où les combattants ont les cheveux qui poussent et blondissent quand ils s'énervent que du karaté et de la boxe. Quand on demande aux fans de *Super Smash Bros.* ce que la série a de plus selon eux, la réponse est toujours la même : la liberté de mouvement. Le fait d'aimer ou non un terrain ne dépend pas du décor mais de sa configuration. La hauteur d'une plateforme au dessus du sol peut tout changer selon le personnage



joué. La physique intervient aussi dans les combos leur offrant ainsi une très grande liberté. Quand un personnage subit un coup, l'Influence Directionnelle (DI) lui permet d'orienter la trajectoire qu'il va subir. Contrairement aux autres jeux de combat, où un combo est une suite d'attaques prédéfinies dont la réussite dépend du timing, ici l'attaque suivante dépend du contexte. Avec le système de pourcentages, l'emphase est mise sur ce contexte. Le pourcentage d'un personnage décide de l'impact que l'attaque aura sur lui. Ainsi, certaines combinaisons marchent à faible pourcentage mais deviennent totalement inefficaces plus tard. Dans les épisodes les plus récents, le concept est encore plus poussé avec l'introduction de la Rage, inspirée de l'Aura de Lucario dans *Super Smash Bros. Brawl*. L'impact est désormais calculé en fonction de l'attaque et du pourcentage de la victime mais aussi de ceux de l'attaquant.



À PLUSIEURS MAIS ÉGALEMENT SEUL

Pour la majorité des joueurs, *Super Smash Bros.* est simplement un jeu de combat à quatre, frénétique avec ses objets et ses terrains instables. Pour d'autres plus caricaturaux, il s'agit d'un jeu en un contre un, Fox contre Falco, sans objets et sur Destination Finale. Pourtant, la série a également une partie de ses joueurs qui se consacrent à la partie solo de ses jeux.

Super Smash Bros. est né de l'analyse par Sakurai des jeux de combat arcade mais également console. Dans un jeu créé pour les salles d'arcade, il n'y a pas besoin de modes. On joue au mode Arcade pour s'entraîner en attendant qu'un adversaire arrive. La salle d'arcade étant un lieu public, il y a toujours quelqu'un pour nous défier. Pour un jeu sur console, il est très rare qu'en pleine partie, quelqu'un entre chez vous et prenne la deuxième manette pour vous affronter. Il faut donc penser à des modes qui augmentent la durée de vie du jeu quand il n'y a personne d'autre pour jouer. Dès le début, Sakurai a eu pour volonté de travailler le contenu solo mais Shigeru Miyamoto s'y oppose fermement. Pour lui, il y a déjà assez de jeux qui se jouent seul et la priorité est d'installer ce nouveau type de multijoueur. Le premier épisode sur Nintendo 64, la partie « 1 Joueur » du jeu se limite à quatre choix : le mode « un joueur », les deux

mini-jeux déjà présents dans le mode « 1 Joueur » et le mode entraînement. Avec seulement 12 personnages, le contenu solo semble donc famélique et c'est l'aspect du jeu qui est le plus décrié par les critiques et les joueurs.

Pour Miyamoto, la suite n'est toujours pas le bon moment de se lancer dans un tel projet. Après avoir intéressé les joueurs avec ce gameplay multijoueur, il faut définitivement le convaincre avec un deuxième épisode plus abouti tout en évitant de se disperser. Il est cependant d'accord pour que le jeu contienne quelques petits modes qui montrent le potentiel d'un tel jeu pour un joueur seul. *Super Smash Bros. Melee* a donc été une véritable surprise à ce niveau-là. Au mode déjà présent qui devient le mode Classique, Sakurai y ajoute les modes Aventure et All-Star. *SSBM* ne marque pas seulement l'apparition de modes longs puisqu'on y trouve également le mode Event Match avec 51 matches à thèmes mais également le mode Stadium avec 3 mini-jeux (Home Run Contest, Multi-Man Melee et Break the Target). Dans chacune de ses parties, on retrouve une volonté de battre des records. Le gameplay plus permissif en matière de vitesse et Internet vont permettre l'arrivée d'un autre type de joueurs : les spécialistes. Dès 2002, beaucoup de joueurs fiers de leurs records dans ces modes les publient sur Internet. Pour 99% de ceux-là, le choc est grand quand ils constatent l'écart avec le temps

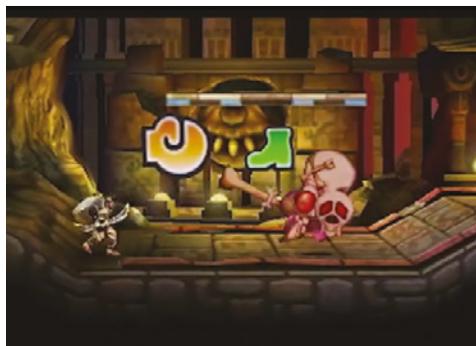


des autres joueurs. Si une grosse partie abandonne directement, certains vont être stimulés par la concurrence. Dans la communauté *Super Smash Bros.*, on retrouve donc des sous-communautés qui tiennent à jour leurs records et s'échangent des stratégies. On retrouve même des records avec des conditions spéciales telles que jouer dos à l'écran ou sans utiliser le bouton A... Lors des tournois, on voit régulièrement quelques joueurs sur une télé jouer au Break the Target ou au Home Run Contest en se passant la manette, faisant ainsi un petit concours entre eux. Le dernier aspect important apparu avec *Super Smash Bros. Melee* est la collection de trophées qui donnent également à une partie des joueurs un nouveau but pour jouer seul dans le jeu.

Super Smash Bros. Brawl est une réelle révolution du concept. Sakurai ajoute dans la plupart des modes solo, la possibilité de jouer en coopération à deux. Les modes du Stadium sont changés en profondeur, dans les versions Nintendo 64 et GameCube chaque personnage a son propre terrain de Break the Target qui est fait sur mesure pour ses capacités. Dans *SSBB*, il y a 5 terrains communs créant ainsi un débat. Certains joueurs apprécient le nouveau travail à faire : dans les versions précédentes, Sakurai proposait une stratégie de base et les joueurs cherchaient à l'optimiser ; ici il faut trouver soi-même une stratégie adaptée au personnage. De plus, on passe de un niveau par personnage à cinq. Pour les autres, les nouveaux terrains manquent de saveur et on passe de 25 terrains à cinq. Dans le Home Run Contest, Sakurai ajoute une barrière qui permet de martyriser le sac de sable sans qu'il parte trop tôt, changeant là aussi l'expérience. Un nouveau mode pour le Stadium apparait celui du Boss Battle mais la vraie nouveauté de la partie solo est l'Émissaire Subspatial avec son scénario, ses cinématiques, ses choix et ses heures de jeu.

Pour la nouvelle génération de *Super Smash Bros.*, Sakurai se sert de la version 3DS pour boucler le solo et le multi. Avec désormais un écran de jeu par joueur, Sakurai fait le chemin inverse de *Brawl*, il ne met plus du multijoueur dans le solo mais du solo dans le multijoueur. Ainsi, il intègre au jeu le mode

Aventure Smash qui met dans un même monde 4 joueurs ennemis. Il se sert également du nouveau format pour intégrer au jeu des mécanismes qui tirent profit de l'isolement du joueur sur sa console portable lors des matches avec notamment les terrains Pac-Maze et Plaines Dorées. Conscient de la popularité des records, Sakurai implémente le système de Puissance Smash dans tous les modes qui permettent aux joueurs d'établir des records. Il s'agit d'un classement qui indique à ces derniers



leur position par rapport aux autres. Il permet, sans même sortir du jeu, d'avoir une vague idée de son niveau. Comme toujours avec Sakurai, le concept est pensé en priorité pour les joueurs débutants. Ainsi pour les ménager, la Puissance Smash ne donne pas le nombre de personnes qui sont meilleures qu'eux mais le nombre de personnes qui sont moins bonnes. Ce système est donc décrié par les amateurs de

records qui au final passent toujours par Internet pour connaître les meilleurs résultats, controverse qui n'est pas aidée par la disparition du Break The Targets sur 3DS et sur Wii U.

DIFFÉRENTES PHILOSOPHIES DE JEU

S*uper Smash Bros.* a été pensé pour être un party game et Masahiro Sakurai s'est toujours étonné de la dimension technique que le jeu a pris pour certains joueurs. Dans la communauté cela se traduit par deux types de joueurs distincts, les joueurs amateurs de rigolade, où plus il y a de bordel à l'écran, mieux c'est et les joueurs compétitifs obsédés par l'absence de hasard dans le résultat d'un match. Très souvent incompris les uns des autres, de nombreuses querelles ont éclatées sur les forums et autres espaces de rencontres, oubliant le respect propre à l'atmosphère des tournois ou des soirées canapés. Il y a pourtant un socle commun qui soude l'ensemble des joueurs ; l'univers Nintendo omniprésent dans le jeu et la passion du jeu vidéo.

L'autre grande série de jeux multijoueur de Nintendo ne connaît pas ce déchirement puisqu'elle n'a pas permis de se passer des objets pendant longtemps. On peut cependant tous s'accorder à

dire que sans les objets, *Mario Kart* perd de son fun si propre à la série. Pourtant dans *Mario Kart*, il arrive souvent de haïr un objet en particulier et de vouloir jouer sans, mais cela ferait perdre de sa saveur aux parties, car l'équilibrage du jeu est très fragile et pensé avec les objets. Dans *Mario Kart 8 Deluxe*, l'équipe a ajusté un certain nombre de variables pour que le jeu reste très plaisant à jouer à chaque partie, peu importe la différence de niveau entre les joueurs, leurs véhicules, personnages et courses. On arrive donc à un jeu qui s'adapte à chaque configuration.

Dans *Super Smash Bros.*, les choses sont quelque peu différentes puisque le nombre d'objets est infiniment plus important. Leur ajout résultant de la volonté de créer un bazar sans nom, la part de hasard dans l'issue d'une partie se retrouve augmentée. Il reste toutefois qu'un joueur maîtrisant leurs utilisations est forcément avantagé par rapport à un joueur n'ayant que peu pratiqué les parties avec objets. Il y a donc un apprentissage et un savoir-faire à utiliser les objets. Sujet souvent relevé par les aficionados des items et qui a le mérite d'être vrai, même si un objet peut atterrir plus près d'un personnage et l'avantager par rapport aux autres. Plus extrême, des cas de figure où un objet explosif tombe directement sur un joueur effectuant une attaque, ou un objet de régénération de vie apparaissant proche d'un joueur en difficulté peuvent



Au final, le débat n'a que très peu évolué et s'apparente énormément aux disputes stériles des amateurs de guerre des consoles. Chaque joueur campe sur ses positions lui donnant le sentiment d'appartenir à une communauté lui correspondant mieux et se devant d'être la plus valorisée. C'est encore une fois avec le parallèle du jeu *Mario Kart* que l'on comprend vite l'absurdité d'un tel raisonnement. Avoir le choix est important et permet de varier les plaisirs en jouant différemment. *Super Smash Bros.* laisse le choix au joueur de jouer avec ou sans objets. Chacun ses goûts, ça ne se discute pas. Le marché du jeu vidéo permet de jouer aux jeux vidéo sur consoles Nintendo, Sony ou Microsoft en fonction de celle qui nous correspond le mieux, voire propose encore d'autres alternatives à ceux qui le désirent. Il est important d'avoir conscience de cette chance et de se respecter peu importe les envies et préférences de chacun. *Super Smash Bros.* est une série qui regroupe des joueurs de tous horizons et leur offre à tous une façon de jouer qui leur correspond. Il ne faudrait pas que toute cette force soit ternie par ce bête clivage. Gardons à l'esprit que si l'option permettant de choisir de jouer avec ou sans objets est présente, c'est que le jeu prévoit d'y jouer des deux façons !

retourner l'issue d'un match. Les objets demandent donc une certaine maîtrise, mais introduisent une part de hasard indéniable.

De nombreux partisans du « avec objets » avancent comme argument qu'un joueur professionnel se doit d'avoir le niveau suffisant pour battre un joueur amateur qui utilise les objets. La réponse des compétiteurs est que l'apparition des objets étant aléatoire, ils peuvent avantager un joueur et ceci est d'autant plus ennuyeux que les niveaux des joueurs sur le stage sont proches.



LE PORTE-ÉTENDARD TECHNIQUE (LA MISE EN AVANT DES CONSOLES)

A lors que Sakurai lui présentait son projet, Iwata retint principalement le fait qu'ils pouvaient proposer une nouvelle façon d'utiliser le joystick de la manette Nintendo 64. Ce qui l'a convaincu de soutenir Sakurai n'était pas la nouvelle façon de jouer à un jeu de combat ou le fait de rassembler les personnages de Nintendo mais bien la possibilité de faire une utilisation différente de la manette. À cette époque, les joueurs découvraient la 3D donc la plupart des développeurs

faisaient des titres qui l'utilisaient pleinement. Le projet d'Iwata était donc d'innover en proposant un jeu reprenant les codes des jeux 2D mais avec le joystick conçu pour les jeux 3D. *Super Smash Bros.* débutait à cette occasion sa grande tradition du rôle de l'innovateur technique de Nintendo.

L'épisode Nintendo 64 était sorti en fin de vie de la console, l'opus GameCube sortait quelques semaines après le début de vie de la console. *Super Smash Bros. Melee* a donc servi de comparateur graphique et technique entre les deux consoles. Conscient d'être la porte d'entrée du Nintendo GameCube, HAL Laboratory décida d'utiliser une Full Motion Video en

guise de cinématique d'introduction qui servirait de claque visuelle ainsi que de preuve que le nouveau format sur disque permettait d'intégrer de la vidéo aux gens. Sakurai sous-traita la production de cette cinématique à Creatures Inc. la filiale de HAL responsable de la série *Mother* et co-gestionnaire du merchandising de *Pokémon*. Cependant, Nintendo et HAL décidèrent de diffuser la cinématique lors de l'E3 2001. N'ayant plus assez de temps pour la terminer, HAL Laboratory engagea Digital Media Lab et Wilcolinks Digiworks, deux studios de production vidéo pour finir dans les temps. Les modèles 3D plus détaillés, les musiques enregistrées et le gameplay plus nerveux servaient également à montrer la puissance de la nouvelle console.

Pour *Super Smash Bros. Brawl*, la fonction est venue avant le jeu. En 2005, Nintendo comptait mettre en avant les fonctions en ligne de sa prochaine console. Nintendo of America avait donc organisé des sondages pour savoir quel jeu de Nintendo était le plus demandé pour bénéficier d'un online. *Super Smash Bros.* étant en tête, l'équipe américaine de Nintendo poussa Satoru Iwata à mentionner la série à l'évocation de la fonction. La série étant chère au coeur du président, l'idée d'un nouveau *Super Smash Bros.* lui avait déjà traversé l'esprit. Il avait même contacté HAL Laboratory qui co-détient les droits des jeux avec Nintendo pour savoir s'ils n'étaient pas opposés à la création d'un nouvel épisode. Il dit alors espérer un *Super Smash Bros.* en ligne ce que tout le monde prend comme une annonce. Sachant que Sakurai était essentiel au projet, il comptait lui demander de revenir pour s'occuper de la supervision de la production. Dans le cas d'un refus, Iwata pensait qu'il était impossible d'innover et comptait faire un remake de *Super Smash Bros. Melee* pour y intégrer les fonctions en ligne. Cependant, la nouvelle contrainte du jeu en ligne motiva (en partie) Sakurai qui accepta la tâche voyant ainsi une raison de faire une suite lui qui avait quitté HAL Laboratory pour ne plus faire de suite, notamment de *SSB* vu l'enfer qu'avait été le développement de *Super Smash Bros. Melee*.

Les innovations techniques pour *Super Smash Bros. 4* sont venues en cours de développement. Dans un premier temps, Sakurai était motivé par l'idée de faire un *Super Smash Bros.* pour une console portable. Les limites techniques gênant très vite son travail, il décida de faire en parallèle une version Wii U qui serait capable d'accueillir les idées irréalisables sur 3DS. L'idée d'interconnecter les deux versions arriva rapidement. Là encore, ce fut le premier exemple annoncé de jeu utilisant une nouvelle fonction mais comme *Super Smash Bros. Brawl*, il ne fut pas le premier à l'exploiter. L'autre nouveauté introduite avec *Super Smash Bros. for Wii U* est l'utilisation de la technologie NFC par le Wii U Gamepad. Cette technologie est certes déjà utilisée par certains jeux mais ils se servent d'un périphérique. Nintendo lui-même avait rapidement tenté l'expérience avec un jeu *Pokémon*. Cependant, l'E3 2014 a été l'occasion de présenter les Amiibo, des figurines à l'effigie des personnages de Nintendo. Cette annonce fut couplée à la section *Super Smash Bros.* liant ainsi le destin des deux. Les figurines sortent avec la version Wii U de *Super Smash Bros.*. À cette occasion, les premiers sets de figurines ont pour thème *Super Smash Bros.*, le design des figurines reprend celui des artworks officiels du jeu et leur socle doré arbore le logo de la série faisant des Amiibo les versions physiques des trophées du jeu.

LE REPRÉSENTANT DE NINTENDO

Dans *Super Smash Bros.*, l'attention de Sakurai est portée sur les références qu'il est possible de faire. Ainsi, il ne se limite pas à mettre des personnages, il veille à ce que chacun de leur mouvement rappelle un élément du jeu d'origine. Les stages, la musique et les objets participent à cette impression de s'immerger dans l'univers de Nintendo, mais la vraie preuve de l'intention de Sakurai de faire un jeu par un fan pour les fans est la cinématique d'introduction de *SSB* sur Nintendo 64. L'action se passe dans une chambre d'enfant, une main prend la poupée d'un personnage de Nintendo puis arrange son bureau pour en faire un terrain. Le bureau se transforme alors en décor de jeu tandis que Mario et la poupée prennent vie. Le jeu est donc l'imagination du joueur telle qu'elle pourrait être si le joueur jouait avec ces jouets dans la réalité. Il y a donc une mise en abîme du joueur qui contrôle une personne qui joue avec des jouets.

La main a d'ailleurs une importance capitale dans la série. Dans les jeux, chaque menu se contente de surligner l'élément actuellement sélectionné à l'exception de celui de la sélection des personnages où un curseur en forme de main fait son apparition. Alors qu'il était dans un jeu vidéo classique, le joueur contrôle désormais une main. Le jeu implique le



joueur dans son univers. Cependant, à l'image de la cinématique, la main n'est pas le signe de l'entrée dans l'imaginaire. Même si elle est présente, elle ne fait que préparer l'expérience qui va suivre. Il sélectionne donc son personnage en plaçant un jeton sur une case comme il jouerait à un jeu de société. Le but est le même que pour la cinématique, impliquer le joueur et le mettre dans un contexte enfantin pour le préparer au monde d'imagination qui va suivre.

On ne peut pas évoquer la symbolique de la main dans Super Smash Bros. sans parler de la Créa-Main (Master Hand). Comme l'indique son nom (et

Sakurai quand il parle du personnage), c'est elle qui crée l'univers du jeu. Sakurai la qualifie de « lien symbolique entre le monde réel et l'imaginaire de *Super Smash Bros.* » dans la description de son trophée dans *SSBM*. Il s'agit du boss de fin du mode classique mais elle n'a aucune intention mauvaise. Elle attend simplement le personnage qui a triomphé de tous les autres sur Destination Finale pour pouvoir se mesurer à lui. Elle n'utilise qu'une partie de sa force par jeu puisque ses pouvoirs sont divins. Il s'agit d'un parallèle avec un enfant qui joue avec ses jouets. Il est le maître absolu de son jeu et il peut décider de mimer un combat entre ses jouets et lui. Il arrive que l'enfant choisisse de laisser ses

jouets gagner. Il s'agit d'un acte volontaire. Cette logique est respectée dans le combat contre Créa-Main puisque même si cette dernière représente le joueur, le personnage triomphe par la volonté du joueur de gagner.

L'autre aspect de la série qui fait le lien entre la réalité et l'imaginaire est le personnage et plus particulièrement sa représentation. Si Sakurai savait dès le premier épisode qu'il s'agissait de jouets, leur véritable forme n'apparaît qu'avec *Super Smash Bros. Melee* et sa volonté de faire du jeu une encyclopédie. Son raisonnement est purement logique. Il veut impliquer le joueur dans la masse d'information

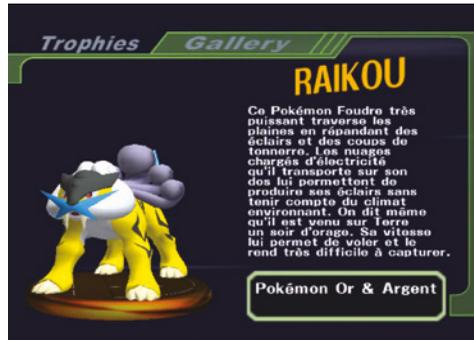
qu'il va fournir, il faut donc que le joueur obtienne au fil du temps ces informations en les collectionnant. Dans la réalité, les fans collectionnent les jouets grâce aux gashapons, les distributeurs japonais qui permettent d'avoir des figurines, non-articulées et souvent avec un socle, de son univers préféré. Sakurai a donc repris l'apparence des figurines mais également leur méthode d'obtention. Si certains trophées se débloquent, beaucoup sont aléatoires. *SSBM* contient donc un mode Loterie dont la machine est un distributeur Gashapon. Tout comme dans la réalité, il faut mettre des pièces pour obtenir un trophée. Une figurine peut être obtenue plusieurs fois, ce qui explique que plus on a de trophées



différents, moins on a de chance d'en trouver de nouveaux. Il est cependant possible comme dans la réalité de payer plus cher pour s'assurer d'obtenir un trophée inédit. *Super Smash Bros. 4* va même plus loin en ajoutant la Boutique de Trophées semblables aux boutiques japonaises où payer plus cher permet de choisir la figurine.

Cette dimension de représentation n'est pourtant pas une volonté de Sakurai à la base. Cela vient d'Iwata qui, en présentant le concept de la série à Miyamoto, comprend bien que ce dernier n'a pas la moindre envie de voir Mario dans un jeu de combat. Pour contrer plusieurs des critiques, Iwata utilise donc une idée de génie, il n'y a pas besoin de s'inquiéter des actions et de la cohérence du jeu puisqu'il s'agit de jouets contrôlés par un enfant. Ce n'est qu'après coup, qu'il informe Sakurai de ce développement qui ne devient pas une contrainte mais au contraire, une source d'inspiration et de liberté. Cela lui permet notamment quelques années plus tard de justifier l'invocation de personnages qui n'ont pas le potentiel pour combattre ou la notoriété nécessaire. Ils deviennent donc des Trophées Aide et augmentent ainsi l'éventail de la représentation de Nintendo dans chaque partie, quitte à gagner en popularité pour devenir par la suite, comme Little Mac pour le dernier épisode, un personnage jouable à part entière.

La vraie dimension encyclopédique de *Smash* n'apparaît qu'avec les trophées. À partir de *Super Smash Bros. Melee*, chaque jeu contient des centaines de références mais si voir une Maxi-Tomate lors d'un combat fait plaisir aux fans de Kirby, beaucoup d'autres joueurs ne vont pas comprendre et au final, personne n'aura appris quoique ce soit. Certains vont penser à chercher le nom dans le menu des items mais pour trouver des informations pour beaucoup d'éléments de *Super Smash Bros. Melee* en 2001 ou 2002, ce n'est pas gagné. Avec la description des trophées, on apprend ainsi le nom de l'élément, sa série, ses apparitions importantes ainsi qu'une présentation. Ce n'est pas un hasard si la majorité des demandes de combattants pour les épisodes suivants viennent des trophées de l'épisode actuel. Les joueurs découvrent ou se remémorent des personnages grâce à leurs trophées dont la présence



est le signe qu'ils peuvent avoir un plus grand rôle. À la sortie japonaise, Sakurai déclare d'ailleurs lors d'une interview que la réalisation des trophées a demandé beaucoup plus de travail que les personnages jouables eux-mêmes.

À l'occasion de la sortie de *Super Smash Bros. Brawl*, Sakurai a répondu aux questions d'un «Iwata demande». Pour parler des trophées, il précise que cette partie est faite pour les fans. Il regrette le fait qu'une partie des créateurs ne saisissent pas l'amour que portent les fans à leurs personnages. En discutant avec ses fans, Sakurai a compris qu'il était possible de faire plaisir à ces derniers avec seulement une image du personnage dans un autre endroit que son univers. La plupart des caractéristiques des fans sont présentes dans la série. *Super Smash Bros.* permet la création de situations impossibles, ce que l'on retrouve souvent dans les fanfictions. La série permet de faire s'affronter des personnages alors que les fans adorent réfléchir aux rapports de force («s'il y a un combat entre Link et Pit, qui gagne ?»). Le fan peut être solitaire mais il aime partager et *Super Smash Bros.* permet les deux avec ses modes solo et multijoueurs. Il aime collectionner et il aime apprendre ce qu'il fait avec les trophées et autres. *SSB* n'est pas une série orgueilleuse qui célèbre l'importance de Nintendo, c'est une série qui célèbre l'amour et le dévouement des fans. Ici, Nintendo est représenté par l'amour

de ses fans. C'est pour cela que lorsque Nintendo organise son premier tournoi lors de l'E3 2014 sur *Super Smash Bros. for Wii U*, elle demande aux spectateurs de montrer leur amour pour le jeu en se déguisant et en organisant un tournoi des fans où les fans votent pour sauver les participants ■





CHAPITRE *V*
LA SCÈNE
COMPÉTITIVE



Histoire de la compétition

PRÉAMBULE

Nous nous attarderons dans ce chapitre sur *Super Smash Bros. Melee*. Il est l'épisode de *SSB* qui révéla en France le potentiel compétitif de la série. Il fait partie des huit jeux de combats représentés chaque année à l'EVO et se trouve être l'un des plus suivis lors des diffusions en direct sur le média Twitch. Les autres titres de la série ont également leur propre communauté active et méritent tout autant notre attention.

Super Smash Bros. Melee, c'est l'histoire d'un jeu qui n'avait pas été conçu pour la compétition, et l'histoire de joueurs qui ont poussé encore plus loin ses limites. Dans la continuité de l'épisode sorti deux ans plus tôt sur Nintendo 64, *SSBM* devait davantage s'orienter vers le party game destiné à la famille et aux joueurs occasionnels ; l'idée étant de prendre du plaisir simplement et rapidement à plusieurs.

Super Smash Bros. Melee a l'avantage d'être un jeu qui se prend très facilement en main mais s'avère également très riche à haut niveau. La plupart des

jeux de combats sont basés sur l'apprentissage de combinaisons de touches (appelées plus communément combos), de quart de cercles, etc. *SSBM* à l'inverse va offrir une plus grande fluidité ; le champ de vision de l'arène est plus large et les personnages se déplacent rapidement dans cet espace. Le moteur physique du jeu permet donc d'avoir un jeu de combat "bac à sable" où la créativité des joueurs prime afin de créer des combos toujours plus inventifs et ravageurs. Un jeu de combat dit "classique" se joue avec toujours à l'esprit la nécessité de maintenir au mieux sa vie en résistant aux attaques de l'adversaire. Dans *Super Smash Bros.* comme la perte d'une vie est la conclusion de l'éjection du personnage hors du stage, un seul coup peut lui être fatal. À l'inverse, il peut résister en se prenant bien plus de dégâts que son adversaire. C'est là la plus grande différence de gameplay avec les autres jeux de combat : une singularité qui permet d'user de bien plus de stratégie que ce qui était certainement prévu à la base lors du développement du jeu.

Pour beaucoup de joueurs, leur aventure sur la scène professionnelle a débuté de la même manière : la découverte de tournois alors qu'ils se pensaient très doués au jeu, l'envie d'en découdre avec des adversaires différents, de faire des rencontres et de montrer son niveau durement acquis. La dure réalité s'est imposée d'elle-même aux joueurs, mais très vite ces derniers sont passés de la désil-

lusion à l'émerveillement, avec l'envie tenace d'en découdre. Tout d'abord, le niveau en tournoi s'est révélé bien au dessus du leur. Cela est d'autant plus vrai puisqu'avec le temps les joueurs du monde entier ont petit à petit appris à maîtriser tous les aspects techniques du jeu. Le retour d'un tournoi est d'ailleurs souvent une prise de conscience pour les joueurs de la profondeur et des possibilités du jeu. C'est alors bien souvent le début d'un entraînement intensif car la route est longue avant d'atteindre un niveau satisfaisant. C'est d'ailleurs cette initiation et ce long apprentissage qui donnent ce sentiment de fierté quand le joueur progresse. La différence de niveau est extrêmement importante entre des joueurs occasionnels et des joueurs du top mondial. Cette impression de passer des paliers peut être comparée à celle du sportif qui passe d'une ceinture à une autre dans sa discipline. Cela renforce cette motivation d'aller toujours plus loin, de se surpasser, de tenter de repousser les limites du jeu.

C'est donc ainsi que la scène professionnelle s'est constituée ; par l'intermédiaire de petits tournois amateurs organisés par des passionnés dès la sortie du jeu.

Super Smash Bros. Melee regorge de techniques permettant d'augmenter sa vitesse de déplacement et donnant par la même occasion un avantage certain sur son adversaire. Le "wavedash" et le "L-cancel" en

sont de parfaits exemples. Les limites des joueurs ont ainsi été repoussées. Aujourd'hui, il est estimé qu'un joueur professionnel de l'épisode *Melee* peut appuyer jusqu'à six ou sept boutons par seconde, soit environ l'équivalent d'un joueur professionnel de StarCraft.

Au tout début, les joueurs découvraient des techniques plus ou moins avancées sans ligne directrice. Les premiers joueurs à les découvrir prenaient alors un avantage non négligeable sur les autres. Selon les régions du monde, les techniques ont mis plus ou moins de temps à se répandre. C'est avec le déplacement des joueurs dans d'autres pays, pour les études, des voyages ou des tournois que les transferts de connaissances ont été les plus conséquents. La France accusait un certain retard sur des pays comme le Japon et les USA, retard en partie expliqué par la date de sortie du jeu, éloignée de plus de six mois entre notre pays et les deux autres régions.

La force de ce jeu est qu'il permet à chacun de s'y retrouver. Un peu à la manière d'un sport, le joueur a son propre style de jeu. Les vidéos de joueurs professionnels en disent long à ce sujet ; il est possible de savoir quel joueur est en train de jouer simplement en observant le style. Les possibilités sont tellement grandes que chaque joueur peut être inventif. Généralement, le Metagame d'un person-

nage est inventé par un bon joueur puis d'autres joueurs s'en inspirent ; ce style de jeu est alors perçu comme une référence pour tous les joueurs du même personnage. Parfois, des joueurs sortent des sentiers battus pour modifier un peu ce style de jeu. Certains le revoient alors en profondeur ou en inventent même un nouveau plus performant ou plus adapté à une situation bien précise lors d'un match.

Auparavant, il n'y avait pas d'équipes professionnelles sponsorisées comme c'est actuellement le cas. Les joueurs se regroupaient par affinité et bien souvent par région et par ville. La formation de ces équipes a stimulé les joueurs ; les déplacements aux tournois sont devenus des virées entre amis. Les joueurs se sont mis à suivre de près les performances des uns et des autres, avec cette constante envie de progresser entre chaque événement. Les tournois n'étaient pas encore en très nombreux à cette époque, ce qui a malgré tout permis aux joueurs d'avoir plus de temps afin de peaufiner leur technique et d'apprendre les nouvelles subtilités de gameplay découvertes par la communauté.

Voilà pourquoi *Super Smash Bros. Melee* est l'épisode qui a révélé le potentiel compétitif de la série et qui a permis à des communautés d'éclore ; c'est l'opus originel qui a rassemblé de nombreux joueurs. Cependant, il existe également des communautés de joueurs professionnels de *Super Smash Bros.*

Brawl, des *Super Smash Bros. for 3DS* et *for WiiU* et même de *Super Smash Bros.* sur Nintendo 64 !

DES DÉBUTS DIFFICILES

La presse française spécialisée a mis beaucoup de temps à accepter la licence *Super Smash Bros.*. Lors de la sortie de l'épisode N64 et après l'avoir testé, Console Max vient même à le comparer à un jeu de boule, une façon de se moquer du jeu en le ridiculisant par son aspect enfantin. L'épisode sur GameCube souffre vite de la même discrimination auprès des journalistes qui ne voient en lui qu'un party game. Le magazine CubeZone, pourtant spécialisé Nintendo et plus particulièrement porté sur le Nintendo GameCube le note 15/20, une note honorable mais très sous-estimée d'après les lecteurs qui envoient des lettres de recommandations au magazine, leur demandant de revoir la copie du test. Un nouveau test est rédigé cette fois par le rédacteur en chef et la sentence est encore plus sévère avec un 14/20. Mais outre

Après Ryu, Kyo, Akira et Jin, voici Mario. C'est pas gagné...

Kyo, rédacteur en chef de CubeZone aux débuts des années 2000

l'avis des rédacteurs, le plus symptomatique de la situation sont les commentaires laissés par ce dernier ; lui-même n'aurait jamais cru un seul instant se proposer pour le test de *Super Smash Bros. Melee* et se dit que finalement, entre deux versus à *Virtua Fighter 4*, il fallait bien laisser reposer ses pauvres doigts, au risque d'attraper rapidement une crampe... Le sérieux des *Super Smash Bros.* n'est absolument pas pris en compte et les journalistes ne prennent pas le temps de se plonger dans le gameplay de ces jeux pour profiter du potentiel de ces titres. Pire, ils adoptent très souvent une attitude dédaigneuse envers les joueurs.

LES DÉBUTS DU WEB

Aux débuts d'Internet, on retrouve le site Smash Cube, premier site de fans consacré uniquement au jeu *Super Smash Bros. Melee*. et qui rencontre un grand succès. Il attire non seulement parce qu'il propose des vidéos de records mondiaux mais également parce qu'il soutient l'équipe en charge du jeu *Super Smash Stars Melee* : un fan game qui veut compter dans son casting des personnages Nintendo mais aussi ceux des firmes concurrentes ; jeu qui ne verra malheureusement jamais le jour.



PierreTheKiller connu également sous le pseudonyme de PTK est alors informaticien. Il se lance dans la réalisation d'un site Internet pour y présenter ses records, principalement issus du mode "Match Évènement"; records qui constituent une référence pour bon nombre de joueurs français. Il inspire notamment une équipe de joueurs châlonnais au même titre que les vidéos de l'Event 51 réalisé par l'américain Nismojoe. Gorn qui fait partie de cette équipe qui crée avec l'aide de PTK une page personnelle, très en vogue à cette époque d'Internet, afin d'y présenter leurs vidéos. Cet ancêtre des blogs rencontre un fort succès grâce aux stratégies qui y sont dévoilées et qui contrastent avec l'ensemble des sites concernant les *Super Smash Bros.* sur lesquels on trouve d'habitude le même type d'informations. Quelques mois après sa création, un étudiant en architecture, SoypHreNn,

réalise un design pour ces pages personnelles. Le résultat est convaincant et ces pages deviennent un site. Le nom donné par SoypHreNn au site est DreamTeam, en référence à l'intitulé de l'Event 51 : le site DreamTeam est née.

Le site DreamTeam connaît un succès croissant en intégrant de nouveaux services comme des forums, une partie ranking et cohabite vite avec quelques concurrents dont le principal est SSB-Fan. Ce dernier est fondé en 2006 par aLeX avec l'aide de Yamahou2B au départ puis des admins Zyx et Wiisan (devenu Doodz plus tard) alors qu'ils fréquentent le site Dreamteam qui devient lui-même SSB-Expérience. L'entente entre les sites de la communauté est pourtant très cordiale et l'effet de la concurrence pousse les sites à s'entraider et à innover tout au long de leur existence. Cela va entre autres permettre à la communauté de joueurs d'échanger et d'interagir via ces sites, afin de s'améliorer. En effet, le Cubeforum (l'évolution



de Smash Cube) se spécialise dans l'organisation de la scène compétitive tandis que SSB-Expérience se consacre à la technique et aux records des modes solos. SSB-Fan s'occupe de la communauté au sens large avec une plus grosse insistance sur la création de contenus par les fans et le blabla.

LA SUPER SMASH BROS. UNITED PLAYERS

À l'été 2003, Joanna Dark, joueur de Samus à l'époque, remporte le premier tournoi auquel il participe. Cet événement est organisé près de Toulouse par un membre du fameux Cubeforum. Aucune technique avancée n'y est utilisée mais certains joueurs dont JD emploient déjà les missile-cancels. Ils n'utilisent pas non plus à outrance les enchaînements de roulades / smash comme on peut le voir à cette époque et qui sont décriés par la suite. Cette première rencontre est un franc succès et une vingtaine de joueurs se réunissent à un moment où les rencontres par Internet ne sont pas du tout la norme. Ceci donne l'idée à plusieurs d'entre eux de monter une association à but non lucratif, nommée plus tard SSBUP, acronyme de Super Smash Bros. United Players.

Après deux mois intenses en paroles et négociations, en décembre 2003, mister_D dépose le

procès verbal et les statuts de l'association à la préfecture de Toulouse. Les premiers membres s'inscrivent dès janvier 2004. Joanna Dark prend la fonction de vice-président puis de trésorier quelques années plus tard. Les recettes de l'association sont constituées des donations des membres qui permettent ensuite de financer des tournois à prix avantageux pour les adhérents. Quelques tournois mémorables sont organisés comme le tournoi de Bergerac où Nintendo France offre des lots à gagner ou encore le tournoi à Toulouse nommé sobrement "SmashFest 2004".

L'association se gère grâce aux assemblées générales réalisées par client IRC, un logiciel de communication textuel. Cependant, à l'époque, la communication par internet n'était pas encore démocratisée et la communauté du s'adapter. Ses membres apprennent à utiliser les outils informatiques et partageront ainsi leurs connaissances. La SSBUP achète des télévisions cathodiques qu'elle stocke chez certains membres. Les résultats des tournois commencent à être collectés afin de constituer une première base de données. Le nom de l'association ne porte volontairement pas la mention "Melee". Son but est la création d'une communauté autour du jeu vidéo *Super Smash Bros. Melee* et de ses successeurs.

L'APOGÉE DES MODES SOLO

La partie solo des jeux *Super Smash Bros.* n'est pas à négliger pour comprendre la communauté de *SSB*. Elle est un vecteur important dans la venue de nombreux joueurs. Les vidéos de records postées sur certains sites permettent d'impressionner et de motiver de nouveaux challengers qui tentent à leur tour de faire des scores honorables. Toutefois dès qu'ils réalisent de bons scores, la communauté les incite à prouver leurs scores par des vidéos, les captures d'écrans pouvant facilement être truquées. L'implication dans la réalisation de vidéos à une époque où Youtube n'existe pas révèle une grande motivation chez les joueurs qui s'investissent de plus en plus pour partager entre eux les stratégies et trouvailles réalisables dans le jeu. Les logiciels de partage très à la mode, comme eMule, permettent justement l'échange de ces données vidéos, audio ou photos. KSK, champion du monde de combos en mode *Training* se souvient très bien de ses propres débuts.

J'ai posté les scores que j'avais fait en regardant des vidéos. Comme certains de mes scores étaient considérés comme bons, j'ai dû me mettre à filmer pour les prouver. C'était très spécial mais pourquoi pas !

KSK, champion du monde du mode Training à Super Smash Bros. Melee



Dans *Super Smash Bros.* il existe trois types de records. Les "Records de Rapidité" où l'exécution des "Runs" est très rapide et impressionnante (le *Home Run Contest* ou le *Break The Target* en sont les meilleurs exemples) ainsi que les "Records d'Endurance" comme ceux du mode *Training* qui demandent de répéter de façon précise des actions pendant plusieurs heures d'affilée. Le mode *Cruel Melee* constitue aussi une source de record, avec des scores dépassant les milliers de KOs sont également de ce type. Enfin, il y a les "Records en TAS" pour "Tool-Assisted Speedrun", qui sont exécutés frame par frame, c'est à dire image par image grâce à des logiciels et qui sont des records théoriques non atteignables par les humains. Ici, il s'agit surtout de s'affranchir des limites humaines en termes de compétences et de réflexes afin de pousser le jeu dans ses derniers retranchements. Dans les faits certains de ces records ont quand même été battus quelques années plus tard

par des joueurs, bien humains, eux. L'intérêt principal avec un tel procédé ne repose pas sur des compétences mais davantage sur l'élaboration de la meilleure stratégie possible afin d'établir le meilleur record qui soit.

Il faut savoir que la première version japonaise de *Super Smash Bros. Melee* ne permettait pas d'atteindre plus de 1400 mètres dans le mode *Home Run Contest* (la limite étant aux environs de 1380) car les développeurs n'avaient pas imaginé de tels scores. La limite fut augmentée à 3457,9 mètres afin de continuer à susciter l'intérêt des joueurs même si cette limite a rapidement été atteinte par la suite.



KSK est d'ailleurs le champion du mode *Training* à *Super Smash Bros. Melee* où il réussit l'exploit de faire des records à 32767 combos, atteignant ainsi la limite imposée par la mémoire du jeu (de 2^{15} octets) pour la quasi totalité des personnages.

LE SAVIEZ-VOUS ?

Un grand nombre de joueurs ont commencé à jouer de façon compétitive à *Super Smash Bros.* grâce aux modes solos avant de se lancer dans le versus quelques années plus tard. L'inverse est beaucoup moins fréquent.

Chaque mode possède ses champions francophones. Les modes des *Multi Man Melee* sont maîtrisés par MasterLink et Thieum_McCloud puis KSK. Le *Home Run Contest* par Offspring182, ZyOn, Link_enfant et Clad, le *Break The Target* est entraîné par ZyOn, Jerom puis chaos6. PierreTheKiller, Infernum et Samplay ont quant à eux dominé les *Event Matches* à des époques différentes. Samplay, Pilon et Cromat, enfin, ont réalisé les plus beaux scores à l'*Event 51* pour soustraire les trois vies des personnages Mewtwo, Ganondorf et Giga Bowser avec une moyenne d'environ trente secondes, pour chacun des personnages du jeu.

La communauté est tellement active, qu'en 2006, les français sont les joueurs possédant le plus de records du monde. Ce classement a finalement bien changé par la suite grâce à quelques grands joueurs précis, notamment des japonais.

Cette époque est marquée par un engouement prononcé pour les modes solo. Les scores évoluent d'heures en heures et les joueurs sont à la recherche perpétuelle de stratégies nouvelles, que ce soit en cours ou entre amis, mais pas forcément devant leur console. Il y a une rivalité entre nationalités qui poussent les joueurs à apprendre les rouages des jeux de la série pour optimiser les scores. Les records de *Super Smash Bros.* sur N64 sont aussi très disputés et permettent de maintenir ce dernier

PAYS	NBR DE RECORD
France 🇫🇷	164
Japon 🇯🇵	149
USA 🇺🇸	129
Angleterre 🇬🇧	22
Allemagne 🇩🇪	18
Belgique 🇧🇪	17
Suède 🇸🇪	14
Canada 🇨🇦	12
Québec 🇧🇪	9
Autriche 🇦🇹	7
Pays-Bas 🇳🇱	7
Italie 🇮🇹	7
Australie 🇦🇺	7
Danemark 🇩🇰	2

arrêté à la date du 23 novembre 2006

en vie malgré son absence aux tournois. Cette période est rendue possible grâce à la profusion de sites de classements. Ces pratiques de records se retrouvent dans d'autres grandes séries comme celle des *Mario Kart*. Pour la série *Super Smash Bros.*, elle est cantonnée au début des années 2000 et s'est perdue un peu avant la sortie de l'épisode *Super Smash Bros. Brawl* qui n'a pas su relancer la série, et ce, malgré l'affichage des records mondiaux sur le site officiel, régulièrement mis à jour par monsieur Masahiro Sakurai. Il ne reste malheureusement que peu de vestiges de ces résultats car la plupart des sites de classements et de records ont fermé. Seuls les forums et les vidéos sur Youtube permettent encore de constater l'ampleur du phénomène.

LES VIDÉOS BESTOFSMASH

Parallèlement à cela, dès 2004, la DreamTeam composée des joueurs de Châlons-en-Champagne, réalise une série de vidéos en rapport avec *Super Smash Bros. Melee*. Les « BestOfSmash » répertorient une grosse partie des bugs et compilent des combos et de bonnes stratégies sur les modes de jeux. Elles ont le mérite de montrer le niveau technique que demande le jeu à cette époque, aussi bien en mode solo qu'en multijoueur. Elles se propagent par le site de l'équipe et les logiciels de partage à une époque



où les différentes plateformes de diffusion comme Youtube n'existent pas encore.

En les regardant, beaucoup de joueurs prennent conscience du fait qu'il existe alors une communauté de joueurs professionnels. Leur diffusion quelques années plus tard sur Youtube augmente leur portée. Miko se souvient de ses débuts en 2007.

La suite pour lui s'est poursuivie par un entraînement intensif, une première Smashfest et un premier tournoi à l'Épita Smash Arena 2.

Ce fait illustre l'effet positif des vidéos sur la communauté : une sorte de Twitch avant l'heure où il est question de regarder les performances des joueurs. C'est de cette façon que le nom des premiers champions apparaissent. Elles ne constituent pas seulement des preuves mais également

Après quelques années, on pensait être devenu très bon et par curiosité je suis aller voir sur Youtube ce que je pouvais trouver sur SSBM. C'est là que je suis tombé sur la vidéo BestOfSmash Finale et c'est au moment où je visionnais la partie sur le Home Run Contest que j'ai réalisé que depuis le début nous étions passés à côté de quelque chose. À partir de ce moment-là avec mon ami, nous avons changé notre façon de voir le jeu et nous avons voulu nous mesurer aux bons joueurs.

Miko

des formations, permettant un transfert de connaissances entre les joueurs des différentes régions du monde. La progression des records se fait grâce aux stratégies qui se répandent. Les vidéos des joueurs marth1 ou Sin ont grandement contribué à populariser les modes solo tandis que celles de l'équipe Américaine DBR Evolution ont permis de prendre conscience de la technique nécessaire pour jouer à *SSBM*.

LA CONNAISSANCE VENUE DU JAPON

Derrière le pseudonyme CaptainJack se cache Ryota, joueur professionnel japonais de *Super Smash Bros.* depuis le premier épisode de la série.

LE SAVIEZ-VOUS ?

Masashi et Aniki, respectivement joueurs de Fox et Link sont des joueurs japonais reconnus par l'ensemble de la communauté. Ils sont frères et ont vécu à quelques minutes de l'ancienne faculté de CaptainJack.

CJ est une personne très connue de la scène professionnelle de *SSB* notamment grâce à son ancien site Internet où il y publie ses vidéos avec d'autres joueurs japonais de haut niveau tels que Masashi ou Aniki. Il est également connu pour ses déplacements à l'étranger afin de participer aux tournois. En 2004, il participe au TG6 en Californie à San Francisco où il échoue sur la deuxième marche du podium en perdant en finale contre Azen. Il explique par la suite qu'au Japon, la technique du chain grab est interdite puisque considérée comme de la triche, contrairement aux États-Unis d'Amérique où elle est autorisée, ce qui a donné un avantage certain à son adversaire. Il enchaîne ensuite les tournois et acquiert une grande expérience des matchs sous pression.

À la faculté, il choisit d'apprendre le français comme matière principale car il est attiré par l'image et la culture du pays. Ainsi quand il vient en France, il

se lie très vite d'amitié avec les joueurs de la communauté. Son premier voyage dans l'Hexagone date de février 2005 où il passe deux semaines chez Joanna Dark qui organise pour l'occasion le premier tournoi avec cash prize ; le Koopa Klaw Tournament, qui est en fait le premier Dirty South Tournament. Le cash prize est une participation financière de chacun des joueurs redistribuée aux vainqueurs. En décembre 2005, Ryota revient en France pour quelques semaines mais c'est surtout entre le mois de février 2006 et le 23 janvier 2007 qu'il profite pleinement de la France puisqu'il y vit un an, à Angers, dans le cadre de ses études. Lors de ce séjour il visite Montpellier, Paris, Toulouse... autant de villes qui accueillent des joueurs de *Super Smash Bros.*. CaptainJack apporte de nombreuses techniques aux joueurs français comme les DI vers le haut pour mieux survivre, mais aussi les smash DI, les walltechs suivies d'un B côté de Fox ou Falco. Il clarifie des techniques et montre leurs utilités en les appliquant à des situations adéquates comme l'utilisation optimale des dash dances ou le Smash haut en sortie de bouclier.

Le passage de CJ dans la communauté française lui fait beaucoup de bien et permet au style de jeu des Français de passer des L-cancels, wavedashes, meteors et spikes à un jeu bien plus technique, rapide et agressif. C'est très certainement l'un des plus gros bonds techniques de la communauté *Super Smash Bros.* française.

LA DÉFINITION D'UN JOUEUR PRO

À partir de juin 2007 des tentatives de définition de joueur professionnel de *Super Smash Bros.* fleurissent. Les joueurs sont conscients de l'apprentissage nécessaire pour devenir un bon joueur et souhaitent être reconnus en tant que tel. À ce moment, la communauté et le niveau des joueurs ne sont pas connus du grand public et tous les joueurs de *SSB* quels qu'ils soient pensent être le meilleur. Il n'y a pas de reconnaissance du niveau technique français, ou en tout cas du niveau réel des meilleurs joueurs. Cette recherche d'un classement motive les joueurs à progresser. Il est élaboré au moment où d'autres rankings apparaissent, comme dans la communauté hollandaise.



Très vite un problème se pose : comment définir un joueur professionnel ? Est-ce quelqu'un qui a les moyens de vivre de sa passion en remportant des tournois ? À ce moment-là, personne ne peut se revendiquer joueur professionnel en France. Dans certains sports les joueurs de haut niveau n'en vivent pas forcément. Il faut donc réfléchir différemment et il y avait bien d'autres aspects à explorer. Le point qui intéresse finalement la communauté, c'est l'établissement des règles qui permettront de différencier un joueur français de haut niveau, pouvant battre n'importe quel autre concurrent inconnu. C'est à dire qui a un niveau tel qu'il ne risque pas de se faire battre par quelqu'un n'ayant pas connaissance des techniques avancées et un entraînement suffisant pour les maîtriser. L'entraînement joue dès lors un rôle crucial car si un joueur n'est pas connu de la communauté c'est généralement qu'il ne s'entraîne qu'avec ses amis. Or c'est la multitude des rencontres et l'expérience engendrée par le jeu contre des personnes aux styles de jeu différents qui permet de réellement s'élever. De ce fait, l'apprentissage du mindgame est alors très important.

La liste des meilleurs joueurs français est réalisée par deux types de joueurs pour être la plus juste possible, d'un côté les joueurs ayant la plus grande connaissance du jeu et de l'autre les joueurs ayant le meilleur niveau, le plus d'expérience en tournois et

en rencontres. Les nombreux critères de sélection portent sur la connaissance de toutes les techniques de bases et de savoir les appliquer, sauf exception particulière, d'être connu de la communauté *Super Smash Bros.* et de s'investir dans celle-ci, et enfin d'avoir le potentiel pour être bien classé dans un tournoi en sachant par exemple maîtriser le stress et la pression lors de matchs importants. Il faut connaître son personnage principal sur le bout des doigts et ainsi que celui de ses adversaires (donc les personnages les plus utilisés en tournoi), cela doit permettre d'évaluer le niveau de son adversaire en fonction de son jeu et évidemment de s'habituer à son jeu. Dans l'idée, il est nécessaire d'être innovant et inventif dans son jeu afin de surprendre son ad-

versaire. Le renouvellement constant de son jeu est indispensable.. La réflexion pendant le match mais aussi avant et après entre également en compte pour la simple raison que le choix de son personnage en fonction du match précédent est déterminant dans le déroulement d'une rencontre. Enfin, les deux derniers critères éliminatoires sont la non participation à un tournoi ou l'arrêt de jouer.

Malgré ces critères qui permettent d'établir la liste des meilleurs joueurs, on ressent une disparité des niveaux et un écart conséquent entre les meilleurs et les moins bons correspondant à ce niveau professionnel. Il est décidé de scinder ce groupe en deux : les joueurs professionnels et les professionnels amateurs. Ces deux listes ont été tenues à jour pendant quelques années puis finalement abandonnées car elles étaient trop difficiles à maintenir en toute objectivité.

LA SSBUP S'ORGANISE

Le 13 octobre 2007, Sihoka est élu Secrétaire de l'association Super Smash Bros. United Player dont il devient Président deux semaines plus tard, le 26 octobre 2007. Fin 2007 l'association comprend une trentaine de membres actifs répartis aux quatre coins de la France. Une carte de membre est réalisée en quatre

coloris pour pouvoir mieux les identifier lors d'événements. L'une des premières mesures de Sihoka est de s'occuper d'un problème grandissant dans la communauté *Super Smash Bros.* : le clivage entre les nouveaux joueurs, avec un niveau relativement faible et les joueurs expérimentés. Avec des provocations des deux côtés, c'est toute l'ambiance du CubeForum qui en pâtissait.

L'association laisse une grande liberté aux joueurs organisateurs de décider seuls les règles appliquées à leurs événements. Elle s'octroie la décision de comptabiliser ou non les résultats, avec toutefois la nécessité d'apporter un justificatif en cas de refus. Dans un souci de préservation, une chaîne Youtube dédiée aux manifestations de la SSBUP est créée en janvier 2008. L'année 2008 voit arriver de nombreux changements pour l'association qui vote en assemblée générale des mesures pour parer aux difficultés liées à l'organisation des tournois. La légère hausse des prix d'entrée aux tournois SSBUP s'explique par le coût important de chacun d'entre eux. De ce fait, un budget conséquent est nécessaire pour donner une part à l'association et pour lui permettre de se constituer des fonds. Ces sommes permettent alors d'avancer les frais des futurs événements. Jusqu'à présent, l'organisateur ne recevait l'argent que le matin même et devait donc avancer des sommes importantes pour réserver la salle ou louer du matériel. L'idée avec un tel fonds,

est de soulager les organisateurs pour faciliter la création d'événements. Le retrait des réductions d'entrée réservée aux adhérents va dans ce sens et permet aussi de garder uniquement des membres investis. Enfin les membres de l'association ont un devoir d'aide lors des tournois afin de faciliter la tâche aux organisateurs. La nécessité de créer un site Internet pour l'association paraît évidente et est décidée à ce moment là.

LE PARTENARIAT AVEC LA CYCOM

Parmi les plus gros tournois de *Super Smash Bros. Melee*, on trouve les EPITA Smash Arena. Ils ont été possibles grâce au travail conjointement mené par Poilon alors étudiant à EPITA, l'association Cycom et la SSBUP. La Cycom est une association étudiante des écoles d'informatique EPITA et EPITECH qui a pour but de promouvoir les jeux en réseau et le sport électronique via l'organisation de tournois tout au long de l'année scolaire. L'avantage de cette association repose sur le fait qu'elle possède des locaux, mis à disposition par les écoles: locaux où l'éclairage permet aux yeux de se reposer. Les salles sont grandes et remplies de prises équitablement réparties tout au long de celles-ci. La capacité du réseau électrique a évité des surcharges et cou-

PROS-AMATEURS	PROS
Agony	Baxon
Aska	Poilon
Benoît	Makenshi
Darko	Joanna Dark
Doraki	Inñ
ClemJ	
Niam	
Qlex	
Porc	
Salepâte	

Liste tenues au 19 juillet 2009. L'une des dernières actualisations de celle-ci.

pures malgré la quinzaine de multiprises par salle, avec bien évidemment les téléviseurs, mais aussi les consoles et parfois les chargeurs de portables des joueurs. L'association est aussi connue pour organiser des événements externes à l'école, comme les événements Cycom Xperience qui sont des qualifications pour la Coupe de France des jeux vidéo.

Les EPITA Smash Arena sont une série de tournois importante dans l'histoire de la communauté de *Super Smash Bros.* de par l'ampleur de certains d'entre eux. Le premier tournoi est l'un des mieux organisés en Europe jusqu'en 2007 et beaucoup de joueurs se souviennent d'Amsah enlevant 10 stocks à l'équipe française pour faire gagner les Pays-Bas in extremis durant les crews. La deuxième édition est encore plus remarquable avec 231 participants, ce qui en fait jusqu'en 2009 le plus gros tournoi européen et le quatrième tournoi au monde, avec 18 nationalités participant. Là encore de belles surprises se produisent, comme le "4 stocks" d'Armada sur Masashi pour la troi-



sième place ou bien la prestation des Espagnols qui se firent connaître en remportant le tournoi de doubles. La renommée de la première édition pousse le Magazine Officiel Nintendo à envoyer un journaliste pour parler de l'événement dans l'un de ses numéros de l'époque.

Ces gros tournois demandent une organisation conséquente et encore une fois la communauté se met à contribution pour héberger les joueurs qui doivent venir à Paris, en priorisant l'hébergement des étrangers. Les cinquièmes et sixièmes éditions du tournoi sont organisées par Charlon, le petit frère de Poilon, qui a repris le flambeau dans la même école.

LA SORTIE DE SUPER SMASH BROS. BRAWL

L'arrivée du nouvel épisode sur Nintendo Wii est attendue malgré les craintes d'une partie de la communauté professionnelle de *Super Smash Bros. Melee*. vis à vis du gameplay. Le jeu arrive en France en import quelques jours après sa sortie japonaise. Les premiers joueurs ont l'occasion de s'y essayer lors de tournois et Smashfest. La première découverte à grande échelle en France se fait lors du Dirty South Tournament 11 à Montpellier le 9 février 2008. À cette occasion,

le tournoi *SSBB* est principalement organisé pour découvrir le jeu, puisque les objets ne sont pas désactivés et qu'une seule des deux machines a l'ensemble des personnages débloqués. Les matchs de l'autre Wii sont donc très souvent interrompus par un "Challenger Approaching". Le mode online de *SSBB* est également l'occasion pour de nombreux joueurs qui n'avaient pas franchi le pas avec *SSBM* de s'intéresser à la scène professionnelle. Celle-ci est plus accessible grâce au mode en ligne permettant d'organiser des rencontres sans se déplacer. Ce point est important car il permet facilement aux plus jeunes de jouer contre de bons joueurs et de progresser, ce qui est un point d'entrée dans la communauté des *Super Smash Bros.*. Les joueurs sont au courant du haut niveau qui existe et peuvent se renseigner grâce aux forums et aux différents dispositifs mis en place.



Ainsi en 2008, Aivie, joueur compétitif de *Super Smash Bros. Brawl* fait d'abord son entrée en online avec des tournois et rencontres entre teams. Dans sa première équipe, il côtoie Dany, l'un des meilleurs joueurs français de *SSBB*. Il devient ensuite modérateur de la Champi Brothers, une team reconnue aussi bien dans la communauté *Super Smash Bros. Brawl* que dans la communauté *Mario Kart*. C'est l'époque du web social et tout le monde peut créer et partager du contenu facilement indépendamment de son niveau en informatique. Les rencontres et la propagation d'informations à propos des tournois sont facilitées, d'autant plus que *Super Smash Bros. Brawl* bénéficie d'une couverture médiatique importante. Beaucoup de joueurs sont intéressés par ce jeu et les moyens mis à disposition par les joueurs pour communiquer sont importants. Enfin, le online permet de montrer aux joueurs que le titre possède un potentiel insoupçonné.

Comme beaucoup de joueurs, Aivie se met à participer à des tournois offline peu de temps après, en 2009. Son premier tournoi est le No Man's Land 1, premier d'une longue série de rencontres organisées par l'association La Crampe aux Doigts et qui s'articulent autour de jeux de combats ; *Super Smash Bros. Melee* et *Super Smash Bros. Brawl* sont évidemment concernés.

SMASH ON SUD

A l'occasion du tournoi Super Lyon 4 en août 2009, Neath, joueur de *SSBB* découvre l'ambiance des tournois et de la compétition. Comme beaucoup de joueurs, son premier tournoi est une déception en terme de résultats. Cependant, cet échec le motive à progresser et à donner un coup de pouce au jeu dans sa région ; le Sud-Est. Il s'investit dans la communauté et en 2011 avec les joueurs Dedepouilleur, Jujux et Ayrath ils créent alors l'association Smash On Sud qui a pour but de promouvoir la série dans cette zone de la France en organisant des tournois et des sessions de jeu. Malgré cette envie de soutenir l'ensemble de la série, c'est l'épisode Wii qui passionne le plus ces joueurs et *Super Smash Bros. Brawl* est mis au cœur des réflexions de l'association. Grâce à cette initiative la région devient même la deuxième région la plus active sur *SSBB*, après l'Île-de-France.

C'est alors que la communauté *Super Smash Bros. Brawl* du Sud Est ressent le besoin de se structurer, car jusque-là, aucun tournoi compétitif n'y est organisé. Les seules réelles rencontres possibles sont celles organisées lors de conventions. Elles ont le mérite d'exister mais n'apportent rien sur le plan compétitif. L'association met donc en place un forum et communique davantage, ce qui permet d'augmen-

ter le nombre de joueurs et d'organiser les tournois Marseille Smash Tour. Ces tournois permettent dès lors d'attirer des joueurs provenant d'autres régions. Pour organiser des rencontres l'association demande de l'aide, auprès de différents organismes pour le prêt de salles, mais surtout auprès de ses membres qui n'hésitent pas à accueillir des joueurs dans leur propre maison. La communauté prend de l'ampleur et près d'une trentaine de joueurs réguliers sont maintenant des habitués des rencontres *Super Smash Bros. Brawl* dans ce coin du pays.

LEFRENCHMELEE

Vers 2010, la scène *Super Smash Bros. Melee* commence à traverser une crise assez conséquente puisque le nombre de tournois diminue, le nombre de joueurs aussi et finalement l'avenir est plutôt sombre voire incertain. Slhoka constate pourtant que lors des tournois, l'ambiance y est toujours agréable et qu'il n'y a pas vraiment de lassitude de la part des joueurs. En parlant à certains d'entre eux mais aussi à des personnes extérieures à la communauté voire à des non-joueurs, tous paraissent intéressés par ces rencontres et événements. Tout laisse à penser que les gens continuent d'apprécier ce jeu et qu'il doit bien y avoir un moyen d'entretenir la flamme de la communauté. Mais que faire ?

C'est lors de la hf.lan début 2011 que Slhoka a la confirmation de ce qu'il soupçonnait déjà depuis longtemps : *SSBM* possède encore un potentiel inexploité hors du commun. Le constat est simple. Les joueurs de la communauté forment un cercle fermé et ne communiquent pas avec l'extérieur ; les nouveaux venus étant uniquement conviés via du bouche à oreille. Or cette première hf.lan est l'occasion de voir arriver de nombreux nouveaux joueurs qui ignoraient l'existence d'une scène compétitive mais qui pourtant jouaient encore régulièrement au jeu. La solution est finalement plus simple que prévu, le meilleur moyen de redonner vie à la scène compétitive est de communiquer au maximum pour toucher tous ces joueurs ignorant l'existence des tournois. Ce déclic chez Slhoka le convainc de relancer et d'agrandir la communauté et c'est naturellement en dépoussiérant l'association que cela est possible.

On décide de changer de cap : l'idée est maintenant de davantage communiquer autour du jeu et non plus sur l'organisation de tournois comme c'était le cas auparavant ; l'organisation de tournois étant de toute façon déjà le quotidien d'initiatives locales ou de partenariats avec d'autres associations. Dans l'ensemble, cette manœuvre a un certain succès, même si l'association reste relativement timide et ne s'implique pas totalement dans l'accompagnement de ce mouvement.

*L'amateurisme est une force dans le sens où il soude la communauté : elle est menée par une même passion et c'est là la raison qui permis à la scène *SSBM* de vivre, survivre et enfin éclore douze ans après sa sortie !*

Slhoka

La création du LeFrenchMelee vise donc à faire découvrir *Super Smash Bros. Melee* en tant que jeu compétitif auprès d'un public plus large, tout en fournissant des ressources aux habitués des tournois. Pour atteindre ce but, ses actions s'articulent autour des activités suivantes : le suivi des tournois français (de l'annonce aux résultats), la présentation des différents aspects du jeu et de l'actualité de la scène à travers des brèves et des articles, d'observations des scènes *SSB* à l'internationale et enfin, l'apport d'un soutien aux organisateurs de tournois.

L'association LeFrenchMelee perdure depuis avec des changements de directions en fonction de la situation de chacun des membres. C'est ainsi qu'en janvier 2016 on retrouve Luk, Brog, Kelasius, Darx, Mahie, Rondelle et Tekk respectivement au poste de président, trésorier, secrétaire & communication interne, communication vidéo, community manager, TO master & responsable logistique et enfin communication extérieur.

LE SAVIEZ-VOUS ?

Il existe des communautés actives dans beaucoup de pays, que ce soit en Europe ou à travers le monde ; la communauté aux États-Unis étant certainement la plus active (ceci n'étant pas surprenant puisque c'est sur ce territoire que le jeu enregistre près de deux tiers de ses ventes). L'existence de ces communautés explique le fait que l'on retrouve de nombreux joueurs étrangers dans le top 4 des tournois français. Les tournois ont une ampleur mondiale et il n'est pas rare que les joueurs parcourent des milliers de kilomètres pour participer à ce genre d'événements.

scolaire consistant à organiser un évènement. Avec la STA, il organise une série de tournois à Lunel, près de Montpellier : les LAST (Lunel Awesome Smash Tournament) qui ont très rapidement fait prendre de l'ampleur à la communauté sudiste. Cette activité donne à JiM le statut de responsable régional auprès des joueurs du Languedoc-Roussillon. Il cherche donc à promouvoir tous les types d'évènements (évènements souvent liés à la culture japonaise) où *Super Smash Bros.* peut être représenté. Son expérience personnelle lui permet de soutenir les organisateurs de tournois qui le souhaitent et d'aider en s'occupant du seeding, de la création de pools, de la conservation des résultats et de l'écriture des posts sur le CubeForum des évènements lié à *Super Smash Bros.* dans le Sud.

Malgré le vol des caisses de La Crampe aux doigts par le président de l'association de l'époque, les lillois décidèrent de remonter la pente. La Salty Arena voit le jour fin 2012 et se donne pour mission de promouvoir l'e-sport via des tournois ou des rankings autour de différents jeux de combat sur consoles de salon tels que *Ultimate Marvel vs Capcom 3*, *Super Smash Bros.* et d'autres. L'objectif est avant tout de rencontrer des personnes qui partagent la même passion mais aussi de pouvoir échanger avec de nouvelles personnes. L'associa-

tion veut encourager les joueurs à s'intéresser au jeu des autres, à respecter son adversaire et à se donner des conseils pour progresser efficacement.

La force de cette association est d'organiser des événements tous les week-ends (sauf période de fêtes) avec des rankings tous les mois et surtout d'être situé au centre de Lille, à cinq minutes des deux gares.

LE SAVIEZ-VOUS ?

Le seeding est un classement de joueurs sur une échelle bien définie permettant d'équilibrer le plus possible chaque match de départ d'un tournoi de telle sorte que les meilleurs joueurs puissent se rencontrer lors des derniers matchs. Lors de l'équilibrage des matchs, l'accent est également mis sur la provenance des joueurs afin de ne pas se faire rencontrer des joueurs amis provenant de la même ville et ayant l'habitude de se rencontrer en privé.

DES DIFFICULTÉS À TROUVER UN CADRE

Vers la fin 2012, la communauté française de *Super Smash Bros. Brawl* hésite à bannir Meta Knight des tournois, car étant considéré comme bien trop puissant par rapport aux autres personnages du jeu. Un sondage réalisé sur le forum Storm Armada donne l'avantage aux joueurs favorables à son abandon mais malheureusement rien n'est réalisé pour que son abandon soit effectif et dans les faits rien ne change.

Cet événement révèle un dysfonctionnement au sein de la communauté française de *SSBB*, il manque une organisation solide permettant d'officialiser ce genre de débat. Un nouveau sondage est réalisé et demande ce coup-ci aux joueurs s'il faut élire une équipe qui se chargerait d'établir des règles officielles. Il est bon de rappeler qu'à ce moment, la plupart des joueurs compétitifs du jeu sont regroupés sur ce forum et qu'il s'agit de déterminer quelles sont les meilleures règles pour l'avenir. L'idée est adoptée et des élections ont lieu pour désigner les sept membres qui composeront ce bureau décisionnel. Ainsi Telu, Bulbo, Nin', Miguel, Aurablast, Myollnir et Neath sont élus.

DE MULTIPLES INITIATIVES

L'arrivée de nouveaux joueurs a entraîné un regain d'activité et de motivation de la part de la communauté. Les joueurs ont aussi grandi et de nouveaux moyens s'offrent à certains. C'est le cas de JiM qui en janvier 2012 créé l'association Smash Tournament Association pour un projet



Leur tâche consiste à mettre en place un ensemble de règles afin d'uniformiser les tournois en France. Cela sera fait, malgré plusieurs problèmes rencontrés. L'implication des joueurs dans la communauté commence à faiblir et des joueurs s'absentent au sein même de l'équipe décisionnelle. Enfin certains joueurs influents de la communauté et organisateurs de nombreux tournois n'acceptent pas cette idée et décident de leur plein gré de ne pas suivre ces recommandations. Privé du soutien de certains des plus grands joueurs en France et gêné par la perte de vitesse de la communauté SSB, le projet est abandonné.

LA PRISE DE CONSCIENCE DE NINTENDO

En janvier 2013, les organisateurs de l'EVO mettent en place un système de donation à but caritatif afin d'élire le huitième jeu représenté lors de la prochaine édition. Les dons ont une double fonction puisqu'en plus de donner la possibilité d'élire son jeu favori, ils permettent de lutter contre le cancer du sein. La communauté *Super Smash Bros.* saute sur l'occasion et des groupes de joueurs s'organisent un peu partout dans le monde, dont en France, pour collecter des sommes plus

qu'honorables. Au terme de plusieurs semaines de collecte, cette campagne est un franc succès avec un total de 225 000 dollars récoltés pour la bonne cause, dont 94 700 récoltés uniquement par les fans de *Super Smash Bros. Melee*, battant ainsi *Skullgirls* avec 78 760 dollars et *Super Street Fighter II X* qui n'en récolta 39 567.

Malheureusement, malgré ces efforts de la communauté, on apprend quelques jours avant l'événement que Nintendo n'autorisera pas la diffusion de son jeu sur Twitch. Les joueurs qui se sont investis se sentent lésés et ne comprennent pas que l'éditeur s'inquiète tant de cette image compétitive que peut renvoyer l'EVO, d'autant plus qu'il s'agit de dévoiler tout le potentiel d'un tel jeu. Une vague de protestations a lieu sur les réseaux sociaux, les comptes Facebook et Twitter de Nintendo sont pris d'assaut par les joueurs. Quelques jours plus tard, Nintendo revoit son jugement et donne son accord.

Le résultat est sans appel, plus de 130 000 spectateurs se retrouvent en ligne en simultanément, soit l'un des records pour un stream de versus fighting tous jeux confondus. Nintendo change d'avis et annonce alors que tout sera fait pour promouvoir la scène compétitive de *Super Smash Bros.*

L'APPARITION DES SPONSORS

GameLine est la nouvelle structure créée par d'anciens membres des Bushido Impact et épaulée par des personnes motivées du milieu associatif parisien. Elle se concentre d'abord sur la communauté du versus fighting et intègre les jeux de combat *Super Smash Bros.* à sa liste de jeux qu'elle soutient. Elle est en partenariat avec le Meltdown et quelques autres structures qui organisent des tournois. En juin 2014, l'association approche le joueur de *Super Smash Bros. Melee* Makenshi qui fait son retour après trois ans d'inactivité afin de le sponsoriser. Pendant six mois, il représente GameLine et est envoyé par cette dernière aux principaux tournois de SSBM.

LE SAVIEZ-VOUS ?

Le Meltdown ouvert depuis mai 2012 est le premier bar d'e-sport au monde, il se situe à Paris. Son succès est tel qu'en 2013 deux succursales ont ouvert à Berlin et à Londres.

C'est la première fois dans l'histoire de *Super Smash Bros.* en France qu'un joueur est sponsorisé. Ce phénomène tout nouveau chez nous est déjà bien installé aux USA où le développement de l'e-sport a pris de l'avance. Parmi les sponsors les plus connus de Super Smash Bros. en dehors de notre territoire, on trouve par exemple la Major League Gaming, l'APEX, Liquid, VideoGameBootCamp, MeleeltOnMe ou plus récemment Nintendo.

Depuis, de nombreux joueurs de haut niveau sont sponsorisés. La petite équipe multi-gaming AntiBeat basée dans le sud est historiquement attachée au jeu de rythme *Osu!*. Elle s'est récemment diversifiée et s'est intéressée à *Super Smash Bros.* Melee laissant leur membre Ryosuke s'occuper d'approcher mi 2015 certains joueurs de la communauté. Baxon et Salepate ont tous deux accepté l'invitation. Leur contrat prévoit de prendre en charge les frais de déplacement et d'entrée aux tournois, en échange de visibilité et d'un pourcentage du cash prize. C'est une occasion pour les joueurs de voyager, ce qui a permis à Baxon de se déplacer dans le sud de la France mais aussi en Suède, en Hollande et en Angleterre.

Super Smash Bros. for Wii U n'est pas en reste. Après les arrivées début 2015 des équipes de *Counter-Strike*, *Heroes of the Storm* et *HearthStone* au Melty eSport Club, celui-ci et son partenaire Bou-

ygues Telecom annoncent quelques mois plus tard l'arrivée de Bjay pour les représenter sur la scène *Super Smash Bros.*. Les performances du joueur sont relatées sur le site du melty. Évidemment la contrepartie en terme de publicité est garantie.

Je suis très fier d'avoir été choisi et d'évoluer maintenant au sein du melty eSport Club. J'ai vraiment hâte de représenter le club et de partager et vivre cette nouvelle aventure !

Bjay, joueur professionnel de Super Smash Bros.

LE SOUTIEN DE NINTENDO : UN EFFET MARKETING

Nintendo surprend en organisant, lors de l'E3 2014, un tournoi baptisé sobrement le Super Smash Bros. Invitational. 3 000 fans sont présents sur place pour voir s'affronter seize joueurs de haut niveau de la scène Super Smash Bros. parmi lesquels on retrouve les célèbres Sephiroth Ken et Hungrybox. Pour plaire à la communauté les matchs sont organisés de la manière suivante : les premiers matchs sont avec objets et destinés au grand public et au fur et à mesure que



la compétition progresse, les règles se rapprochent de celles pratiquées lors des tournois amateurs. Nintendo se dit agréablement surpris par l'entente cordiale entre tous les participants, les joueurs sont fair-play et se respectent.

Début septembre 2014, un responsable de Nintendo France contacte Vilain, administrateur du forum SSB4.com, dans le but de lui demander des informations sur les prochains tournois de la communauté et pour lui proposer de l'aide quant à l'organisation de ceux-ci. Nintendo se dit prêt à soutenir la scène compétitive française, souhaite un recensement des organisateurs de tournois et

propose une aide à la promotion des tournois via les canaux officiels ainsi qu'une aide matérielle en fournitures et en lots. Nintendo fait alors la connaissance de Tsuko G., de Reyson, de Felker et de Neath qui organisent respectivement des tournois sur Paris, Lyon, Dijon et Marseille. Autrement dit, l'ensemble du pays est couvert et Nintendo ne se cantonne pas à la capitale. Lors des échanges téléphoniques, Nintendo remonte aucune réserve vis à vis de Project M qui est pourtant un hack de la version *Super Smash Bros. Brawl* lui donnant une dimension plus technique. Au même moment Nintendo contacte GameLine, organisatrice du tournoi SmashDown qui a lieu le 21 septembre

2014 et qui concerne *Super Smash Bros. Melee* et *Super Smash Bros. Brawl*. Nintendo propose des bornes 3DS lors de l'évènement et souhaite aider à l'organisation des futurs tournois de *Super Smash Bros. for 3DS*.

Toujours en septembre et pour accompagner la communication de *Super Smash Bros. for 3DS* Nintendo relaie le Twitch de Makenshi qui réalise des cours de rattrapage de *Super Smash Bros. Melee* en streaming toutes les semaines.

Enfin par message avec les administrateurs de SSB4.com, Nintendo affirme vouloir soutenir les communautés de SSB sur le long terme même après la sortie de *Super Smash Bros. for Wii U*. Les deux

versions seraient alors traitées sur un pied d'égalité : la contrepartie, la communauté devra communiquer autour de ces événements. En gros le deal est simple : publicité contre moyens supplémentaires pour organiser les tournois. Les joueurs sont enfin reconnus et l'avenir paraît radieux.

L'éditeur poursuit son effort en publiant une série de quatre vidéos tutoriels réalisées par Chipslike et mettant en scène quatre joueurs de la scène compétitive de *Super Smash Bros.* aux profils variés. La première est animée par Gorn et explique les mécanismes du jeu. On y trouve les principes de base tels que les différents types d'attaques, la roulade, le marche-pied ou encore le rage effect. La seconde vidéo est animée par Bjay, joueur professionnel de

SSBB qui met en avant le jeu défensif dans *Super Smash Bros.*. Fauster, commentateur de tournois *SSBM*, prend la suite avec le jeu offensif dans une troisième vidéo. Enfin Makenshi, champion de *SSBM*, termine cette série de vidéos avec une vidéo expliquant l'importance du contrôle de l'espace.

Le premier gros tournoi est un tournoi d'ampleur nationale organisé par Nintendo. Il se déroule aux quatre coins de la France avec des qualifications durant tout le mois d'octobre et une finale à la fin de la Paris Games Week. Le début du salon permet également la qualification de nouveaux participants. Les meilleurs compétiteurs de la version 3DS se voient attribuer un ticket d'entrée pour la scène principale où les braves peuvent s'affronter devant un parterre de spectateur. La salle est chauffée par les animateurs de chez Nintendo dont deux joueurs pros : Vargas et Makenshi qui commentent les matchs un par un en live. Ainsi, au terme d'un mois d'affrontements, le premier champion de France de *Super Smash Bros.* montre son visage : Leon, déjà l'un du top 3 des meilleurs joueurs de *SSBB*. La Paris Games Week a été également le siège d'un événement particulier : battre le King. Le but est simple: il s'agit de détrôner Bjay (champion de *SSB* et vainqueur d'anciens tournois lors de salons) lorsqu'il fait des apparitions sur la scène. Le fait que

Nintendo compose sa communication avec la communauté est un signe encourageant et qui permet aux joueurs d'espérer avoir beaucoup de moyens mis à leur disposition pour les événements futurs.

Cependant la coopération entre Nintendo et sa communauté *Super Smash Bros.* française va s'arrêter là ; un point crucial empêchant les deux parties de se mettre d'accord. Nintendo a très vite posé une condition indiscutable : aucune manipulation d'argent avec ses jeux. C'est un point que l'on retrouve très souvent dans la politique de la firme avec notamment les fameuses histoires des Youtubers. À partir de là, la scène compétitive se trouve tout de suite écartée car l'ensemble des tournois comprend une entrée payante, permettant de payer la location de la salle, l'achat de matériels de type télévisions, consoles, jeux et permettant un cash prize. La première conséquence directe de cet échec se fait sentir dès la Gamer Assembly. Les responsables de l'évènement souhaitent faire entrer *Super Smash Bros. Melee* au casting et contactent Nintendo afin d'obtenir une autorisation. Celle-ci se voit refusée quelques jours avant la date prévue pour le tournoi à cause de l'entrée payante. Il s'agit là d'une politique purement française, le soutien de Nintendo étant différent selon les pays.



LES WEEKLIES ET MONTHLIES

Même si les séries de tournois existent depuis toujours, c'est à partir de 2014 que beaucoup de tournois deviennent hebdomadaires ou mensuels. Ce phénomène témoigne de l'attachement de certains joueurs à la licence *Super Smash Bros.* qui est bien ancrée dans certaines villes. Même si les joueurs continuent à se déplacer pour participer aux tournois nationaux, ils veulent avant tout jouer et s'entraîner ensemble régulièrement non loin de chez eux. Cela peut s'expliquer par le vieillissement des joueurs professionnels qui, plus jeunes, s'invitaient régulièrement les uns chez les autres pour jouer. Avec les impératifs de la vie d'adulte, ces derniers ont moins de temps à consacrer à *SSB* et les manières de jouer en sont bousculées. Les occasions d'inviter ses amis sont plus rares et ne sont plus forcément tournées vers le jeu vidéo. Les sessions de jeu sont alors plus cadré et régulier, à la manière d'un club, ce qui permet d'organiser des rencontres fréquentes même si les joueurs ne paient pas de cotisation ou ne possèdent pas d'entraîneur. La plupart des régions ont dès lors leurs propres événements ; les Mini Respawn Tournament et Smash Epitech Lyon à Lyon, les DX Ranking à Paris, les Salty Arena Cup à Lille, Angers Games League à Angers, Lardon à Grenoble, Nanthlies à Nantes, Melee @ Cosmgame

à Toulouse, les Weeklies Sm4sh à Clermont-Ferrand et Montpellier, etc.

SMASH EN LIGNE

Dans les derniers épisodes de la série, le mode en ligne est maintenant bien plus poussé et stable. Il n'est cependant toujours pas adapté à la vitesse d'exécution des mouvements du jeu et pour en profiter pleinement, les deux joueurs doivent impérativement posséder la fibre optique. Cependant, grâce au jeu en ligne, la série s'affranchit des barrières de distance et chaque joueur peut affronter un adversaire, peu importe où celui-ci se trouve. Tous les épisodes sont concernés. *Super Smash Bros.* sur Nintendo 64 est naturellement joué depuis longtemps en ligne à l'aide d'émulateurs. *Super Smash Bros. Melee* l'est également grâce au célèbre émulateur Dolphin, pouvant faire tourner des jeux GameCube et Wii. L'épisode *Super Smash Bros.* sur Wii est un peu différent, car il s'agit du premier jeu de la série officiellement jouable en ligne. Toutefois, Nintendo annonce la fermeture de son service Wi-Fi Connexion pour le 20 mai 2014, date à laquelle les serveurs des jeux Wii et DS sont coupés, entraînant l'arrêt du online pour *Super Smash Bros. Brawl*. Heureusement pour la communauté de cet opus, des solutions alternatives et non officielles

permettent tout de même de profiter des fonctions en ligne grâce à des serveurs privés. L'ensemble de la série est donc jouable en ligne et pas uniquement grâce aux jeux officiels. Le hack Project M, célèbre mod de *Super Smash Bros. Brawl* avec un gameplay revu, des personnages supplémentaires et de nombreuses options et arènes est également jouable en ligne sur Dolphin.

Malgré tout, ce n'est pas tout de pouvoir jouer en ligne, encore faut-il pouvoir trouver des joueurs. C'est grâce à un espace dédié aux rencontres entre smasheurs que les parties en ligne sont rendues possibles. Le site SmashLadder est créé le 28 mars 2014 et a permis à plus de 5 000 joueurs de disputer plus de 2 200 000 matchs en ligne. Ces matchs sont répartis sur six jeux, les quatre officiels, Project M et *Super Smash Flash 2*. Ce dernier est un jeu réalisé par McLeodGaming qui met en scène une partie des personnages de la série à laquelle sont ajoutés de nombreux personnages de tiers comme Bomberman, Tails, Vlad ou encore SanGoku et Naruto !

Afin de récupérer ces potentiels joueurs, Nintendo profite des DLC pour ajouter un mode tournois en ligne dans *Super Smash Bros. for WiiU*. Sans être adapté aux règles de tournois instaurées par la communauté, ces tournois permettent à de nombreux sites fans et communautés de joueurs d'organiser facilement des événements. Ceci constitue un

premier contact avec la compétition pour certains, d'autant plus que le mode en ligne permet de faire des rencontres amicales ou compétitives, sans objets, un principe repris depuis le site SmashLadder qui permet d'établir un classement en fonction des matches de compétitions, mais qui permet également de s'entraîner sans comptabiliser les résultats.

LES GROUPES FACEBOOK

Dès la sortie des épisodes Wii U et 3DS, Shloka crée un groupe Facebook pour la communauté française autour de *SSB4* suite à un nombre de messages croissant concernant ces derniers épisodes. Reyson entre dans la compétition en 2013 malgré son implication dans l'organisation des événements et tournois depuis bien plus longtemps. Il est désigné en tant qu'administrateur du groupe grâce à son investissement dans la communauté, lui qui a toujours voulu mettre en place une scène stable. Le groupe dépasse très rapidement les 900 membres composés autant de casuels que de joueurs compétitifs. D'autres groupes se créent en parallèle, le projet de fusion ne se déroule pas comme prévu obligeant Reyson à centrer ce premier groupe sur la compétition afin d'avoir un flux d'informations plus condensé et lisible. Facebook est effectivement un outil très puissant pour communiquer et qui permet à nombre de joueurs d'être informés des futurs événements

sans avoir à visiter des sites difficiles à entretenir par des bénévoles. De nombreux groupes centrés sur des épisodes particuliers, sur la série ou sur des associations organisant des événements sont créés et sont encore actuellement très utilisés. Ils viennent petit à petit remplacer les sites et anciens forums utilisés. Twitter est une autre source d'informations qui croît en parallèle. C'est le début de l'expansion de la communauté *Super Smash Bros.* française par le biais des réseaux sociaux.

UNITED FRENCH SMASHERS

À la suite du tournoi Smash Bros. Historia qui réunit toutes les versions de *SSB* à Lyon, Reyson s'est demandé pourquoi les joueurs de l'Hexagone ne pouvaient pas créer une scène aussi active que celle du continent Nord-Américain, ou du moins s'en approcher, même si le nombre de joueurs est logiquement inférieur. Deux problèmes se posent rapidement : le matériel à disposition est bien moins conséquent et la communication laisse à désirer.

Face à ça, Reyson a donc créé l'association United French Smashers dans le but d'améliorer dans un premier temps la communication en France, en espérant un jour pouvoir fournir du matériel via des partenariats par exemple. L'idée, dans un second temps est de rendre la communauté crédible afin



de faciliter l'organisation de tournois en France. La mise en place d'un site est un pré-requis pour arriver à ces objectifs.

Après quelques mois d'existence, le travail de communication de l'association bat son plein, l'agenda est souvent visité et les informations sont bien partagées. C'est un bon début, mais qui demande aux organisateurs de prendre l'habitude d'envoyer leurs informations afin d'assurer la traçabilité des tournois et leur promotion. C'est un investissement en temps conséquent pour les organisateurs qui attendent en retour un minimum d'investissement de la part des joueurs. En 2015, le site de l'association recense une vingtaine d'organisateurs de tournois répartis aux quatre coins du pays. Le but, à long terme, est de devenir la plateforme de référence où se dirigerait chaque joueur désireux de jouer de manière compétitive. L'association constitue alors

une solution temporaire pour tous les événements en relation avec la série et n'a aucun contact avec Nintendo. Elle opère seule sans aide ni bâton dans les roues de la part du géant japonais qui continue d'organiser des tournois aux règles plus casual lors des Paris Games Week, sorte de vitrine incontournable pour Nintendo.

Le site affiche sur sa page d'accueil un grand nombre de sites, de groupes, d'associations et de structures tous consacrés à *Super Smash Bros.* afin de regrouper toutes les informations possibles. Cependant, le constat est sans appel: sans un regroupement des différents sites dans une même structure, la communauté *Super Smash Bros* continuera d'être divisée et ne pourra pas véritablement croître. Le nombre important d'initiatives individuelles divise la communauté et perd des joueurs au lieu d'en rallier à sa cause. Ces mêmes initiatives sont souvent peu maintenues dans le temps et dépérissent, la faute au caractère bénévole et chronophage de celles-ci. Les nouveaux venus ont alors l'impression d'avoir affaire à une communauté qui s'essouffle et qui n'est pas aussi active qu'elle devrait l'être. Les fans sont présents aux événements de plus en plus nombreux alors que les joueurs se réunissent de moins en moins sur Internet. La communauté française de joueurs de *SSB*. est active mais a encore du travail à faire pour se structurer et acquérir l'ampleur qu'elle mérite !

L'ÉVOLUTION INTIMEMENT LIÉE AU WEB

Les USA ont un avantage certain dans le transfert de connaissance. Le nombre de vidéos en anglais est phénoménal et témoigne de l'ampleur de la scène aux États-Unis. Cela reste une source de savoir pour beaucoup de joueurs français, mais la barrière de la langue est un frein qui laisse la place aux nouvelles chaînes françaises consacrées à la série. **Chez Tamalou** lance sa chaîne peu de temps avant SSBU en réalisant des analyses de trailers et de leaks. A la sortie du titre, il continue de s'impliquer dans la communauté en réalisant des tutos et des vidéos d'analyse afin de s'adresser aux nouveaux venus et aux joueurs chevronnés. C'est une chaîne assez récente qui gagne rapidement en popularité et en communauté. Tout comme *Radiance* de la chaîne **Radiance Down**, spécialisé dans le maniement de Ike sur *SSBU* et parlant régulièrement des tournois ainsi que de l'ambiance, de la psychologie lors de ces événements et de la communauté qu'il y cotoie.

Dès le 29 février 2016, Benhi, issu du regroupement des joueurs évoqué plus haut, présente la série de vidéo "La Voix du Smasheur" qui explique les différents stades par lesquels passent un smasheur. Dans le même temps, le **Pugilat des Étoiles** (PdE)

CHEZ TAMALOU



RADIANCE DOWN



PUGILAT DES ETOILES



BRONOL



est créé le 2 février 2016 à Horrem en Allemagne par TPK, alors étudiant français. Tout est fait pour parler et rendre visible *Super Smash Bros.*, tant sur Internet que sur le terrain. Il réalise par le biais du PdE des tutoriels, des avis, des vidéos commentées pour la partie en ligne et organise des tournois comme Le Ring de façon hebdomadaire sur Lille et l'Andromeda au niveau national sur Valenciennes. Il est rejoint en septembre 2017 par D0nut, LifelsCool et Fauster ce qui leur permet de sortir pratiquement une vidéo par semaine. Ces amoureux du jeu vidéo ont une approche simple : parler du monde compétitif des *Super Smash Bros.* et lier la série à d'autres jeux propices à l'Esport, qui sont joués professionnellement, tels que *Rocket League*. L'idée est de banaliser la compétition sur *Super Smash Bros.* pour toucher ceux qui ne connaissent pas l'esport, et de rendre la série familière aux nouveaux venus. Ces initiatives s'accompagnent et participent à des changements visibles : d'un côté, on observe l'arrivée de nombreux nouveaux joueurs et de l'autre un intérêt croissant envers la série de la part des joueurs d'autres jeux de

combat, ainsi que des acteurs du monde de l'esport. La communauté *Super Smash Bros.* devient plus qu'une simple communauté de passionnés.

Certains joueurs du top sur *Super Smash Bros. 4* et *Super Smash Bros. Melee* se mettent à streamer comme Glutonny, Vins et Mahie. Leur notoriété leur permet d'être vus sur Twitch mais les français ne sont pas encore très suivis comparativement aux tops américains. Youtube reste une plateforme privilégiée pour y diffuser des vidéos de matchs de tournois, parfois des vidéos de combos qui permettent d'inspirer les joueurs et moins fréquemment des vidéos explicatives. Ces vidéos connaissent une croissance continue en matière de visionnage, ce qui encourage énormément leurs créateurs. L'autre élément majeur expliquant le regain de motivation de la part de la communauté est l'annonce du nouveau *Super Smash Bros.* en mars 2018. Certains joueurs comme **Bronol** souhaitent faire à nouveau des vidéos sur la série pour la sortie de *Super Smash Bros. Ultimate* et son camarade Ico de l'équipe Trash le convainc de se lancer sans attendre. Ce nouvel

essai se transforme en succès inespéré et prouve que la demande est très forte. Très vite contacté par TPK, ils se mettent à collaborer en vidéo sur *Super Smash Bros. for Wii U*. Une vidéo sur youtube demande environ trois semaines de travail, composée d'une semaine de script et de recherches, d'une seconde pour la prise de son et la recherche d'image et d'une dernière pour le montage. En s'associant, cela permet d'entretenir un flux plus constant. Depuis, Bronol s'entraîne et participe aux maximums de tournois possibles pour se sentir plus légitime de partager ses connaissances sur les jeux SSB. La communauté elle aussi s'implique réellement dans ces initiatives puisqu'elle est sollicitée par ces créateurs de contenus, afin de contribuer à l'écriture de guides spécifiques tout en relayant le contenu par le biais des réseaux sociaux. Une fois le savoir transmis, il reste à trouver un moyen de communication direct pour progresser et s'échanger des conseils. Les salons vocaux et textuels de Discord remplissent exactement cette fonction et sont excessivement actifs. C'est

d'ailleurs actuellement l'un des meilleurs endroits pour progresser et trouver des joueurs autour de soi aujourd'hui.

En plus des initiatives spécialisées autour de *Super Smash Bros.*, des youtubers populaires sortent à leur tour des vidéos sur la série, à l'instar de Benzaie qui créé une vidéo en juillet 2018 sur *Super Smash Bros. Melee*, jeu qui a marqué son enfance. C'est un très gros moyen de visibilité qui témoigne de l'impact de la série dès le jeune âge des joueurs actuels. Les commentaires de ces vidéos sont unanimes et les jeux plébiscités. Elles ont la vertu de promouvoir l'esport qui devient un sujet dont tout le monde parle, même s'il s'agissait d'un aspect insoupçonné par ces même personnes lors de leurs premiers contacts avec la série.

Tout le monde s'accorde pour dire que l'arrivée de *Super Smash Bros. Ultimate* va booster l'aspect compétitif de la série.

Super Smash Bros. Ultimate sera le premier Super Smash Bros. véritablement accessible à tous, grâce aux chiffres de vente de la Switch, tout en adoptant une communication tournée vers la compétition. De ce fait la création de contenu sur internet devrait augmenter, car Super Smash Bros. passionne.

Antoine "TPK" B.,
créateur du Pugilat des Étoiles.



L'écran BenQ Gaming RL2455HM dont la diagonale mesure 24 pouces est l'un des premiers écrans plats LCD connus à ce jour qui ne causent quasiment aucun lag entre le moment où le joueur appuie sur un bouton et l'action à l'écran. C'est donc l'un des seuls qui permettent de jouer de façon optimale avec la même sensation que sur téléviseur cathodique.

L'UNION

Et c'est réellement ce qui se passe. La sortie de *Super Smash Bros. Ultimate* donne un regain d'activité à la communauté déjà bien en forme. Les joueurs de *Super Smash Bros. Melee*, parfois hésitants, se mettent très rapidement à découvrir les mécaniques de ce nouvel épisode et Nintendo réussit à réunir les différentes communautés sans écraser la communauté *SSBM* extrêmement importante. Les mécaniques défensives comme les esquives et le bouclier sont moins efficaces. Le jeu devient plus offensif et les joueurs de l'épisode précédent adaptent leur façon de jouer. Le dernier épisode est clairement mis sur le devant

de la scène malgré quelques soucis de stabilité au niveau du mode en ligne et de la Puissance Smash qui crispe les joueurs. Il s'agit d'un classement qui informe le joueur du nombre de concurrents qu'il devance plutôt que de lui donner son rang mondial. Ce classement mis en place par Sakurai permet aux joueurs débutants de ne pas se décourager à cause de leur mauvais positionnement.

En France la presse comme les réseaux sociaux s'emparent du phénomène. Konbini réalise plusieurs articles et vidéos avec des personnalités comme Bilal Hassani ou des joueurs professionnels comme Makenshi qu'il relaie sur leurs réseaux. Les chaînes Twitch proposent de plus en plus de contenus en rapport avec la série.

Certains streamers tels que Xari, Sardoche, Jiraya ou encore Étoiles se mettent à la compétition. Du côté de Youtube, le Pugilat des étoiles s'associe à Nintendo par l'intermédiaire de Fauster et de Hicham pour sortir la série de vidéos « Let's Smash ». Comme beaucoup d'initiatives, elle est accessible à tout niveau et a pour but d'être un point d'entrée supplémentaire dans la compétition.

Une fois les bases acquises, les nouveaux joueurs se forment avec leurs personnages favoris en regardant les vidéos de combo ou les vidéos des top players en streaming ou en rediffusion de tournois. Et comme la meilleure façon de progresser est encore de jouer, les joueurs se rendent de plus en plus aux événements dédiés. La communication passe par les groupes Facebook ou les chaînes de discussions Discord qui sont des excellents moyens de se tenir informés des sessions de jeux organisées régulièrement près de chez soi. Car

finalement, l'essence même de la série *Super Smash Bros.* est le partage et la rencontre.

Nintendo continue sur sa lancée en organisant l'European Smash Ball Team Cup, un tournoi Européen par équipe de trois joueurs qui se conclut au printemps 2019 par une finale en public. Les différents matchs se jouent en BO3 (2 manches gagnantes) et BO5 (3 manches gagnantes) en match vies et sans objet, à l'exception de la Balle Smash, des règles finalement proches de celles de tournois organisés par la communauté. Les effets visuels spectaculaires de *Super Smash Bros. Ultimate* combinés à tous les éléments conçus pour la lisibilité et le visionnage sont principalement responsables de la hype en tournois. La compétition officielle se déroule dans 12 pays européens. Son aura marketing importante permet de vulgariser la scène compétitive aux nouveaux joueurs.



Il n'y a pas de jeux qui portent mieux son nom que *Super Smash Bros.*. L'ambiance en compé retranscrit complètement cette idée de 'Brothers'. Un tournoi de Smash, c'est une union de personnes qui n'ont rien à voir les unes avec les autres, mais qui aiment toutes le jeu et qui veulent le partager sans barrière sociale.

*Fauster,
commentateur de Super Smash Bros.
propos recueillis par Konbini*

AUJOURD'HUI (DÉBUT 2019)

La communauté a énormément évolué depuis son apparition au début des années 2000. Elle se cherche et se renouvelle constamment pour essayer d'être la plus efficace possible. D'année en année, elle a gagné en professionnalisme et en maturité avec une moyenne d'âge qui n'a cessée d'augmenter. Avec plus d'une dizaine de tournois par mois rien qu'en France, tous SSB confondus, la communauté *Super Smash Bros.* est l'une des plus actives et des plus ancrées dans le domaine du jeu de combat.

Beaucoup de joueurs y ont participé, beaucoup n'en font plus partie, mais il est fort à parier que tous en gardent un très bon souvenir ! Partager des moments de frissons, manette en main, en pleine concentration tout en jouant avec les mascottes qui nous ont vus grandir a quelque chose de magique que seul *Super Smash Bros.* peut rendre possible. Alors, continuez à la faire vivre, et laissez-vous tenter pour les autres !



Glossaire illustré



Super Smash Bros. est une série dont la richesse du gameplay n'a d'égal que son contenu. Si le jeu s'approprie avec aisance, il donne surtout un challenge élevé aux joueurs désireux d'entrer dans la scène compétitive. C'est sur ces points que réside son succès, un plaisir non dissimulé aussi bien dès la première minute de jeu qu'au bout de centaines et centaines de parties. Mais pour maintenir l'éveil des joueurs et révéler sa vraie richesse, les joueurs ont dû étudier ses mécanismes et nommer leurs découvertes pour les transmettre. L'inspiration des codes provenant

d'autres jeux de baston et le bon sens ont permis d'établir un vocabulaire suffisamment large pour couvrir l'ensemble des éléments du jeu, et des problématiques soulevées par les joueurs. Voici un lexique, le plus exhaustif possible, qui permet de s'y retrouver sur les espaces d'échanges sur Internet et lors de rencontres. Compte tenu de l'évolution de la série et de son gameplay, il est précisé lorsque les termes ne concernent que certains épisodes en particulier. Une traduction est proposée pour les joueurs réfractaire à l'anglais.

ACTIONS DE BASES

Jab (Attaque standard)



Attaque simple avec A lorsque le personnage se tient debout au sol et que le stick n'est pas incliné. Peut-être enchaîné plusieurs fois pour exécuter plusieurs attaques consécutives.

Smash (Attaque puissante)



Désigne le fait de pousser rapidement le stick dans une direction tout en pressant le bouton A. Cela déclenche une attaque puissante et peut se réaliser dans trois directions : haut, côté et bas.

Tilt (Attaque inclinée)



Attaque A avec le stick incliné dans une direction : haut, côté ou bas.

Dash attack (Attaque avec élan)



Action de courir au sol en donnant un coup sec de stick sur le côté puis appuyer sur le bouton d'attaque standard pour faire une attaque particulière.

Aerial, Air (Attaque aérienne)



Désigne une attaque effectuée en l'air avec le bouton A. La position du stick fait varier son nom. L'aerial up A correspond donc à une attaque aérienne vers le haut.

N-air / F-air, B-air, D-air, U-air (Attaque aérienne neutre, attaque aérienne orienté)



Il s'agit des différents types d'attaques aériennes : N pour Neutral, F pour Forward, B pour Back, D pour Down et U pour Up.

Grab (Prise)



Action d'attraper l'adversaire, avec R (N64), Z (GC), A+B (WM) ou L (3DS). Fonctionne également lorsque le joueur se protège avec son bouclier en maintenant ce bouclier et pressant le bouton A. Pratique pour projeter son adversaire et débiter des combos.

Pummel (Matraquage)



Action de frapper l'adversaire sans le lancer lorsqu'il a été saisi. Cette action s'effectue avec le bouton d'attaque standard A et peut se répéter en fonction du pourcentage de l'adversaire.

Throw (Projection)



Il s'agit des projections après une prise. Il existe quatre sortes de projections : avant, haute, arrière et basse. La version Smash 64 ne permet que la projection avant et arrière.

Shield (Bouclier)



Bouclier permettant de se défendre au sol. S'active avec Z (N64), R (GC & 3DS) ou Z (WM). On peut légèrement l'orienter pour plus d'efficacité.

Perfect shield (Bouclier parfait)



Se dit d'un bouclier déclenché au moment de l'impact de l'attaque adverse, n'occasionnant pas de dommage sur ce bouclier et pouvant même renvoyer un projectile.

Shield-break (Destruction du bouclier)



Destruction d'un bouclier encaissant trop de coups ou suite à une activation trop longue plongeant l'adversaire dans un état de stun.

Stun (Étourdissement)



Désigne le temps que met un personnage à récupérer d'un coup qu'il a subi et qui l'a étourdi, le rendant incapable de bouger. Typiquement ce qui arrive quand le bouclier se brise.

Spot dodge / Air dodge (Esquive / Esquive aérienne)



Bref état d'invincibilité permettant d'éviter les attaques adverses. Pour faire une esquive au sol, il faut activer le bouclier et donner un coup de stick vers le bas. Depuis *Super Smash Bros. Brawl* il est possible d'effectuer à nouveau d'autres coups à la suite d'une esquive aérienne.

Roll (Roulade)



Il s'agit d'une esquive sur le côté que l'on effectue en se protégeant et en orientant le stick vers les côtés. Une roulade permet d'esquiver une attaque ou de passer derrière l'adversaire, cependant la fin de la roulade reste prévisible pour l'adversaire.

Z-catch, Dodge grab (Reprise aérienne)



Désigne le fait d'attraper un objet en l'air avec le bouton de prise. Le Dodge grab est une variante pour attraper un objet qui consiste à faire une esquive aérienne pour l'attraper en plein vol et profiter de l'esquive. Plus sécurisée, cette deuxième façon de faire est également bien plus lente.

Z-drop (Lâché aérien)



Consiste à lâcher un objet en l'air avec le bouton de prise. Ceci a pour conséquence de déposer l'objet sur le sol sans le détruire. Cette technique est utilisée principalement par Link ou Pac-Man par exemple.

Special (Attaque Spéciale)



Chaque personnage possède 4 coups spéciaux depuis *Super Smash Bros. Melee*. Ces coups sont très variables d'un personnage à l'autre et se déclenchent via le bouton B et une direction.

Footstool (Saut marchepied)



Action de sauter au bon moment en prenant appui sur la tête de l'adversaire. En l'air, l'adversaire est projeté vers le bas, et ne peut pas faire de tech.

Tripping (Trébuchement)



Action de trébucher, vous plaçant ainsi dans une position de vulnérabilité. Sa probabilité est de 1% pendant une phase de course sauf pour Luigi qui a une probabilité de 2% de trébucher. Il est également possible de trébucher lorsque le personnage reçoit un coup précis à un pourcentage précis.

ÉJECTION, RÉCEPTION & DÉFENSE

Knockback (Ejection)



Distance d'éjection d'un personnage après s'être pris un coup.

Recovery (Récupération)



Il s'agit des options d'un personnage pour revenir sur le terrain, comme le B + Haut.

Blastzone (Zone de KO)



Les combats prennent place sur des stages eux-mêmes contenus dans une boîte. Les zones de KO sont les bordures de cette boîte qui déclenchent un KO lorsqu'un joueur est projeté en dehors.

Edge grab (Prise au rebord)



Il est possible de s'agripper au rebord des stages, souvent lorsque l'on tente de revenir sur le terrain. On obtient également quelques frames d'invincibilité, mais plus les pourcentages sont élevés, moins le temps d'invincibilité est long. À noter également que l'on perd les frames d'invincibilité si l'on se décroche puis se raccroche.

Edge recovery (Remontée depuis le rebord)



Lorsqu'un personnage est accroché au bord du terrain, il a plusieurs moyens de remonter. Il peut attaquer, rouler, sauter, lâcher le bord avant de sauter puis faire une attaque ou non, etc. Pour les trois premiers épisodes, si le joueur est à plus de 100%, l'animation est plus lente pour revenir sur le stage.

Edge guard (Protection du rebord)



Désigne le fait d'empêcher l'adversaire de s'accrocher au rebord, ou de revenir sur le terrain de manière générale. Il existe de nombreuses manières d'edgegarder.

Edge thief (Voleur de rebord)



Depuis *Super Smash Bros. 4*, un personnage peut voler la place de son adversaire sur le rebord contrairement aux opus précédents où le premier sur le rebord bloquait son accès. Le personnage délogé est légèrement éjecté et se retrouve sans défense quelques secondes.

Smash meteor (Coup météore)



Se dit d'une action, généralement aérienne qui éjecte l'adversaire directement vers le bas.

Spike (Pointe)



Variante du Smash Meteor, ne laissant que très peu de chance à l'adversaire de revenir sur le terrain, le propulsant vers le bas.

Tumble (Chute)



Deuxième partie de la phase d'éjection où le joueur peut à nouveau effectuer une action.

Helpless (Impuissant)



État dans lequel un personnage se retrouve lors d'une descente et dans lequel il ne peut ni attaquer ni se défendre mais simplement influencer sur sa trajectoire de chute. Cet état arrive généralement après un troisième saut avec B + haut. Il prend fin lorsque le personnage touche le sol, s'accroche au rebord ou qu'il se fait toucher par une attaque qui inflige du hitsun.

Tech (Ukemi)



Fait de se rattraper, avec le bouton de bouclier, au moment où l'on est projeté contre un mur ou sur le sol. Permet d'effectuer une roulade au sol dans tous les épisodes ou de faire un saut mural à partir de *Super Smash Bros. Melee*.

Tipper (Frappe de la pointe)



Nom donné au coup critique de l'épée de Marth ou de la batte de Ness.

Wall jump (Saut mural)



Consiste à prendre appui sur un mur pour rebondir à l'opposé et gagner un saut. Ne marche qu'avec certains personnages comme Captain Falcon, Mario, etc. Cette technique a été introduite dès l'épisode GameCube.

Wall clinging (Fixation au mur)



Saut contre un mur pour s'y coller quelques instants. Seuls les personnages suivants peuvent utiliser cette technique : Carapuce, Diddy Kong, Lucario, Sheik, Amphinobi et Bayonetta.

CARACTÉRISTIQUES DE PERSONNAGES

Bat reflector (Renvoi de batte)



Il s'agit du smash avant de Lucas et de Ness qui permet de renvoyer un projectile s'il est touché avec le bout de la batte. Celui de Ness renvoie le projectile avec deux fois plus de puissance.

Knee of justice (Genou de la justice)



Désigne le coup de genou de Captain Falcon qui correspond à un Fair.

Kick (Coup de pied)



Il s'agit des coups de pied. Terme souvent utilisé pour désigner les coups aériens vers le côté de Zelda.

Stomp (Écrasement)



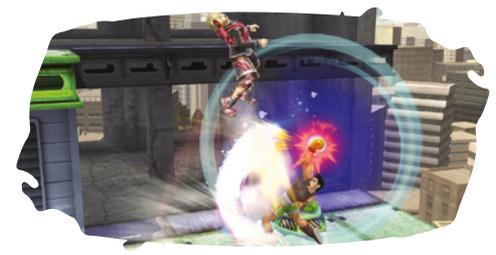
Désigne les attaques aériennes vers le bas de Captain Falcon et de Ganondorf.

Wall of pain (Mur de la douleur)



Combo de Rondoudou qui profite de sa vitesse horizontale pour enchaîner plusieurs attaques aériennes poussant l'adversaire sur le bord de l'écran, notamment grâce à son bair qui a une hitbox très large.

KO (KO)



Lorsqu'il ne signifie pas la mort d'un joueur, ce terme désigne le coup spécial B de Little Mac lorsque sa jauge de KO est pleine.

Counter (Contre)



Désigne les mouvements qui consistent à parer un coup puis contre-attaquer. Le B + Bas de Marth, Roy, Lucina ou Lucario en sont de bons exemples.

Missfire (Loupé)



B + Côté de Luigi lorsqu'il est le plus puissant. En réalité il s'agit d'un coup râté qui se produit une fois sur huit et qui propulse Luigi plus loin et plus rapidement qu'à l'accoutumée.

Nado (Tornado)



Désigne les mouvements comparable à des tornades tels que le B + Bas de Dr. Mario et de Luigi ou le B neutre de Meta Knight.

Phantasm stop (Arret du fantasma)



Coup qui permet de stopper le B + côté de Fox ou Falco et ainsi de raccourcir sa trajectoire. Il suffit d'appuyer rapidement sur B après avoir enclenché le B + côté. Cette mécanique n'est pas revenue après *SSBB*.

Rest (Repos)



Il s'agit du coup B + Bas de Rondoudou qui permet d'éjecter son adversaire à faible pourcentage. Attention à ne pas le rater car le personnage s'endort et devient vulnérable pendant un laps de temps conséquent. Son efficacité est différente à chaque épisode.

Shine (Bouclier réflecteur)



Il s'agit du bouclier de Fox, Falco et Wolf qui correspond au coup B + Bas. C'est un coup extrêmement redoutable qui permet de renvoyer les projectiles.

Bucket (Seau)



Désigne le B + Bas de Mr. Game & Watch qui permet de capturer des projectiles pour les envoyer avec une puissance décuplée.

F.L.U.D.D. (J.E.T.)



Apparu dans *Super Mario Sunshine*, ce coup désigne le B + Bas de Mario. Il s'agit d'un jet d'eau pouvant repousser l'adversaire.

Gordos (Minérissou)



Le minérissou est le projectile lancé par B + Côté du Roi Dadidou. Il peut être projeté selon 3 trajectoires et rebondit alors sur le sol selon différents angles.

Gyroïde (Gyroïde)



Le gyroïde est une statuette funéraire asiatique faisant partie de l'univers d'*Animal Crossing*. Ici le Villageois s'en sert de projectile et de moyen de locomotion à l'aide de la commande B + côté.

Hadoken (Hadoken)



Le célèbre coup de Ryu dans les jeux *Street Fighter* est présent dans *Super Smash Bros.* et s'exécute à l'aide du bouton B ou de la commande classique quart de cercle avant A.

Metal Blade (Lame métallique)



Projectile envoyé lors du B neutre de Mega Man. Il peut être envoyé selon 8 angles différents.

PK Fire (Feu psychique)



B + Côté de Ness et de Lucas, facilement reconnaissable puisque les personnages en question crient le nom de l'attaque en l'utilisant.

PK Thunder (Tonnerre psychique)



Ce coup permet à Ness et Lucas de revenir sur le stage à l'aide d'une boule d'énergie. Il s'utilise avec la manipulation B + Haut.

Turnip (Navet)



Désigne les navets que Peach sort avec son B + Bas. Chaque navet comporte un visage différent qui représente une puissance variable. Les plus efficaces sont les Stitch Face qui font entre 33% et 41%. Leur fréquence d'apparition est très faible. Peach peut également sortir une Bob-Omb et un Mr. Saturn.

Crawl (Ramper)



Désigne le fait de se déplacer tout en restant baissé. Ce mouvement n'est possible qu'avec certains personnages comme Pikachu ou Samus sans Armure.

Floating (Flottaison)



Désigne la flottaison de Peach qui lui permet de flotter dans les airs et ainsi d'attaquer plusieurs fois tout en restant en l'air ou de simplement revenir sur le stage plus facilement. S'effectue en maintenant le stick vers le haut ou en maintenant la touche de saut. Peut également s'enclencher en étant au sol en se baissant avant de sauter et en maintenant le bouton de saut enfoncé.

Glide (Glissade aérienne)



Consiste à planer après un saut avec un personnage. Seuls les personnages possédant des ailes comme Metaknight ou Dracaufeu peuvent effectuer ce mouvement. N'est apparu que dans *SSBB*.

Fast-faller (Chuteur rapide)



Catégorie de personnages ayant une vitesse de chute relativement rapide : Fox, Falco, Captain Falcon, etc.

Floaty (Flotteur)



Catégorie de personnages ayant une vitesse de chute relativement lente : Samus, Zelda, Rondoudou, etc.

Rage effect (Effet de rage)



Il s'agit d'une nouvelle gestion des dégâts apparue dans Super Smash Bros. pour Wii U et 3DS. Lors d'un smash, le pourcentage du personnage qui donne le coup est également pris en compte pour calculer l'éjection de la victime.

Bat drop (Lâcher de batte)



Il s'agit d'une technique consistant à sauter au dessus du sac de sable dans le mode Home Run Contest, de lâcher la batte sur le sac puis de donner un coup qui ne projette pas le sac. Tout cela permet d'annuler l'effet de la batte sur le sac tout en le clouant au sol. L'attaque utilisée pour cela est très souvent une attaque météore. Cette technique permet de faire un maximum de dégâts au sac dans un laps de temps très court.

TERMES & ACTIONS TECHNIQUES

Combo (Combinaison)

Un combo est une succession de coups pendant une période de vulnérabilité de l'adversaire qui fait qu'il ne peut esquiver. Dans la pratique, une succession de coups relevant du mindgame mais dont il est tout de même possible de s'en sortir est considérée comme un combo.

Damage decay (Dégâts dégressifs)

Lorsqu'une attaque est exécutée plusieurs fois, celle-ci fait moins de dégâts tant que le joueur reste en vie. Pour que cet effet soit pris en compte, l'attaque ne doit pas être faite dans le vide ni toucher le bouclier de l'adversaire. Varier ses attaques permet de leur redonner de la puissance.

Hitbox (Zone de frappe)

Zone du personnage étant réceptive aux attaques ennemies. Si une hitbox rentre en contact avec votre hurtbox, vous serez touché.

Hurtbox (Zone sensible)

Zone du personnage étant réceptive aux attaques ennemies. Si une hitbox rentre en contact avec votre hurtbox, vous serez touché.

Range (Portée)

Cela désigne la longueur ou la portée d'un coup.

Sweetspot (Coup critique)



Moment ou partie d'une attaque pendant laquelle celle-ci est plus puissante, comme par exemple l'extrémité de l'épée de Marth, ou le début des attaques aériennes de Zelda.

Hitlag (Temps de dégâts)

Temps pendant lequel une attaque fige les personnages. On parle de freeze. Lors du hitlag, la zone de frappe de l'attaque reste active et peut toucher d'autres joueurs qui rentreraient en contact avec celle-ci.

Landing lag (Latence de réception)

Temps de récupération d'une attaque aérienne lorsque le personnage touche le sol avant que son animation ne se termine.

Hitstun (Période de vulnérabilité)

Courte période pendant laquelle un personnage est incapable de réagir après s'être pris une attaque et le laissant vulnérable aux combos.

Shieldstun (Immobilité dans le bouclier)

Désigne le temps durant lequel un joueur ne peut pas sortir de son bouclier après s'être pris un coup. Ce temps dépend des dégâts de l'attaque qui a touché le bouclier, plus celle-ci fait de dégâts, plus le shieldstun sera long. Il y a une exception pour les attaques spéciales qui ont chacune un shieldstun propre non-dépendant du pourcentage.

L-cancel (Annulation de la latence)

Lors d'un atterrissage sur le sol après une attaque aérienne avec le bouton A, le personnage va avoir quelques frames de latence pendant lesquelles il ne peut plus effectuer d'action. Cela correspond à l'animation où le personnage se réceptionne et se redresse. Il est possible d'accélérer cette animation et ainsi de réduire la latence en appuyant sur le bouton de bouclier un certain nombre de frames avant de toucher le sol : 11 frames pour SSB64 et jusqu'à 7 frames pour SSBM.

Short hop / Mini jump / Tiny jump (Petit saut)



Technique très accessible qui consiste à appuyer très rapidement sur le bouton saut pour que le personnage saute à une hauteur bien plus faible qu'un saut normal. Permet de gagner en rapidité et d'agrandir énormément les possibilités d'action.

Fast fall (Chute rapide)

Désigne l'action de descendre plus rapidement en inclinant le stick vers le bas lorsque l'on se situe en l'air.

Short hop - Fast fall - L-cancel - SHFFL - Shuffle (Attaques aériennes en chaîne très rapide)

Il s'agit d'effectuer à la suite un petit saut puis une attaque aérienne suivie d'une chute rapide et enfin d'une annulation de la latence. En exécutant ceci très rapidement, le joueur devient très efficace et agressif dans son jeu.

Wavedash (Glissade)



Technique qui consiste à faire une esquivé aérienne en orientant le personnage en diagonal vers le sol et le côté choisi. Cela permet au personnage de glisser sur le terrain, en allant plus vite qu'une course tout en étant capable d'exécuter n'importe quelle action telles une attaque, une prise, une course ou autre.

Dash dance (Danse)



Technique consistant à dasher vers une direction, puis de dash cancel avec un pivot pour redasher dans la direction opposée. Ceci est utile pour faire du mindgame, par exemple en provoquant une attaque adverse dans le vide pour la punir.

Waveland (Glissade à l'atterrissage)

Le waveland est une variante du wavedash et s'exécute depuis les airs en arrivant sur le terrain.

Dash cancel (Annulation de course)

Il s'agit d'annuler sa course et peut se faire de plusieurs manières dont le pivot qui consiste à faire un demi tour. Faire un smash haut en pleine course ou une attaque spéciale permet également d'annuler la course.

Ledge cancel (Annulation grâce à la bordure)

Technique permettant d'annuler l'animation de réception après une attaque aérienne. Elle s'exécute en glissant sur la bordure puis en tombant de cette bordure ou en attrapant le bord.

Missile-canceling (Annulation de la latence des projectiles)

Désigne l'action qui consiste à annuler le cooldown des projectiles lorsque le joueur réatterrit au sol. Seuls certains projectiles sont concernés comme le B+ côté de Samus ou le B de Falco.

Smash DI (Influence Directionnelle Smash)

Il s'agit d'une variante de la DI qui consiste à orienter le stick C dans la direction de votre choix et à répéter l'action autant de fois que possible.

Directional influence (Influence directionnelle)

Action de changer légèrement son angle d'éjection, au moment d'une attaque subie à l'aide du stick. Lors d'un combo, le joueur doit réaliser un combo DI en poussant le stick vers le sol ou le sens opposé à l'attaquant pour s'en sortir. Lors d'une éjection hors du stage, il vaut mieux réaliser une survival DI en poussant le stick vers le coin haut-droit ou le coin haut-gauche car il s'agit de la zone la plus éloignée avant d'être mis KO.

Vector influence (Influence vectorielle)

Action d'ajouter un vecteur en fonction du stick à celui d'éjection pour survivre plus longtemps en évitant les zones limites. Cette technique a été supprimée lors de la mise à jour 1.0.4 au profit du DI classique.

Gimp (Mort rapide)

Fait de tuer ou de se faire tuer à bas pourcentage. Ceci arrive par exemple via une protection de rebord, un spike ou un météore.

Ragequit (Abandon rageux)



Action consistant à quitter la partie de façon prématurée par énervement.

Main (Personnage principal)



Il s'agit du personnage que le joueur manie le mieux.

Match-up (Rapport de force)

Rapport de force entre deux personnages précis en un contre un avec comme pré-supposé que les deux joueurs aient le même niveau. Plus un personnage possède de match-up favorables et meilleure sera sa position dans la tier list.

Gameplay (Mécanique de jeu)

Terme qui définit l'ensemble des mouvements et techniques d'un personnage.

Playstyle (Style de jeu)

Terme qui définit le style de jeu d'un joueur avec un personnage donné.

Metagame (Méta-jeu)

Utilisation généralisée des personnages et des techniques de jeu au niveau compétitif, résultat de l'expérience des joueurs.

Mindgame (Stratégie)

Analyse, anticipation et compréhension du jeu de l'adversaire pour mieux réagir face à lui. Le mindgame s'acquiert en jouant face à des joueurs humains et avec le maximum de personnes différentes.

Lag (Latence)

Désigne la latence en ligne correspondant au temps de décalage entre l'appui d'un bouton et son action effective à l'écran.

Slot priority (Port de manette prioritaire)

Dans certaines situations, le port de la manette peut déterminer l'issue d'une action. Par exemple, si plusieurs joueurs font une prise en même temps, l'avantage est donné à celui ayant le port manette le plus petit.

Frame data (Données par image)

Permet de distinguer toutes les phases d'une attaque en l'analysant image par image. On analyse frame par frame. Les attaques sont découpées en plusieurs phases que voici : Startup, Hitbox, Cooldown et IASA (Interruptible As Soon As). La phase Startup désigne le nombre de frames que met l'attaque pour démarrer et la période durant laquelle elle n'a aucun effet. La phase Hitbox désigne le nombre de frames pendant lequel l'attaque est effective et touche. La phase de Cooldown désigne le nombre de frames de vulnérabilité du joueur attaquant et enfin la phase IASA désigne la première frame permettant d'agir de nouveau.



Les Tiers Lists

Un tier list est un classement de personnages d'un jeu de combat en fonction de plusieurs paramètres pour déterminer lesquels sont les plus forts. Cette liste est établie grâce à l'analyse de quatre données. Tout d'abord il s'agit d'étudier le metagame et l'efficacité des stratégies des personnages. Il faut ensuite prendre en compte leur moveset et leurs statistiques telles que leur vitesse, leur poids ou encore leur nombre de sauts. Après cela, l'étude des matchups d'un personnage est un autre élément naturellement crucial puisqu'il détermine les personnages adverses contre lesquels il est performant. Les résultats de tournois de chaque personnage constituent enfin le dernier facteur qui influe dans la création des tier list.

Il existe plusieurs tiers lists par jeu mais seules certaines sont bien acceptées par la communauté de joueurs. Ces dernières sont réalisées par de nombreux joueurs ayant pour certains une connaissance pointue de sa communauté et pour les autres un très bon niveau de jeu.

Les différences de gameplay selon les versions des jeux permettent d'établir d'autres tiers lists. Nous privilégions au maximum la tier list PAL qui représente la version française des jeux mais il arrive que seule la tier list NTSC soit établie auquel cas nous vous le signalerons. Pour ces tiers list, les personnages sont classés par groupes de forces différentes. Dans chacun

des groupes ils sont classés en ligne de gauche à droite. Ceux de gauche sont considérés comme meilleur que ceux à leur droite.

LE SAVIEZ-VOUS ?

Un matchup est la mesure sur l'équilibre d'un combat entre deux personnages. Ainsi il détermine entre deux personnages celui qui a le plus de chance de remporter un combat s'ils sont joués par deux joueurs de même niveau.



SUPER SMASH BROS.

Il n'existe aucune tier list PAL pour Super Smash Bros. sorti sur Nintendo 64. Cela s'explique par le faible nombre de joueurs professionnels, encore plus réduit en Europe que dans le reste du monde. L'ensemble des joueurs joue sur version NTSC et généralement sur émulateur pour s'affronter en ligne. La quatrième et dernière tier list NTSC a été établie le 12 mai 2015 par 86 joueurs.



SUPER SMASH BROS. FOR 3DS & WIIU

La tier list des derniers épisodes de Super Smash Bros. est pour le moment très controversée. Tout d'abord il en existe de nombreuses versions mais c'est également le peu de recul sur le jeu qui empêche d'avoir une tier list fiable. D'autant plus, le nombre grandissant de

personnages rend la tâche plus ardue, le temps que l'ensemble des personnages soit maîtrisé. Finalement les patches successifs et les personnages ajoutés par DLC ont empêché la création d'une tier list fiable du moins jusqu'au 22 août 2016.



Règles de tournois



Les règles diffèrent selon les tournois et les épisodes, mais de nombreux points sont communs à l'ensemble de ces événements. C'est grâce au recul suffisant de la communauté qu'il a été permis de définir les règles les plus justes possible pour laisser moins de place au hasard. Les tournois sont très souvent animés et enregistrés avec l'outil Challenge qui permet de garder un historique des résultats. Il y a des règles élémentaires comme le fait d'apporter son propre contrôleur, de jouer avec des manettes non modifiées, de respecter son adversaire ou selon les épisodes, de jouer sur des téléviseurs à tubes cathodiques pour éviter le lag. Pour cette dernière condition, les écrans plats sont interdits en tournois.

Au niveau du déroulement, le tournoi est précédé d'une phase de qualification sous forme de rondes suisses, de pools ou de brackets. Les résultats de cette première étape servent de seeding pour la suite. Cela se poursuit généralement par un bracket à double élimination pour donner une seconde chance à tous les participants. Le bracket fait concourir un nombre de participants égal à une puissance de deux. Si cela n'est pas le cas, le reste du bracket est complété par des joueurs fictifs que l'on appelle "Bye" et qui perdent automatiquement leur match. Tous les sets sont joués en « Best of 3 », mais l'organisateur peut décider d'un round à partir duquel les sets suivants seront joués en

« Best of 5 ». C'est généralement le gagnant qui annonce les résultats du set.

Le nombre de stages autorisés est très faible pour l'ensemble des épisodes et se compose de stages jugés les plus neutres possible, pour ne désavantager aucun personnage. Malgré tout, certaines arènes plus avantageuses pour certains personnages et le choix, à chaque match, entre plusieurs stages permet de rééquilibrer le set. Le terrain « Destination finale » est évidemment neutre et autorisé, mais d'autres stages avec des plateformes le sont également. Leur sélection se fait en éliminant un par un les stages autorisés pour qu'il ne reste plus que celui choisi pour le premier match. Pour décider du joueur qui élimine le premier un terrain, c'est la règle du shifumi qui s'applique. À l'issue du pierre / feuille / ciseaux, la sélection du stage débute. En général, le perdant annonce sur quel terrain il veut jouer parmi ceux autorisés. Le vainqueur choisit son personnage en fonction de ce stage puis le perdant peut à son tour changer de personnage. Généralement, un joueur ne peut plus sélectionner un stage sur lequel il a déjà gagné. Cela oblige les joueurs à être bon sur différents terrains.

Les matchs se jouent en mode vie avec une limite de temps qui varie. Cela empêche les joueurs de camper. En équipe de deux contre deux, les dégâts alliés sont activés ce qui entraîne un jeu plus réfléchi

et des possibilités accrues comme la possibilité de sauver son équipier dans le vide après que celui-ci ait exécuté son troisième saut. Le nombre de vies règlementaire est de cinq vies pour l'épisode sorti sur Nintendo 64, quatre vies pour *Super Smash Bros. Melee* puis trois vies pour les épisodes suivants, ce qui s'explique par la vitesse et la physique des jeux. *Super Smash Bros. N64* ne permet pas facilement de sortir d'un combo ce qui a pour conséquence d'avoir des vies très rapidement enlevées. *Super Smash Bros. Brawl* et les derniers *Super Smash Bros.* ont une physique qui permet au contraire de résister à haut pourcentage, le nombre de vies est donc plus faible pour respecter un temps de combat suffisamment court pour maintenir au maximum la concentration des joueurs et l'attention des spectateurs. Il n'y a évidemment aucun objet autorisé.

Il se peut qu'un match soit interrompu pour causes extérieures comme une alarme incendie ou une coupure de courant. Dans ces cas particuliers, le match est rejoué, peu importe le score de la partie en cours. La pause est interdite, car elle casse l'action.

Maintenant que vous connaissez le déroulement d'un tournoi, il ne vous reste plus qu'à participer à l'un d'eux pour vous rendre compte de l'ambiance et vous mesurer aux meilleurs joueurs.



Comme pour toute discipline, la scène française a connu la domination de plusieurs champions qui se sont succédés au fil des années pour le titre d'incontestable meilleur joueur. Ces derniers ont influencé notre communauté que ce soit par la maîtrise de leur personnage, leur apport au metagame en général, mais aussi leur rayonnement international. Nous avons essayé de ne tenir compte que des années d'activités intenses de la scène professionnelle pour chacun des épisodes.

Super Smash Bros. est une licence qui a été pensée pour être jouée par tout le monde, mais la profondeur de son gameplay en a fait un choix

évident pour bon nombre de compétiteurs. Il fait partie des jeux ayant suscité le plus de tournois. En France, il a été recensé plus de 500 tournois rien que pour l'épisode Super Smash Bros. Melee dans plus de 30 villes de France pour un total d'environ 8 500 participants. Le recensement n'est pas encore complet pour les autres épisodes, mais la scène de Super Smash Bros. Brawl a été très active à un moment donné et le dernier épisode est actuellement très disputé en tournois. Il nous a semblé intéressant de se remémorer la liste des vingt plus gros tournois organisés en France qui témoignent d'une scène active. Il est intéressant de constater que ces tournois majeurs ne sont pas uniquement

ANNÉES	SSBM	SSBB	SSBWiiU
2002	Sortie du jeu	-	-
2003	Joanna Dark & Mister D	-	-
2004	Mysterious	-	-
2005	Mysterious	-	-
2006	Joanna Dark	-	-
2007	ClemJ	-	-
2008	Makenshi	Sortie du jeu - Leon	-
2009	Poilon	Kaos	-
2010	Salepâte	Glutunny	-
2011	Cyr	Glutunny	-
2012	Salepâte	Leon	-
2013	Baxon	Glutunny & Leon	-
2014	Tekk	Fin d'activité	Sortie du jeu
2015	Tekk & Baxon	-	Glutunny & Phogos
2016	Tekk & Mahie	-	Glutunny
2017	Mahie	-	Glutunny
2018	Mahie	-	Glutunny

organisés depuis ces dernières années, mais leur nombre ne fait que croître de façon significative. Ces événements sont aussi très bien répartis entre les différents épisodes de la série. Cette liste

comprend pour chacun d'eux sa localisation, les joueurs ou l'association organisatrice, ses dates, son nombre de participants, de joueurs en brackets et enfin, son top 4 ■



1 / SMASHDOWN WORLD

FOR WIIU

Date : 26 et 27 novembre 2016
Lieu : Paris
Organisateur : Gameline
Nombre de participants : 300
Nbre de participants en Bracket : 64

TOP 4

1 ^{er}	Komorikiri
2 nd	ANTi
3 ^{ème}	Glutony
4 ^{ème}	Kameme

2 / EPITA SMASH ARENA #2

MELEE

Date : 23 et 24 avril 2008
Lieu : Paris
Organisateur : Poilon, Slhoka, Cycom
Nombre de participants : 238
Nbre de participants en Bracket : 64

TOP 4

1 ^{er}	Amsah
2 nd	CaptainJack
3 ^{ème}	Armada
4 ^{ème}	Masashi

3 / MELEE EDITION 2017

MELEE

Date : 15 et 16 avril 2017
Lieu : Noisy-le-Grand (Île de France)
Organisateur : HFLAN & LeFrenchMelee
Nombre de participants : 233
Nbre de participants en Bracket : 64

TOP 4

1 ^{er}	Armada
2 nd	ChuDat
3 ^{ème}	Trif
4 ^{ème}	Amsah

4 /

REPUBLIC OF FIGHTERS #3

MELEE

Date : 17 et 18 avril 2014
Lieu : Noisy-le-Grand (Île de France)
Organisateur : Republic of Fighter
Nombre de participants : 202
Nbre de participants en Bracket : 32

TOP 4	
1 ^{er}	Leffen
2 nd	Armada
3 ^{ème}	aMSa
4 ^{ème}	Ice

5 /

HFLAN MELEE EDITION

MELEE

Date : 9 et 10 mai 2015
Lieu : Noisy-le-Grand (Île de France)
Organisateur : LeFrenchMelee
Nombre de participants : 179
Nbre de participants en Bracket : 64

TOP 4	
1 ^{er}	Armada
2 nd	Amsha
3 ^{ème}	Prof. Pro
4 ^{ème}	Tekk

6 /

SALTY ARENA LEGENDARY TOURNAMENT

FOR WIIU

Date : 3 et 4 juin 2017
Lieu : Paris
Organisateur : Salty Arena
Nombre de participants : 172
Nbre de participants en Bracket : 64

TOP 4	
1 ^{er}	Dabuz
2 nd	Nietono
3 ^{ème}	Kameme
4 ^{ème}	Cyve

200

7 /

BUSHIDO BRAWL IMPACT

BRAWL

Date : 23, 24 et 25 juillet 2010
Lieu : Paris
Organisateur : Bushido Impact
Nombre de participants : 140
Nbre de participants en Bracket : 64

TOP 4	
1 ^{er}	Glutony
2 nd	Ally
3 ^{ème}	Kaos
4 ^{ème}	Leon

8 /

MARS

FOR WIIU

Date : 26, 27 et 28 mars 2016
Lieu : Marseille
Organisateur : Smash On Sud
Nombre de participants : 128
Nbre de participants en Bracket : 64

TOP 4	
1 ^{er}	Phogos
2 nd	Elexiao
3 ^{ème}	J.Miller
4 ^{ème}	Griffith

9 /

MARS 2017

FOR WIIU

Date : 29 et 30 avril 2017
Lieu : Marseille
Organisateur : Smash On Sud
Nombre de participants : 125
Nbre de participants en Bracket : 64

TOP 4	
1 ^{er}	Glutony
2 nd	Fatality
3 ^{ème}	Griffith
4 ^{ème}	IxisNaugus

201

10 /

BUSHIDO IMPACT #9

MELEE

Date : 15 novembre 2009**Lieu :** Paris**Organisateur :** Bushido Impact**Nombre de participants :** 120**Nbre de participants en Bracket :** 64

TOP 4	
1 ^{er}	Glutony
2 nd	Kaos
3 ^{ème}	Manko
4 ^{ème}	Leon

11 /

NEOKAN PARTY #2

MELEE

Date : 2 et 3 juillet 2016**Lieu :** Vélizy-Villacoublay**Organisateur :** Neokan Gaming**Nombre de participants :** 120**Nbre de participants en Bracket :** 64

TOP 4	
1 ^{er}	Ixis
2 nd	Glutony
3 ^{ème}	Marcbri
4 ^{ème}	Khanage

12 /

SMASH IN MARSEILLE

FOR WIIU

Date : 23 et 24 mai 2015**Lieu :** Marseille**Organisateur :** Smash On Sud**Nombre de participants :** 114**Nbre de participants en Bracket :** 64

TOP 4	
1 ^{er}	Glutony
2 nd	Phogos
3 ^{ème}	Nagalfar
4 ^{ème}	Anoer

202

13 /

SUPER LION #4

MELEE

Date : 9 et 10 août 2009**Lieu :** Villefontaine (Lyon)**Organisateur :** Porc, Salepate et Slhoka**Nombre de participants :** 113**Nbre de participants en Bracket :** 64

TOP 4	
1 ^{er}	Amsah
2 nd	Overtriforce
3 ^{ème}	Poilon
4 ^{ème}	Zgetto

14 /

EPITA SMASH ARENA #3

MELEE

Date : 11 et 12 avril 2009**Lieu :** Paris**Organisateur :** Poilon, Slhoka & Cocom**Nombre de participants :** 108**Nbre de participants en Bracket :** 64

TOP 4	
1 ^{er}	Armada
2 nd	Amsah
3 ^{ème}	Strawhat D.
4 ^{ème}	Zgetto

15 /

OFF THE LAN

FOR WIIU

Date : 25 juin 2015**Lieu :** Paris**Organisateur :** Off The Lines**Nombre de participants :** 106**Nbre de participants en Bracket :** 106

TOP 4	
1 ^{er}	Glutony
2 nd	Latzo
3 ^{ème}	Elexiao
4 ^{ème}	Deimos

203

16 /

BUSHIDO IMPACT #8

BRAWL

Date : 1^{er} février 2009**Lieu :** Paris**Organisateur :** Bushido Impact**Nombre de participants :** 105**Nbre de participants en Bracket :** 64

TOP 4	
1 ^{er}	Kaos
2 nd	Glutony
3 ^{ème}	Leon
4 ^{ème}	Germini

17 /

BUSHIDO NIBAI IMPACT #3

BRAWL

Date : 30 et 31 janvier 2010**Lieu :** Paris**Organisateur :** Bushido Impact**Nombre de participants :** 105**Nbre de participants en Bracket :** 64

TOP 4	
1 ^{er}	Leon
2 nd	Kaos
3 ^{ème}	Istudying
4 ^{ème}	Mr. R

18 /

SMASHDOWN #2

FOR WIIU

Date : 28 décembre 2014**Lieu :** Paris**Organisateur :** Gameline**Nombre de participants :** 102**Nbre de participants en Bracket :** 64

TOP 4	
1 ^{er}	Leon
2 nd	Glutony
3 ^{ème}	Dany
4 ^{ème}	Latzo

204

19 /

SWEET IMPACT - DEFLAGRATION

FOR WIIU

Date : 2 au 4 février 2018**Lieu :** Strasbourg**Organisateur :** Smash Unleash**Nombre de participants :** 101**Nbre de participants en Bracket :** 48

TOP 4	
1 ^{er}	Glutony
2 nd	Griffith
3 ^{ème}	Elexiao
4 ^{ème}	Cyve

20 /

SUPER LION #4

BRAWL

Date : 7 et 8 août 2009**Lieu :** Villefontaine (Lyon)**Organisateur :** Porc, Salepate et Shoka**Nombre de participants :** 97**Nbre de participants en Bracket :** 64

TOP 4	
1 ^{er}	Kaos
2 nd	Mr. R
3 ^{ème}	Marcbri
4 ^{ème}	Greward

Top 20 des plus gros tournois Français en terme de fréquentation à la date du 31/12/18

205



CHAPITRE *VI*
LA COLLECTION

Les versions de Smash



De par l'ancienneté de la série, celle-ci comporte un nombre important de versions : les jeux des années 90 et début 2000 sont différents pour chaque grande région à cause des normes des appareils électroniques. Ainsi le format PAL permet l'affichage de 25 images par seconde là où le format NTSC permet d'en afficher 30. Il s'agit de standards vidéo couleur, le premier est Européen et le selon Américain. Il existe par conséquent plusieurs versions d'un même jeu dès

l'épisode *Super Smash Bros. 64*. Quelques années plus tard avec l'arrivée de *Super Smash Bros. Melee*, Nintendo est encore confronté comme tous jeux de l'époque aux mêmes problèmes, ce à quoi viennent s'ajouter les correctifs et patches. Ces derniers ne sont pas encore possibles à une époque où Internet fait ses premiers pas sur les consoles et n'est pas une fonctionnalité obligatoire du Nintendo GameCube. Nintendo n'a d'autre choix que de sortir plusieurs versions du jeu lors de sa fenêtre de lancement

avec des correctifs et ajustements. La version européenne est unique car sortie bien après ses cousines japonaises et américaines. *Super Smash Bros. Brawl* se voit modifié entre les différentes versions, seulement au niveau de changements mineurs d'ordre esthétique. Le gameplay doit rester le même afin de permettre le jeu en ligne. Pour les épisodes suivants il en est tout autre. Le jeu de base est le même mis à part les différences de langues,

anglais compris, qui diffèrent entre les zones, aussi bien dans les noms de personnages, dans les stages ou les modes que dans les descriptions de trophées. Les mises à jours mettent chaque version à niveau en comprenant des DLCs et des ajustements de gameplay pour corriger les disparités de performances entre personnages que l'on aperçoit seulement après quelques mois de jeux.

SUPER SMASH BROS. (NTSC-J)



Le jeu sorti sur Nintendo 64 au Japon est la première version finalisée d'un épisode *Super Smash Bros.* Il s'agit de la version complète que l'on peut toujours trouver dans le commerce ou entre collectionneurs. Son titre au Japon est *Nintendo All-Star Dairantou Smash Brothers*. À cette époque les mises à jour ne sont pas encore répandues. L'échec programmé du Nintendo 64 Disk Drive n'arrange rien à cette situation.

Comme tout jeu Nintendo 64, sa boîte et l'image de sa cartouche sont différentes de la version Européenne. Son code d'identification est le NUS-NALJ-JPN.

SUPER SMASH BROS. (NTSC-U)



Le jeu prend le nom *Super Smash Bros.* plus adapté au public occidental. Cette version NTSC-U a connu de nombreuses différences mineures avec la version NTSC-J dont la plus visible est son packaging. Les douze personnages ont connu des modifications allant généralement de l'ajustement du pourcentage pour une attaque à la vitesse d'un mouvement. Des différences générales sont présentes comme l'appellation des matchs « Free-for-all » auparavant appelés « Battle Royal », l'écran titre passant du Japonais à l'Américain ou encore l'intonation de la voix lorsqu'elle dit « Fox ».

Son code est NUS-NALE-USA.

SUPER SMASH BROS. (PAL)



La version PAL est celle que nous connaissons sur le sol Européen, sortie le 19 novembre 1999. Elle est basée sur la version NTSC-U avec quelques modifications. Certains titres de références ont été traduits dans leur version PAL comme Star Fox qui devient *Starwing* ou encore Star Fox 64 qui s'est transformé en *LylatWars*. L'attaque « Rest » de Rondoudou a une plus petite hitbox, plus proche de celle que l'on retrouvera dans la version *Super Smash Bros. Melee* quelques années plus tard. Yoshi et Link ont également quelques différences sur certains de leurs coups.

Le code correspondant à la version Européenne est NUS-NALP-EUR

SUPER SMASH BROS. (AUS)



La version Australienne et Néo-Zélandaise est sortie presque un mois plus tard, soit le 17 décembre 1999. Elle diffère de la version Européenne par l'absence des traductions en allemand et en français.

Son code est NUS-NALU-AUS.

SUPER SMASH BROS. PLAYERS CHOICE (NTSC-U)



La version NTSC-U Player's Choice est la même que la version NTSC-U sortie un an et demi plus tôt. La seule différence est sa boîte qui arbore un label Player's Choice mis en place par Nintendo pour promouvoir ses jeux obtenant de bonnes ventes. Le prix du jeu baisse avec ce label pour le rendre plus accessible. On retrouve ce label sous le nom Nintendo Selects pour les consoles actuelles.

Son code est NUS-NALE-USA.

SSB MELEE V.1.0 (NTSC-J)



Il s'agit de la toute première version de *Super Smash Bros. Melee* sortie au Japon le 21 novembre 2001. Elle contient évidemment tous les bugs présents sur *SSBM* dont l'un d'eux permettant d'écraser ses scores aux Multi-Man Melee. Les flammes de Bowser pouvaient se stopper en atterrissant pendant l'animation de fin de ce même coup. Mais ce qui caractérise réellement cette version, c'est sa limite au Home Run Contest. La fin de la piste se situe à 4990,0 feet soit environ 1521,0 mètres.

Pour connaître sa version de *Super Smash Bros. Melee* il suffit de regarder l'écriture du code de la version au dos du mini DVD, sur la partie lisible par la console. Si celui-ci vaut DOL-GALJ-0-00, alors il s'agit de cette version.

SSB MELEE V.1.0 (NTSC-U)



La deuxième version de *Super Smash Bros. Melee* corrige certains bugs et allonge la piste de Home Run Contest qui s'étend maintenant jusqu'à 16371,0 feet soit 4990,0 mètres. Malheureusement pour les joueurs, le sac de sable ne peut tout de même pas aller à plus de 11347,2 feet soit 3459,0 mètres.

Le code correspondant à cette version est DOL-GALJ-0-01.

SSB MELEE V.1.1 (NTSC-J)



La deuxième version de *Super Smash Bros. Melee* corrige certains bugs et allonge la piste de Home Run Contest qui s'étend maintenant jusqu'à 16371,0 feet soit 4990,0 mètres. Malheureusement pour les joueurs, le sac de sable ne peut tout de même pas aller à plus de 11347,2 feet soit 3459,0 mètres.

Le code correspondant à cette version est DOL-GALJ-0-01.

SSB MELEE V.1.1 (NTSC-U)



Identique à la version Japonaise v.1.2. Elle reçoit le label "Choix des Joueurs" en janvier 2003, ce qui permet à Nintendo de la promouvoir pour son million d'exemplaires vendus.

Le code correspondant à cette version est DOL-GALE-0-02.

SSB MELEE V.1.2 (NTSC-J)



Il s'agit de la version la plus récente et répandue. Elle conserve les modifications effectuées sur la version 1.1 et en ajoute de nouvelles. La plupart concernent des ajustements spécifiques aux personnages et des correctifs de bugs.

Le code correspondant à cette version est DOL-GALJ-0-02.

SSB MELEE V.1.2 (NTSC-U)



Identique à la version Japonaise v.1.2. Elle reçoit le label « Choix des Joueurs » en janvier 2003, ce qui permet à Nintendo de la promouvoir pour son million d'exemplaires vendus.

Le code correspondant à cette version est DOL-GALE-0-02.

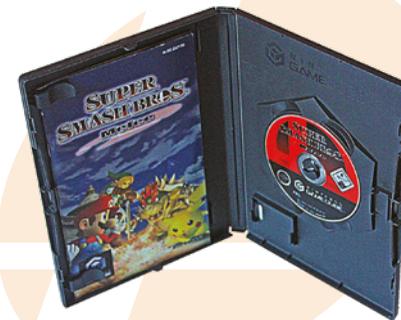
SSMB MELEE BEST SELLER V.1.2 (NTSC-U)



Identique à la version de *Super Smash Bros. Melee* Player's Choice, il s'agit ici uniquement d'un changement de la boîte. C'est un outil marketing qui tente de relancer les ventes de certains jeux.

Le code correspondant est donc toujours le même : DOL-GALE-0-02.

SSB MELEE V.1.2 (PAL)



La version PAL est sortie le 24 mai 2002 en Europe et une semaine plus tard en Australie. Elle comprend de nombreuses modifications concernant les effets et la puissance des coups des personnages. Ce qui saute aux yeux est la présence des traductions et le retrait de la vidéo de présentation du titre anciennement contenue dans le menu de données de jeu. Les temps de chargement ont été réduits. D'autres petites modifications sont également présentes comme la suppression des données superflues comme le trophée Tamagon, disponible uniquement avec Action Replay dans certaines autres versions.

Le code correspondant à cette version est DOL-GALP-0-00.

SSB MELEE V.1.2 (KOREAN)



D'après la référence, il s'agirait de la version américaine éditée pour le marché coréen. En réalité, il s'agit d'un jeu en langue anglaise mais encodé en NTSC-J à cause de la zone géographique de la console. Il est assez amusant de constater qu'il s'agit de la seule version ayant eu un relooking de couleur verte. Le packaging a le même format que celui de la version japonaise mais le nom occidental et coréen s'y côtoient : *SSBM* sur l'une des tranches et *Daenantu Smash Bros. DX* sur l'autre. Le logo sur le devant de la jaquette est également intéressant puisqu'il est écrit en alphabet latin contrairement à la version japonaise. Le manuel est lui en coréen. Il a été distribué le 14 décembre 2002 par Daewon Media qui s'occupe de la localisation des jeux NGC, GBA et NDS de Nintendo entre 2002 et 2005. Il fait partie des jeux de lancement de la console qui ne verra que 27 titres figurer dans sa ludothèque coréenne.

Le code de cette version est DOL-GALE-0-30.

SSB BRAWL (NTSC-J)



Le troisième épisode de la série sort en premier sur le sol japonais en janvier 2008. Contrairement à la majorité des jeux Wii, il sort sur disque optique double couche en raison de sa taille. Ce format qui pose des problèmes à environ 1% du parc mondial de Wii force Nintendo à prendre en charge la réparation de certaines machines hors garantie.

Le code correspondant à cette version est RVL-RSBJ-JPN.

SSB BRAWL (NTSC-U)



Près de deux mois plus tard sort la version Américaine. Il s'agit de la même version que la version Japonaise, tout comme le sera plus ou moins la version PAL, pour la simple et bonne raison que les personnages doivent avoir les mêmes comportements pour permettre le jeu en ligne.

Le code correspondant à cette version est RVL-RSBE-USA.

SSB BRAWL (PAL)



La version PAL de *Super Smash Bros. Brawl* est pratiquement identique aux versions NTSC. La majorité des changements apportés sont d'ordre esthétique. Ainsi les noms des stages ne sont plus en lettres capitales, la distance du mode Home Run Contest est en mètres, etc. Les jeux Nintendo qui y sont listés dans le mode adéquat sont actualisés jusqu'au 14 mars 2008 contrairement aux versions NTSC qui s'arrêtent en décembre 2007. Il existe également deux autres versions du jeu parues en Thaïlande et en Afrique du Sud, sorties respectivement le 12 juillet 2008 et le 21 août 2008.

Le code correspondant à cette version est RVL-RSBP-EUR.

SSB FOR 3DS (NTSC-J)



Cette version est identique pour tout le monde car le jeu doit être unifié pour le mode en ligne. Des mises à jour améliorent la qualité du jeu avec des corrections de bugs, un équilibrage des personnages et l'ajout de nouveaux contenus. Elles sont obligatoires pour jouer avec un joueur qui a mis son jeu à jour car les joueurs doivent posséder la même version pour pouvoir s'affronter en ligne ou en local.

Le code Nintendo Media PN correspondant à cette version est CTR-AXCJ-JPN.

SSB FOR 3DS (NTSC-U)



Cette version est identique pour tout le monde au niveau du gameplay car le jeu doit être unifié pour le mode en ligne. Des mises à jour améliorent la qualité du jeu avec des corrections de bugs, un équilibrage des personnages et l'ajout de nouveaux contenus. Elles sont obligatoires pour jouer avec un joueur qui a mis son jeu à jour car les joueurs doivent posséder la même version pour pouvoir s'affronter en ligne ou en local.

Le code Nintendo Media PN correspondant à cette version est CTR-AXCE-USA.

SSB FOR 3DS (PAL)



La version PAL reste globalement la même. Les différences viennent des traductions pour lesquelles les versions anglaises, françaises et espagnoles sont quelque peu modifiées par rapport à la version NTSC. Certaines voix ont été retravaillées en fonction des régions. C'est le cas de celle de l'entraîneuse Wii Fit qui est jouée par une actrice à l'accent britannique contrairement à la première version comprenant des voix américaines. Le packaging et le code d'identification se trouvent également changés.

Le code Nintendo Media PN correspondant à cette version est LNA-CTR-AXCP-EUR

SSB FOR WIIU (NTSC-U)



Au même titre que la version 3DS, les changements entre les différentes versions de Super Smash Bros. pour Wii U sont d'ordre linguistique et au niveau du packaging. Pour cet épisode, la version Américaine est sortie en premier. Il existe une version contenant un adaptateur de controllers GameCube, son code est le WUP-Q-AXFE-USA.

Le code Nintendo Media PN correspondant à cette version est WUP-AXFE-USA.

SSB FOR WIIU (NTSC-J)



Cette version est identique pour tout le monde car le jeu doit être unifié pour le mode en ligne. Des mises à jour améliorent la qualité du jeu avec des corrections de bugs, un équilibrage des personnages et l'ajout de nouveaux contenus. Elles sont obligatoires pour jouer avec un joueur qui a mis son jeu à jour car les joueurs doivent posséder la même version pour pouvoir s'affronter en ligne ou en local.

Le code Nintendo Media PN correspondant à cette version est CTR-AXCJ-JPN.

SSB FOR WIIU (PAL)



Cette version est identique pour tout le monde car le jeu doit être unifié pour le mode en ligne. Des mises à jour améliorent la qualité du jeu avec des corrections de bugs, un équilibrage des personnages et l'ajout de nouveaux contenus. Elles sont obligatoires pour jouer avec un joueur qui a mis son jeu à jour car les joueurs doivent posséder la même version pour pouvoir s'affronter en ligne ou en local.

Le code Nintendo Media PN correspondant à cette version est CTR-AXCJ-JPN.

SSB ULTIMATE



Toutes les versions sont maintenant identiques, mais les boîtes changent légèrement en fonction de l'endroit où Super Smash Bros. Ultimate sort. La version allemande perd le personnage Yoshi de sa jaquette en raison d'un logo de classification d'âge trop grand (norme du pays). Au Japon, le nom du jeu diffère légèrement puisqu'il se nomme *Super Smash Bros. Special*.

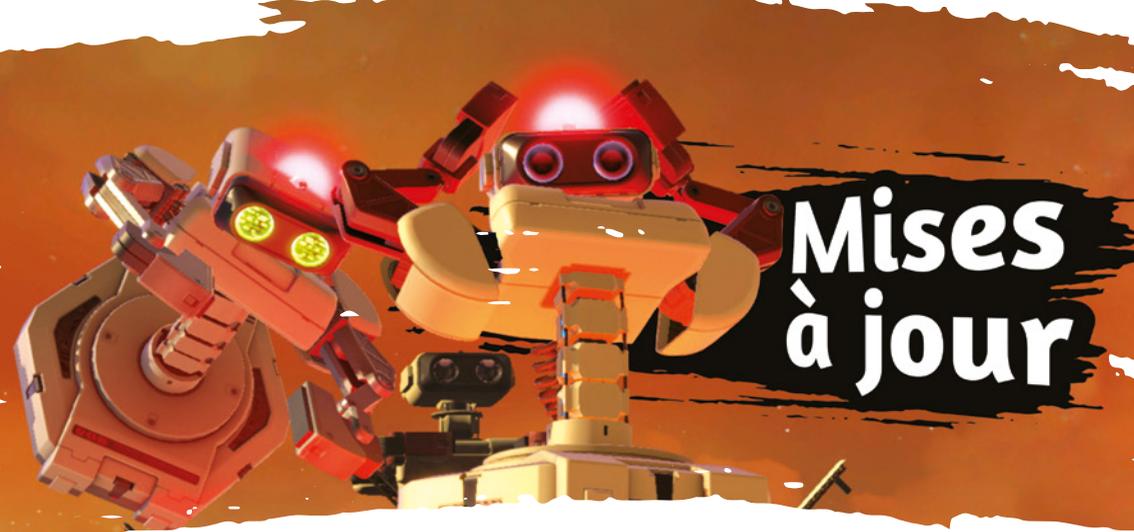
Les collectionneurs peuvent chercher chaque édition pour leur visuel mais le contenu du jeu est le même pour toutes.

Le code correspondant à ces versions est HAC-P-AAABA

LES AUTRES VERSIONS DE SUPER SMASH BROS.



Il existe encore quelques versions dont la version *Super Smash Bros. Brawl* sortie à Taiwan le 12 juillet 2008 ou sa version d'Afrique du Nord sortie le 21 août 2008. Nous manquons malheureusement d'informations pour vous en dire plus.



Mises à jour

Les derniers épisodes de la série *Super Smash Bros.* ont été mis à jour de façon régulière pendant un an et demi. Voici la liste des MAJ pour chacune des versions :

VERSIONS	DATES	CONTENUS	FOR 3DS	FOR WIIU
1.0.2	03/10/2014	- Permet l'utilisation des fonctions en ligne - Ajoute le mode en ligne Conquête	OUI	NON
1.0.3	27/10/2014	- Suppression des résultats de la conquête en cours - Équilibrage du gameplay du jeu	OUI	NON
1.0.4	18/11/2014	- Permet l'utilisation des fonctions en ligne - Équilibrage du gameplay du jeu	OUI	NON

VERSIONS	DATES	CONTENUS	FOR 3DS	FOR WIIU
1.0.1	28/11/2014	- Permet l'utilisation des fonctions en ligne - Équilibrage du gameplay du jeu	NON	OUI
1.0.2	29/01/2015	- Ajout de stages dans le mode <i>Smash à 8</i> - Ajout de version de stages dans le mode <i>Smash à 8</i> - Équilibrage du gameplay du jeu	NON	OUI
1.0.5	09/02/2015	- Ajout de la fonctionnalité de partage de photos, vidéos et combattants mii - Ajout de l'utilisation des amiibos - Ajout des publications de photos sur le miivers - Équilibrage du gameplay du jeu	OUI	NON
1.0.6	15/04/2015	- Ajout de la fonctionnalité de partage de stages, photos, vidéos et Combattants Mii - Ajout de stages en mode <i>Smash à huit</i> - Ajout de la possibilité d'acheter du contenu additionnel (Mewtwo) - Équilibrage du gameplay du jeu	NON	OUI
1.0.7	23/04/2015	- Suppression des résultats de la conquête en cours - Équilibrage du gameplay du jeu	OUI	OUI
1.0.8	14/06/2015	- Ajout de la possibilité d'acheter du contenu additionnel (Lucas / Roy / Ryu) - Ajout de la compatibilité avec le lecteur / enregistreur NFC - Équilibrage du gameplay du jeu	OUI	OUI

VERSIONS	DATES	CONTENUS	FOR 3DS	FOR WIIU
1.0.9	03/07/2015	- Équilibrage du gameplay du jeu	NON	OUI
1.1.0	31/07/2015	- Ajout de la possibilité d'acheter du contenu additionnel	OUI	NON
1.1.0	31/07/2015	- Ajout de la possibilité d'acheter du contenu additionnel - Ajout du mode tournois - Ajout de la possibilité de publier des replays sur Youtube - Équilibrage du gameplay du jeu	NON	OUI
1.1.1	30/09/2015	- Ajout de la possibilité d'acheter du contenu additionnel (Stage Duck Hunt) - Équilibrage du gameplay du jeu	OUI	OUI
1.1.2	08/10/2015	- Correctif d'un problème spécifique à l'utilisation de Diddy Kong	OUI	OUI
1.1.3	16/12/2015	- Ajout de la possibilité d'acheter du contenu additionnel (Cloud) - Équilibrage du gameplay du jeu	OUI	OUI
1.1.4	04/02/2016	- Ajout de la possibilité d'acheter du contenu additionnel (Corrin / Bayonetta) - Équilibrage du gameplay du jeu	OUI	OUI
1.1.5	16/03/2016	- Équilibrage du gameplay du jeu	OUI	OUI
1.1.6	25/05/2016	- Équilibrage du gameplay du jeu	OUI	OUI

SUPER SMASH BROS. ULTIMATE				
VERSIONS	DATES	CONTENUS		
1.1.0	07/12/2018	- Ajustements apportés à l'équilibre du jeu - Costume de Rex de Xenoblade Chronicles 2 ajoutés - Fonctions en ligne ajoutées - Ajout du niveau de difficulté difficile au mode aventure		
1.2.0	12/12/2018	- Ajustements apportés à l'équilibre du jeu - Amélioration de la recherche de joueur en ligne		
1.2.1	21/12/2018	- Équilibrage du gameplay du jeu		
2.0.0	30/01/2019	- Ajout de la Plante Piranha - Mode 4 joueurs au tableau des esprits - Ajout de nouveaux esprits - Ajustement de la méthode de calcul de la Puissance Smash - Équilibrage du gameplay du jeu		
2.0.1	22/02/2019	- Correctif d'un bug de la 2.0.0		
2.0.2	03/04/2019	- Compatibilité avec les futurs amiibo de Daisy, Link enfant et Ken		
3.0.0	17/04/2019	- Ajout de Joker, de Mementos et des Esprits associés à <i>Persona 5</i> - Ajout du mode de créateur de stages - Équilibrage du gameplay du jeu		
3.0.1	25/04/2019	- Correctif d'un bug de la 3.0.0		
3.1.0	31/05/2019	- Ajout du mode VR, compatible avec <i>Nintendo Labo Toy-Con 04 : Kit VR</i> - Utilisation des amiibos en ligne désormais possible - Équilibrage du gameplay du jeu		
4.0.0	31/07/2019	- Ajout des Héros, de l'Autel de l'Yggdrasil et des esprits associés à <i>Dragon Quest</i> - Ajout d'un mode Tournoi en ligne - Équilibrage du gameplay du jeu		
5.0.0	05/09/2019	- Ajout de Banjo & Kazooie, de la Montagne Perchée et des esprits associés à <i>Banjo & Kazooie</i> - Ajout d'un mode Home Run Contest - Équilibrage du gameplay du jeu		

COQUES NEW NINTENDO 3DS



Nintendo profite de la sortie des derniers épisodes pour organiser au Japon plusieurs tournois autour du jeu *Super Smash Bros. for Wii U*. Ils se déroulèrent lors des mois suivant la sortie du 6 décembre sur l'archipel nippon et permettaient aux vainqueurs de repartir avec des New Nintendo 3DS collector aux coques rarissimes. Le premier événement s'est déroulé à l'occasion du week-end du Jump Festa, les 20 et 21 décembre 2014, dans le même bâtiment où ont lieu les éditions du Tokyo Game Show. La participation était libre pour tous les candidats, contrairement aux tournois de la Coro Coro Cup qui est itinérante et réservée aux jeunes écoliers. Ces tournois prirent place le 18 janvier à Nagoya, les 24 et 25 janvier à Tokyo, le 1 février à Fukuoka et les deux

derniers à Osaka le 8 février, date qui correspondait au dernier tour des qualifications et à la finale.

La version 3DS n'était pas en reste avec des tournois par équipe mettant en jeu des façades collector siglé es« Zon2 Premium Fight » lors de la finale du 30 novembre 2014. Pour l'ensemble des tournois, les règles restaient très casuels et accessibles à tous puisque l'ensemble des objets y était autorisé, les rencontres se jouaient à quatre et le choix du stage s'effectuait de manière aléatoire.

Sur Wii U, les prétendants au titre jouèrent avec la manette GameCube, une bonne façon de promouvoir l'adaptateur fraîchement disponible.

BUNDLE SSB. FOR WIIU FOR WIIU



Sorti le 19 décembre 2014, le pack *Wii U* comprenant *Super Smash Bros. for Wii U* se vend au prix de 230 €. Il contient la version blanche de la console qui ne dispose que d'un espace disque de 8Go de données et s'adresse donc au grand-public. Cela n'est pas anodin car le jeu est déjà sorti et a trouvé acquéreur chez les fans de la série. Avec ce packaging, Nintendo vise les familles afin de faire en sorte que cette édition se retrouve sous le sapin à Noël.

BUNDLE SSB. FOR WIIU, ADAPTATEUR & MANETTE



Dans un souci de satisfaire les aficionados de la série, Nintendo sort un pack comprenant le jeu mais également le controller GameCube avec un adaptateur qui permet de le brancher à la Wii U. Cette dernière ne supporte pas nativement les manettes GameCube. Il s'agit du troisième épisode de la série pouvant se jouer officiellement avec des manettes GameCube.

MANETTE GAMECUBE SUPER SMASH BROS.



Sorti en 2001, le pad GameCube est considéré depuis l'épisode *Super Smash Bros. Melee* comme la manette de référence pour jouer à la série dans les meilleures conditions. La disposition des boutons est optimale pour profiter de l'expérience *Smash Bros.*. Les contrôles des différentes manettes Wii et Wii U confirment que la manette GC est indispensable pour garantir un plaisir de jeu incomparable.

La nouvelle version noire sort le 21 novembre 2014 et la blanche le 6 décembre 2014. Elles sont ornées du logo du jeu à la place de l'inscription « Nintendo GameCube » que l'on trouve sur les modèles d'origines. La gestion des vibrations, les gâchettes analogiques et le placement des boutons font oublier les quelques défauts de l'époque comme la croix directionnelle trop petite et le bouton Z lui

aussi trop petit. Ces derniers détails n'ont pas été revus à l'occasion de cette réédition mais le câble mesure désormais trois mètres. Elle existe dans deux coloris : noir et blanc.

Le prix d'une manette GameCube Édition *Super Smash Bros.* est lors de sa sortie de 24,99 € mais il est possible de la trouver à moindre prix sur Internet. À noter que pour en profiter sur la version Wii U il faut également acheter un adaptateur GameCube pour les brancher sur la console de 8^{ème} génération de Nintendo.

À l'occasion de la sortie de *Super Smash Bros. Ultimate*, une nouvelle édition est annoncée par Nintendo. La seule différence est le logo au dessus du bouton Start.

ADAPTEUR POUR MANETTE GAMECUBE



L'adaptateur qui permet de brancher les pads GameCube sur Wii U est loin d'être exempt de défauts. Il permet de jouer uniquement à *Super Smash Bros.*, ce qui amoindrit son intérêt pour les joueurs occasionnels. Il utilise deux ports USB de la console sur les quatre disponibles. Il est néanmoins possible de limiter l'adaptateur à un seul port USB puisque le câble gris ne sert qu'à alimenter la fonction vibration des manettes. En branchant un deuxième adaptateur, il est dès lors possible de jouer en utilisant seulement le câble noir, la seule différence étant le manque de vibrations. Il est donc possible de jouer avec huit manettes GameCube même si le jeu se trouve sur un périphérique externe. Ses câbles permettent aussi d'allonger encore plus la distance à laquelle les joueurs peuvent se placer par rapport à l'écran de jeu. L'adaptateur est vendu seul à 19,99 € ou en bundle avec le jeu pour 69,99 €.

BUNDLE COLLECTOR SSB. ULTIMATE



Nintendo sort le 16 novembre 2018 un bundle collector *Super Smash Bros. Ultimate* réunissant la Nintendo Switch classique, des joy-con reprenant les motifs du logo de la série et sa station d'accueil à l'effigie des personnages les plus iconiques de la firme. Le pack inclut un code de téléchargement qui permet de télécharger *Super Smash Bros. Ultimate*. À noter que cette console étant disponible avant la sortie du jeu, le code de téléchargement n'était pas utilisable pendant trois semaines.

BUNDLE COLLECTOR SSB. ULTIMATE & ADAPTATEUR



Nintendo réédite la formule pour la version Switch de *Super Smash Bros.* Ainsi le jour de la sortie du jeu sort un pack comprenant le nouveau contrôleur GameCube aux couleurs du dernier épisode de la série et le même adaptateur sorti quelques années plus tôt sur Wii U. Il comprend également le jeu *Super Smash Bros. Ultimate*. Le packaging de ce coffret est particulièrement soigné.

SSB. ULTIMATE EDITION PRO CONTROLLER



Version de la manette pro aux couleurs du jeu, celui-ci se veut sobre et arbore uniquement le logo du jeu en noir et blanc. Il s'agit de la même version que le contrôleur classique.

GAME TAIKAI YUUSHOU KINEN TOKUSEI SMABRO DX MOVIE DISC



Ce mini DVD lisible sur GameCube (et par extension sur Wii) a été distribué peu après la sortie de *Super Smash Bros. Melee* au Japon. Il comprend six vidéos : quatre vidéos de matchs enregistrés le week-end du 22 décembre 2001 lors d'un tournoi, ainsi qu'une vidéo des records des modes *Break The Target* et *Home Run Contest*. Les stratégies employées pour les records correspondent aux bases des tactiques de records que l'on connaît actuellement, ce qui laisse supposer qu'à peine deux mois après la sortie du jeu, les japonais s'étaient déjà bien appropriés les modes solos du jeu et que Nintendo en avait conscience. Il est intéressant de soulever que la fameuse technique du bat-drop n'était pas encore connue à ce moment là.

On connaît peu de choses sur cet objet qui a semble-t-il été distribué dans des magasins à la suite de tournois pour faire la promotion du jeu.

Cet objet de collection est particulièrement rare. En effet, depuis sa sortie seuls quatre exemplaires ont été recensés sur Yahoo Japan, le premier en 2004 dont la vente s'éleva à 100€, le deuxième fin 2009 qui trouva preneur pour 350€, le troisième, présent sur l'illustration, qui fut vendu à 32€ début 2010 et le dernier importé du Japon pour 80€ en 2014.

La référence de ce DVD est DOL-D23J-0-00

INTERACTIVE MULTI-GAME DEMO DISC JANUARY 2002 & MARCH 2002



Ces deux CD de démonstration permettaient de se faire une idée des jeux de GameCube avant de passer à la caisse. Les démos de jeu étant disponibles chez la concurrence, cela répondait à une forte demande de la part des fans de Nintendo. Elles n'ont toutefois pas été très médiatisées.

Le CD de démo de janvier contient les démos des jeux *Super Smash Bros. Melee*, *Pikmin* et *NBA Courtise 2002* et des vidéos promotionnelles des jeux *SSBM*, *Pikmin*, *Starfox Adventures*, *NBA Courtise 2002* et *Star Wars Rogue Leader*. Si les deux autres jeux sont limités à vingt minutes d'utilisation avant que le disque ne redémarre, celle de *SSBM* permet de disputer un unique match. Pour se familiariser avec le gameplay, un récapitulatif des commandes est montré lors du lancement de la démo du jeu. Une fois à l'écran de sélection des personnages,

les joueurs ont le choix entre l'ensemble des personnages de base, Sheik y compris. Toutes les arènes sur la ligne du stage Pokémon et au dessus sont à disposition. Les règles sont fixées à un match à deux minutes avec objets sans possibilité d'influencer sur ces variables.

La vidéo de présentation de *Super Smash Bros. Melee* n'est autre que sa cinématique d'introduction. Le CD de mars comprend des vidéos de jeux ainsi que les démos des jeux *Sonic Adventure 2: Battle*, *James Bond: Agent Under Fire*, *Bloody Roar: Primal Fury* et *SSBM*. Les versions des démos de *Super Smash Bros.* ont été comparées bits à bits et sont identiques.

Les codes correspondant à ces versions sont DOL-G98E-0-00 et DOL-G97E-0-00.

NINTENDO ALL-STAR! DAIBUNTO SMASH BROTHERS ORIGINAL SOUNDTRACK



Sorti le 21 janvier 2000 par Continental/Teichiku Records au prix de 3500 yen, l'ost du premier épisode de la série comprend deux CD reprenant les musiques, des remix et les bruitages du jeu.

- Disque 1 -

- 1 - **Opening** - Hirokazu Ando
- 2 - **Peach's Castle Sky Stage** - Koji Kondo
- 3 - **Congo Jungle Stage** - David Wise

- 4 - **Hyrule Castle Stage** - Koji Kondo
- 5 - **Planet Zebes Stage** - Hirokazu Tanaka
- 6 - **Yoshi's Island Stage** - Kazumi Totaka
- 7 - **Pop Land Stage** - Jun Ishikawa
- 8 - **Sector Z Stage** - Koji Kondo
- 9 - **Yamabuki City Stage** - Junichi Masuda
- 10 - **Ancient Kingdom Stage** - Koji Kondo
- 11 - **How to play** - Hirokazu Ando
- 12 - **Menu Screen** - Hirokazu Ando
- 13 - **Training Mode** - Hirokazu Ando
- 14 - **Character Introduction Screen**
Hirokazu Ando
- 15 - **A Challenger Appears** - Hirokazu Ando
- 16 - **C. Falcon's Victory** - Taro Bando

17 - Ness's Victory~Battle Results

Hirokazu Tanaka

18 - The Prize - Hirokazu Ando

19 - Character Select - Hirokazu Ando

20 - Meta Crystal - Hirokazu Ando

21 - Bonus Game - Hirokazu Ando

22 - Lose Bonus Game - Hirokazu Ando

23 - Duel Zone - Hirokazu Ando

24 - Continue - Hirokazu Ando

25 - Game Over - Hirokazu Ando

26 - Ending Point - Hirokazu Ando

27 - All Clear - Hirokazu Ando

28 - Ending~Staff Roll - Hirokazu Ando

- Disque 2 -

1 - CLUB MIX Yoshi's Island Stage

Kazumi Totaka

2 - CLUB MIX How to Play

Hirokazu Ando

3 - CLUB MIX Bonus Game

Hirokazu Ando

4 - CLUB MIX Training Mode

Hirokazu Ando

5 - Sound Effects Collections

SMASHING... LIVE !



Les musiques ont été composées par Hajime Hirasawa, David Wise, Akito Nakatsuka, Koji Kondo, Hirokazu Tanaka, Jun Ishikawa, Hirokazu Ando, Junichi Masuda, Shogo Sakai, Kazumi Totaka, Naoto Ishida, Hideki Kanazashi et Yuka Tsujiyoko, et arrangées par Hirokazu Ando, Shogo Sakai et Tadashi Ikegami.

1 - Corneria

(Star Fox, SNES, 1993) - 2:05

2 - Jungle Japes

(Donkey Kong Country, SNES, 1994) - 2:57

3 - Grande Baie / Temple

(inclut les musiques de Hyrule Temple et Grande Baie) (The Legend of Zelda, NES, 1986 et Zelda II: The Adventure of Link, NES, 1987) - 4:14

4 - Dr. Mario

(Dr Mario, NES, 1990) - 4:04

Cette interprétation orchestrale de la bande originale a été enregistrée le 27 août 2002 par le Nouvel Orchestre Philharmonique du Japon et est sortie en janvier 2003. Quinze des plus grands thèmes du jeu y sont joués pour une durée totale de 61 minutes et 59 secondes.

Ce CD a été offert comme cadeau d'abonnement au magazine Nintendo Power en Amérique du Nord et dans l'un des numéros de l'Official Nintendo Magazine en Grande Bretagne.

SUPER SMASH BROS. FOR NINTENDO 3DS / WII U PREMIUM SOUND SELECTION

5 - Medley Original

(inclut les musiques Intro All-Star, Trophées, How to Play, Menu 1, le générique de fin et la fin du thème de Destination Finale) (Super Smash Bros. Melee, NGC, 2001) - 5:00

6 - Fontaine des Rêves

(renommée « Rêve de Fontaine » sur le disque de Nintendo Power) (Kirby Super Star, SNES, 1995) - 3:35

7 - Medley Pokémon

(inclut Poké Flotte, Pokémon Stadium et Battle Thème) (Série télévisée Pokémon, 1995) - 5:42

8 - Opening

(Super Smash Bros. Melee, NGC, 2001) - 2:40

9 - Venom

(Star Fox 64, N64, 1997) - 2:43

10 - Yoshi's Story

(Yoshi's Story, N64, 1997) - 3:41

11 - Profondeurs de Brinstar

(inclut les musiques de Profondeurs de Brinstar et Brinstar) (Metroid, NES, 1986) - 3:41

12 - Grand Medley Smash Bros.

(inclut les musiques de The Mushroom Kingdom, Mushroom Kingdom II, Flat Zone, Balloon Fight, Big Blue, Mach Rider, Yoshi's Island, la chanson de Saria, Super Mario Bros. 3, Montagne Icicle et Château de Peach) (Medley de jeux compris entre 1980 et 1998) - 14:18

13 - Fire Emblem

(inclut le thème de Fire Emblem et Together We Ride) (Fire Emblem, Famicom, 1990) - 3:52

14 - Green Greens

(Kirby's Dream Land, GB, 1992) - 1:53

15 - Rainbow Ride

(inclut une interlude du thème « Underwater » de Super Mario Bros.) (Super Mario 64, N64, 1996) - 2:49



1 - Menu
Original

2 - How to Play
Super Smash Bros. Melee

3 - Ground Theme / Underground Theme
Super Mario Bros.

4 - Super Mario 3D Land Theme / Beach Theme
Super Mario 3D Land / Super Mario Bros.

5 - Try, Try Again
Mario & Luigi: Dream Team Bros.

Nintendo annonce le 29 août 2014 sur son site officiel la sortie de la bande originale des futurs *Super Smash Bros.* Elle est comprise dans un coffret double CD pour une écoute d'environ 2h30 réparties en 72 musiques. Il est offert aux premiers acquéreurs du jeu en enregistrant chacun des codes des deux jeux avant le 20 janvier 2015 à 23h59. Le CD rouge comprend les musiques de l'épisode 3DS tandis que celles de la mouture Wii U sont sur le CD bleu.

6 - Kongo Jungle

Donkey Kong Country

7 - Stickerbush Symphony

Donkey Kong Country 2

8 - Gerudo Valley

The Legend of Zelda: Ocarina of Time

9 - Full Steam Ahead

The Legend of Zelda: Spirit Tracks / The Legend of Zelda

10 - Brinstar

Metroid

11 - Osbtacle Course (Spring/Summer)

Yoshi's Island

12 - Green Greens Ver. 2

Kirby's Dream Land

13 - Corneria

Starwing

14 - Star Wolf's Theme / Sector Z

Lylat Wars

15 - Battle! (Trainer Battle)

Pokémon X & Pokémon Y

16 - N's Castle Medley

Pokémon Version Noire & Pokémon Version Blanche

17 - Mute City Ver. 3

F-Zero

18 Id (Purpose)

Fire Emblem: Awakening

19 - Wrath of the Reset Bomb

Kid Icarus: Uprising

20 - Dark Pit's Theme

Kid Icarus Uprising

21 - Ashley's Song (JP)

WarioWare: Touched!

22 - Tortimer Island Medley

Animal Crossing: New Leaf

23 - Kapp'n's Song

Animal Crossing New Leaf

24 - Running Theme / Countdown Theme

Punch-Out!! (NES)

25 - Gaur Plain

Xenoblade Chronicles

26 - You Will Know Our Names

Xenoblade Chronicles

27 - Ballon Fight Medley

Ballon Fight

28 - Bath Time Yheme (Vocal Mix)

Nintendogs

29 - Save the World, Heroes!

StreetPass Quest II

30 - Tomodachi Life

Tomodachi Life

31 - PAC-MAN (Club Mix)

PAC-MAN

32 - Tetris: Type A

Tetris

33 - Trophy Rush

Original

34 - Multi-Man Smash

Original

35 - Credits

Original

36 - Online Practice Stage

Original



1 - Battlefield
Original

2 - Super Mario Bros. Medley
Super Mario Bros.

3 - Athletic Theme / Ground Theme
New Super Mario Bros. 2

4 - Egg Planet
Super Mario Galaxy

5 - Circuit (Mario Kart 7)
Mario Kart 7

6 - Gear Getaway
Donkey Kong Country Returns

7 - Donkey Kong Returns (Vocals)
Donkey Kong Country Returns

8 - Ballad of the Goddess / Ghirahim's Theme
The Legend of Zelda: Skyward Sword

9 - Main Theme / Underworld Theme
The Legend of Zelda

10 - Ocarina of Time Medley
The Legend of Zelda: Ocarina of Time

11 - Temple Theme
Zelda II: The Adventure of Link

12 - Title (Metroid)
Metroid

13 - Ending (Yoshi's Story)
Yoshi's Story

14 - The Great Cave Offensive
Kirby's Fun Pak

15 - The Legendary Air Ride Machine
Kirby Air Ride

16 - Theme from Area 6 / Missile Slipstream
Lylat Wars / Star Fox

17 - Battle! (Team Flare)
Pokémon X & Pokémon Y

18 - Battle! (Champion) / Champion Cynthia
Pokémon Version Diamant & Pokémon Version Perle

19 - Route 10
Pokémon Version Noire & Pokémon Version Blanche

20 - Fight 1 (Fire Emblem Gaiden)
Fire Emblem Gaiden

21 - Destroyed Skyworld
Kid Icarus: Uprising

22 - Stage Select (Pikmin 2)
Pikmin 2

23 - Xenoblade Chronicles Medley
Xenoblade Chronicles

24 - Plaza / Title (Let's Go to the City / Wild World)
Animal Crossing: Let's Go to the City

25 - Tour
Animal Crossing: New Leaf

26 - Duck Hunt Medley
Duck Hunt

27 - Light Plane (Vocal Mix)
Pilotwings

28 - The Mysterious Murasame Castle Medley
The Mysterious Murasame Castle

29 - Mii Plaza
Mii Channel

30 - Mario Paint Medley
Mario Paint

31 - PAC-MAN'S PARK / BLOCK TOWN
PAC-MANIA

32 - PAC-MAN
PAC-MAN

33 - Master Hand
Original

34 - Credits (Smash Bros.): Ver. 2
Super Smash Bros.

35 - Menu 2 (Melee)
Super Smash Bros. Melee

36 - Results Display Screen
Super Smash Bros.

HARMONY OF HEROES



Harmony of Heroes est un album d'arrangements des célèbres musiques des franchises contenues dans *Super Smash Bros. Brawl*. Il contient 101 pistes réalisées par des musiciens à travers le monde.

En 2016, ces artistes ont sorti un second album : *Harmony of Heros, Final Smash*. Ce second titre propose 26 pistes reprenant cette fois des thèmes des musiques de Sonic absentes

du 1^{er} ainsi que des licences introduites dans *Super Smash Bros. for 3DS & WiiU* avec toujours autant de qualité.

Vous pourrez télécharger gratuitement leurs albums à cette adresse :

www.harmonyofheroes.com

LES PIN'S



Cet ensemble de quatre pin's *Super Smash Bros. Melee* était disponible lors de la promotion du jeu et réalisé par la société JR West (West Japan Railway). Chacun des pin's n'était disponible que pendant quelques jours au cours de la période allant du 29 décembre 2001 au 20 janvier 2002, et ne pouvait être obtenu qu'à partir d'une ou plusieurs stations sélectionnées. Cela signifie que quiconque voulant l'ensemble complet devait se rendre à au moins quatre stations différentes pour tous les recueillir. Ces pin's sont en métal avec une image imprimée sur leurs surfaces.

LE BADGE GRAND PRIX SSB MELEE



Ce badge était disponible en tant que prix lors d'un concours organisé dans les magasins participants à travers tout le Japon en 2001.

On suppose qu'il a été gagné lors du tournoi qui a permis de créer le DVD Game Taikai Yuushou Kinen Tokusei SmaBro DX Movie Disc.

N'hésitez pas à nous contacter si vous avez des informations plus précises.

LA CEINTURE DE SUPER SMASH BROS. BRAWL



Cette ceinture des champions de *Super Smash Bros. Brawl* a été gagnée en 2008 avant la sortie de l'épisode Wii. Pour montrer aux journalistes que le jeu était compétitif, Nintendo France organisa un tournoi en équipe de deux contre deux, en conviant la presse mais également deux champions de l'époque: Makenshi et Niam. Si les deux joueurs remportèrent haut la main la compétition et leur ceinture, les prix eux restèrent réservés aux journalistes. D'autres ceintures existent et ont été distribuées lors d'initiatives comparables.

Pour la petite histoire, c'est Puyo et Trunks de Gamekult qui arrivèrent en finale avec un niveau bien supérieur à leurs homologues.

TROPHÉE FNAC



Le Grand Trophée FNAC 2008 SSB est la récompense donnée aux gagnants des tournois organisés dans les différents magasins de l'enseigne. Il fait partie d'une série de trophées distribués à la sortie de chaque jeu marquant. Il est contenu dans un étui.

Les trophées et autres coupes et médailles sont régulièrement gagnés lors de tournois amateurs. Il s'agit tout simplement de récompenses témoignant des performances et exploits de joueurs tout au long de leur carrière de joueur.

LES GUIDES DE JEU



De nombreux guides sont sortis pour l'ensemble des épisodes de la série. Ce qui n'est pas étonnant vu la richesse des titres et la multitude de secrets dont ils regorgent. Ils restent classiques dans leur composition : liste des personnages, de leurs coups, des stades, des modes avec explications de chacun d'eux et autres informations diverses. Il en existe des officiels et d'autres réalisés par des rédactions indépendantes dont le contenu est globalement le même.

LES JEUX DE CARTES



De nombreux jeux de cartes sont réalisés par des fans mais celui qui nous intéresse est le jeu distribué dans le magazine officiel Nintendo. *Super Smash Bros. Melee Battle Cards* est un jeu de cartes officiel mettant en scène les personnages de *SSBM*. Il comprend 52 cartes dont des cartes niveaux correspondant aux stades du jeu. Chaque joueur choisit cinq cartes de la pile des personnages puis chacun place aléatoirement l'une d'entre elles au centre. Il faut ensuite retourner la carte stade du dessus et combattre selon le principe pierre-feuille-ciseaux. Les mouvements « haut » battent les mouvements « bas », les mouvements « bas » ont le dessus sur les mouvements « de côté » et les mouvements « de côté » sont supérieurs aux mouvements « haut ». Le joueur avec le plus de cartes au bout de 5 tours remporte la partie.

LES AMIIBOS



Les Amiibos sont des figurines à l'effigie des personnages du jeu permettant d'interagir directement avec les jeux Nintendo. Ceux de la série *Super Smash Bros.* sont compatibles avec les épisodes *Super Smash Bros. for 3DS / Wii U* et *Ultimate* à l'aide de la puce NFC de la New 3DS du gamepad et des joycons.

Une fois la figurine actionnée, le combattant représenté par l'amiibo rejoint le combat aux côtés du joueur.

Ces personnages fictifs gagnent de l'habileté, des capacités et de la personnalité. Leur niveau

peut monter jusqu'au rang 50 et améliorer leurs statistiques d'attaque, de vitesse et de défense. Leur niveau augmente plus rapidement si vous jouez chez un ami ou si elles affrontent d'autres amiibo. Chaque amiibo devient unique et certains se sont même très bien classés lors de tournois peu de temps après la sortie du jeu.

En plus de pouvoir être personnalisés à l'aide d'objets pourvus d'attributs spéciaux, ils remportent des récompenses comme des trophées et de l'or sur chaque match qu'ils disputent.

LES DIORAMAS



Fort du succès des Amiibo, Nintendo décide de créer des display pour y placer ses figurines dans une mise en scène rappelant le jeu. Plusieurs jeux sont concernés, mais le premier diorama concerne *Super Smash Bros.* La mise en valeur des personnages est vraiment efficace avec ce présentoir officiel qui permet d'accueillir jusqu'à cinq figurines et d'y poser une Balle Smash. Il est sorti au Japon le 28 avril 2016 pour un prix avoisinant les 7€. Il existe une multitude de dioramas réalisés par des fans dont la qualité est surprenante. Les stages comme Destination Finale ou Dream Land sont très souvent représentés.

LES DOG-TAGS



Lors de la Paris Games Week qui s'est tenue du 29 octobre au 2 novembre 2014 au Parc des Expositions Paris Expo - Porte de Versailles, Nintendo organise un championnat français de *Super Smash Bros.* pour faire la promotion du jeu. Les qualifications se jouent sur Nintendo 3DS tandis que les phases finales se disputent sur l'épisode Wii U. Aux 48 challengers du salon se mêlent les 48 qualifiés des tournois Micromania.

Chaque participant au championnat gagne une plaque militaire *Super Smash Bros.* quelle que soit sa performance. La différence avec celles qui sont données lors des précommandes du jeu chez Micromania est la possibilité d'y graver son nom, pseudo ou toute autre inscription sur son dos.

LES MANGAS



À la sortie de *Super Smash Bros. Brawl*, beaucoup de dessinateurs ont réalisé des mangas mettant en scène l'ensemble des personnages du jeu. Ils sont très nombreux et se trouvent assez facilement sur les sites de ventes en ligne comme eBay. Ils n'ont pas le format d'un manga classique tel qu'on les connaît en France et ressemblent plus à des bandes dessinées à couverture souple. Ces mangas ne sont pas officiels et il n'est pas rare d'y voir du yaoi.

CONSOLES CUSTOMISÉES



Les moddeurs sont apparus il y a quelques années et transforment de vieilles machines en oeuvres d'art. Ils s'inspirent très souvent de thèmes connus du jeu vidéo pour leurs créations. *Super Smash Bros.* est naturellement représenté avec comme exemple la création, réalisée par ToshioCustom, d'un Nintendo GameCube à l'effigie de ses personnages. Fidèle au jeu avec ses quatre manettes personnalisées aux couleurs des joueurs et son rond central sur lequel figure le logo du jeu et qui permet de voir tourner le mini-dvd au travers.

CRÉATIONS DE FANS



La communauté essaie de créer ce qui lui manque concernant les *Super Smash Bros.*, c'est pourquoi nous avons pu voir des initiatives comme la création d'un livret pour *Super Smash Bros. for Wii U* par Victor (graphiste de cet ouvrage) et ses amis.

T-SHIRTS



La mode des t-shirts Geek n'a pas épargné *Super Smash Bros.*. On trouve de nombreux t-shirts non officiels sur des sites spécialisés dans leur fabrication, comme Qwertee ou Redbubble. La plupart reprennent le logo de la série auquel est ajouté une accroche pour revendiquer son appartenance à la communauté et sa fierté d'être « Smasheur ». Les autres reprennent des personnages et des artworks du jeu.

PUZZLE & AUTRES



Ce puzzle de 48 pièces pour une taille de 17,6 cm sur 11 cm représente la jaquette officielle de l'épisode *Super Smash Bros. Brawl* sorti sur Wii.

Il existe aussi des jeux de société sur l'univers de la série.

LES OBJETS DÉRIVÉS



Taille crayons, savons, tapis de souris ; de nombreux objets à l'effigie de *Super Smash Bros.* sont créés par des particuliers grâce à l'essor des sites comme Etsy. Ces sites de ventes de produits réalisés par des particuliers permettent de trouver un nombre conséquent d'objets de qualité à prix variables dont l'originalité est de mise. Il est possible de faire des demandes aux créateurs pour faire réaliser des bagues contenant les CD miniatures des jeux ou la cartouche de la version Nintendo 64.



SMASHING SINCE 2001
We Livin' Tho



CHAPITRE *VIII*

ANNEXES



Super Smash Bros. est une série de jeux incroyablement riche. Nous avons essayé d'en traiter tous ses aspects mais il faudrait de nombreuses années supplémentaires pour y parvenir. Cela explique pourquoi nous avons décidé de ne pas aborder toutes les informations de jeux que l'on peut trouver dans les guides officiels ou la communauté interna-

tionale qui a pourtant joué un rôle capital dans le développement de la communauté Française. Les communautés étant interconnectées entre elles pour former un ensemble logique et nécessaire à leur épanouissement, grâce aux rencontres par exemple. Voici ici d'autres travaux de la communauté permettant d'en découvrir d'avantages.

THE SMASH BROTHERS

Ce documentaire réalisé en 2013 par Travis « Samox » Beauchamp est une série de neuf vidéos disponibles sur Youtube. Il reprend et examine l'histoire de la communauté Smash, principalement aux États-Unis. Il retrace le parcours de huit grands joueurs dont Ken, Isai, PC Chris, Mewt2King ou encore Mango dont la plupart ont pu être interviewé. Le projet qui a reçu de très bonne critique a été financé au trois quarts par la plateforme de financement participatif Kickstarter.

<http://www.eastpointpictures.com/documentary/>



20XX MELEE

Le pack d'entraînement 20XX Melee permet de modifier les configurations de jeux spécialement pour progresser. Des options lumineuses informent le joueur s'il a réussi ou non certaines techniques. Le nombre d'arène a été triplé, avec deux autres panneaux, l'un contenant les stages présents dans le jeu et jusque là non jouable en multijoueurs et l'autre contenant des nouvelles créations, plutôt neutre pour les combats. Le debug mode y est présent.

<https://smashboards.com/threads/the-20xx-melee-training-hack-pack-v4-07-7-04-17.351221/>





PROJECT M

Project M est l'initiative de la communauté la plus célèbre. Il s'agit d'un mod basé sur l'épisode Wii dont le gameplay est à mi-chemin entre *Super Smash Bros. Melee* et *Super Smash Bros. Brawl*. Il gagne vite en popularité avec de nouveaux stages et personnages et est même joué en compétition. Le projet est malheureusement stoppé après six ans de travail mais il est tout de même possible de se documenter et de mettre la main sur le meilleur fan game *Super Smash Bros.* réalisé à ce jour.

<https://projectmgame.com/>



SMASH BOARDS

Smash Boards est le plus grand forum international concernant *Super Smash Bros.* il y annonce les nombreux tournois et comprends pas loin de vingt millions de messages. Certains messages datent de 2003 et témoignent de sa présence aux débuts de la communauté. Il reste aujourd'hui une référence où de nombreux sujets y sont débattus.

<https://smashboards.com/>



LE PUGILAT DES ÉTOILES

Le Pugilat des Étoiles est un regroupement de talents français qui assurent le développement de l'e-sport, plus précisément sur la série *Super Smash Bros.*, par des prestations vidéos, écrites, et événementielles. Leur chaîne Youtube est alimentée régulièrement. Leur site est également très intéressant.

<https://www.youtube.com/channel/UCg05th6DpAYdV9EN9aCtIfA>



BRONOL

Ce joueur passionné partage ses connaissances sur l'univers *Smash Bros.* à l'aide de vidéos en français. Elles traitent de l'ensemble des épisodes de la série. Certains sujets vous permettent de bien choisir votre personnage et d'autres sont plus légers comme la liste des pires personnages de la série.

<https://www.youtube.com/user/Bronol>

CHEZ TAMALOU

Ce youtubeur, assez récent sur la plate-forme, n'en est pas moins une bonne bibliothèque de *Super Smash Bros.*. Il propose des vidéos de tout type allant de l'analyses de trailers et de gameplay à des réflexions sur le futur de la série et de Nintendo.

<https://www.youtube.com/channel/UCVVYFJMqIBbjhiYh26PgXw>

Bibliographie

L'écriture de ce livre a fait l'objet de nombreuses recherches durant nos 13 années de rédaction sur le site Ssb-Experience et bien plus encore lors des trois années qu'ont demandée sa réalisation. Voici un maximum de sources vous permettant de vérifier

nos écrits. Sa réalisation n'étant pas à but lucratif, nous avons pris la décision d'utiliser par moments des images non libres de droit. Nous tenons au maximum à rendre à leurs auteurs la paternité de leurs créations et écrits.

PARTIE PRÉFACE

Nintendo, « ZombiU - Ce qui est possible ou non », Nintendo demande : ZombiU

<http://www.nintendo.fr/lwata-demande/lwata-demande-ZombiU/ZombiU/2-Ce-qui-est-possible-ou-non/2-Ce-qui-est-possible-ou-non-676582.html>

PushDustIn, « Timeline of Masahiro Sakurai's Life », Source Gaming, (23 octobre 2015)

<http://sourcegaming.info/2015/10/23/sakuraitimeline/>

PushDustIn, « Game Store Staff: Masahiro Sakurai », Source Gaming, (20 mai 2015)

<http://sourcegaming.info/2015/05/20/game-store-staff-masahiro-sakurai/>

AUDUREAU William, « Nintendo, le grand solitaire du jeu vidéo », LeMonde.fr Pixels, (15 juin 2016)

http://www.lemonde.fr/pixels/article/2016/06/15/nintendo-le-grand-solitaire-du-jeu-video_4950734_4408996.html

SPLN, « Trophées Bonus », Ssb-Experience, (4 septembre 2013)

<http://www.ssb-experience.com/ssbm/ssbm-introduction/trophee-bonus/>

Yamahou 2B, « Trophées Super Smash Bros. Brawl », Ssb-Experience, (2008)

http://90plan.ovh.net/~ssbexper/ssbb.php?page=introduction.trophees_serie_p1

N.C., « List of SSBWU Trophies », Smashpedia

http://supersmashbros.wikia.com/wiki/List_of_SSBWU_trophies

N.C., « List of SSB3DS Trophies », Smashpedia

http://supersmashbros.wikia.com/wiki/List_of_SSB3DS_trophies

N.C., « Stage », SmashWiki

<http://www.ssbwiki.com/Stage>

N.C., « Takamaru », SmashWiki

<https://www.ssbwiki.com/Takamaru>

Nintendo, « Sales Units », Nintendo, (31 mars 2017)

<https://www.nintendo.co.jp/ir/en/sales/software/wiiu.htm>

Nintendo, « Sales Units », Nintendo, (31 mars 2017)

<https://www.nintendo.co.jp/ir/en/sales/software/3ds.htm>

Rifraff, « Classement des meilleurs ventes de jeux et de consoles Nintendo de la NES à la Wii U », Nintendo Master, (4 février 2017)

<http://www.nintendo-master.com/news/classement-des-meilleures-ventes-de-jeux-et-de-consoles-nintendo-de-la-nes-a-la-wii-u>

Runrunsekai, « Masahiro Sakurai », Blog Gamekyo, (26 avril 2014)

http://www.gamekyo.com/group_article32111.html

Runrunsekai, « Sora Ltd », Blog Gamekyo, (15 avril 2014)

http://www.gamekyo.com/group_article31922.html

Valeth, Fabien & MadMarc, « Masahiro Sakurai : Le papa de Kirby », GROS Pixels , (27 octobre 2008)

<http://www.grospixels.com/site/kirby4.php>

CASAMASSINA Matt, « GDC 2008: Sakurai on Super Smash Bros. Brawl », IGN US, (20 février 2008)

<http://www.ign.com/articles/2008/02/21/gdc-2008-sakurai-on-super-smash-bros-brawl?page=1>

ANDREYEV Daniel, « C'était Satoru Iwata », GameKult Premium, (20 février 2008)

<https://www.gamekult.com/actualite/c-etait-satoru-iwata-150411.html>

PushDustIn, « Iwata's Impact on Smash », SmashBoards, (11 juillet 2016)

<http://smashboards.com/threads/iwatas-impact-on-smash.439219/>

PARTIE HISTOIRE

Nintendo, Nintendo Support

<https://www.nintendo.co.jp/support/information/2016/0831.html>

Soma, « Sakurai answers some (old) questions _ about Brawl! » Source Gaming, (17 août 2015)

<http://sourcegaming.info/2015/08/17/sakuraibrawlquestions/>

Soma, « Sakurai and Iwata interview with Shigesato Itoi on Smash 64 [Part 1] », Source Gaming. (1 septembre 2015)

<https://sourcegaming.info/2015/09/01/itoi64-1/>

N.C., « Primid », SmashWiki

<http://www.ssbwiki.com/Primid>

Sakurai, « Mysteries of The Subspace Emissary », SmashBros. Dojo, (10 avril 2008)

http://www.smashbros.com/wii/en_us/gamemode/modea/modea17.html

GameMaster1991, « Super Smash Bros. referenced in Other M », VGfacts, (4 novembre 2013)

<https://www.vgfacts.com/forums/thread-367.html>

Soma, « 'My First Conception is My Landmark', Sakurai's Famitsu column vol. 456 », Source Gaming, (26 juin 2015)

<http://sourcegaming.info/2015/06/26/800/>

Scotsman333, « Mewtwo's official artwork is the same pose as his Melee artwork », Reddit, (2015)

https://www.reddit.com/r/smashbros/comments/316h29/mewtwos_official_artwork_is_the_same_pose_as_his/

N.C. , « Super Smash Bros. Melee », Smash Bros Wikia

http://fr.supersmashbros.wikia.com/wiki/Super_Smash_Bros._Melee

Doodz, « Le menu et les modes 3DS », Ssb-Experience, (26 juillet 2014)

<http://www.ssb-experience.com/news/le-menu-et-les-modes-3ds/>

« The Man who made Mario fight », Hobby Consoles - numéro 202 - p22, (2008)

JC Anthony, « Preview: Super Smash Brothers: Melee », N-Sider, (9 juin 2001)

<http://www.n-sider.com/contentview.php?contentid=107>

Nintendo, « Nintendo Asks: Super Smash Bros. Brawl - Volume 1 », Nintendo demande

<http://iwataasks.nintendo.com/interviews/#/wii/ssbb/0/0/fr>

Nintendo, « Nintendo demande : Kid Icarus: Uprising - Mon style », Nintendo demande

<http://www.nintendo.fr/lwata-demande/lwata-demande-Kid-Icarus-Uprising/lwata-demande-Kid-Icarus-Uprising/1-Mon-style/1-Mon-style-207580.html>

Nintendo, « Iwata demande : Super Smash Bros. Brawl - Volume 5, Trophées et autocollants », Nintendo demande

<https://www.nintendo.fr/lwata-demande/lwata-demande-Super-Smash-Bros-Brawl/lwata-demande-Super-Smash-Bros-Brawl-Vol-5/3-Trophees-et-autocollants/3-Trophees-et-autocollants-226771.html>

Nintendo, « Iwata demande : Super Smash Bros. Brawl - Volume 1, l'E3 2005 là où tout a commencé », Nintendo demande

<https://www.nintendo.fr/lwata-demande/lwata-demande-Super-Smash-Bros-Brawl/lwata-demande-Super-Smash-Bros-Brawl-Vol-1/2-E3-2005-la-ou-tout-a-commence/2-E3-2005-la-ou-tout-a-commence-212662.html>

Nintendo, « Iwata demande : Super Smash Bros. Brawl - Volume 1, cherche locaux et développeurs », Nintendo demande

<https://www.nintendo.fr/lwata-demande/lwata-demande-Super-Smash-Bros-Brawl/lwata-demande-Super-Smash-Bros-Brawl-Vol-1/3-Cherche-locaux-et-developpeurs/3-Cherche-locaux-et-developpeurs-212682.html>

Nintendo, « Iwata demande : Super Smash Bros. Brawl - Volume 1, l'assurance d'y parvenir », Nintendo demande

<https://www.nintendo.fr/lwata-demande/lwata-demande-Super-Smash-Bros-Brawl/lwata-demande-Super-Smash-Bros-Brawl-Vol-1/4-L-assurance-d-y-parvenir/4-L-assurance-d-y-parvenir-212703.html>

Nintendo, « Iwata demande : Super Smash Bros. Brawl - Volume 2, comme si c'était le dernier », Nintendo demande

<https://www.nintendo.fr/lwata-demande/lwata-demande-Super-Smash-Bros-Brawl/lwata-demande-Super-Smash-Bros-Brawl-Vol-2/1-Come-si-c-etait-le-dernier-de-la-serie/1-Come-si-c-etait-le-dernier-de-la-serie-208186.html>

Nintendo, « Iwata demande : Super Smash Bros. Brawl - Volume 2, pour les joueurs débutants », Nintendo demande

<https://www.nintendo.fr/lwata-demande/lwata-demande-Super-Smash-Bros-Brawl/lwata-demande-Super-Smash-Bros-Brawl-Vol-2/2-Pour-les-joueurs-debutants/2-Pour-les-joueurs-debutants-208214.html>

Nintendo, « Iwata demande : Super Smash Bros. Brawl - Volume 4, également adapté aux débutants », Nintendo demande

<https://www.nintendo.fr/lwata-demande/lwata-demande-Super-Smash-Bros-Brawl/lwata-demande-Super-Smash-Bros-Brawl-Vol-4/3-galement-adapte-aux-debutants/3-galement-adapte-aux-debutants-232797.html>

Nintendo, « Iwata demande : Kid Icarus: Uprising, désassemblage et réassemblage », Nintendo demande

<http://www.nintendo.fr/lwata-demande/lwata-demande-Kid-Icarus-Uprising/lwata-demande-Kid-Icarus-Uprising/2-Desassemblage-et-reassemblage/2-Desassemblage-et-reassemblage-207630.html>

Nintendo, « Iwata demande : Super Smash Bros. Brawl - Volume 3, un accord dès le début », Nintendo demande

<https://www.nintendo.fr/lwata-demande/lwata-demande-Super-Smash-Bros-Brawl/lwata-demande-Super-Smash-Bros-Brawl-Vol-3/1-Un-accord-des-le-depart/1-Un-accord-des-le-depart-222486.html>

Nintendo, « **Iwata demande : Super Smash Bros. Brawl - Volume 3, mêlée, équipe et partage de données** », Nintendo demande
<https://www.nintendo.fr/Iwata-demande/Iwata-demande-Super-Smash-Bros-Brawl/Iwata-demande-Super-Smash-Bros-Brawl-Vol-3/2-Melee-equipe-et-partage-de-donnees/2-Melee-equipe-et-partage-de-donnees-222505.html>

Nintendo, « **Iwata demande : Super Smash Bros. Brawl - Volume 3, créateur de stage** », Nintendo demande
<https://www.nintendo.fr/Iwata-demande/Iwata-demande-Super-Smash-Bros-Brawl/Iwata-demande-Super-Smash-Bros-Brawl-Vol-3/3-Createur-de-stage/3-Createur-de-stage-222526.html>

Nintendo, « **Iwata demande : Super Smash Bros. Brawl - Volume 3, spectateur de Super Smash Bros.** », Nintendo demande
<https://www.nintendo.fr/Iwata-demande/Iwata-demande-Super-Smash-Bros-Brawl/Iwata-demande-Super-Smash-Bros-Brawl-Vol-3/4-Spectateur-de-Super-Smash-Bros-/4-Spectateur-de-Super-Smash-Bros--222552.html>

Pomchips, « **Masahiro Sakurai et Super Smash Bros, une vraie histoire d'amour** », Nintendo-Master, (9 décembre 2010)
<http://www.nintendo-master.com/news/masahiro-sakurai-et-super-smash-bros-une-vraie-histoire-d-amour>

INVERGNO Julien, « **Smash Bros. Wii U et 3DS : le développement se complique** », Gameblog, (28 février 2013)
<http://www.gameblog.fr/news/34137-smash-bros-wii-u-et-3ds-le-developpement-se-complique>

PIETERS Corentin, « **Le créateur de la série Super Smash Bros. filmé en permanence** », Gameblog, (19 novembre 2013)
<http://www.gameblog.fr/news/39486-le-createur-de-la-serie-super-smash-bros-filme-en-permanence>

Rédaction, « **Miyamoto à l'origine de Pac-Man dans Super Smash Bros.** », JeuxVideo.com, (4 juillet 2014)
<http://www.jeuxvideo.com/news/2014/00073222-miyamoto-a-l-origine-de-pac-man-dans-super-smash-bros.htm>

Nintendo, « **Sondage personnages souhaités** », Nintendo, (31 mai 1999)
https://www.nintendo.co.jp/n01/n64/software/nus_p_nalj/smash/PostResult2.html

IGN Staff, « **Guess who's gonna kick Mario's ass?** », IGN UK, (13 novembre 1998)
<http://uk.ign.com/articles/1998/11/14/guess-whos-gonna-kick-marios-ass>

IGN Staff, « **Smash Hit** », IGN UK, (25 janvier 1999)
<http://uk.ign.com/articles/1999/01/26/smash-hit>

IGN Staff, « **Smash Bros. gets a US date** », IGN UK, (11 février 1999)
<http://uk.ign.com/articles/1999/02/12/smash-bros-gets-a-us-date>

IGN Staff, « **Nintendo stages smashing fight** », IGN UK, (21 avril 1999)
<http://uk.ign.com/articles/1999/04/22/nintendo-stages-smashing-fight>

MAHUT Romain. « **Smash Bros. Ultimate pourrait "ruiner" l'avenir de la série selon Sakurai** », Gameblog, (18 juillet 2018)
<http://www.gameblog.fr/news/76926-smash-bros-ultimate-pourrait-ruiner-l-avenir-de-la-serie-sel>

WEBSTER Andrew. « **Why Super Smash Bros. Ultimate was such a daunting game for its creators to build** », The Verge. (12 juin 2018)
<https://www.theverge.com/2018/6/12/17453214/super-smash-bros-ultimate-nintendo-switch-masahiro-sakurai-e3>

Brian. « **Sakurai on Smash Bros. Ultimate - First proposal in December 2015, faster tempo, much more** », Nintendo Everything. (20 juin 2018)
<https://nintendoeverything.com/sakurai-on-smash-bros-ultimate-first-proposal-in-december-2015-faster-tempo-much-more/>

IGN. « **San Diego Comic Con 2018: Exclusive Access and Interviews - IGN Live (Day 1)** », IGN. (19 juillet 2018)
<https://www.youtube.com/watch?v=qBSM2THwwR4&feature=youtu.be&t=16279>

Donut. « **Reggie Fils-Aimé et le futur de l'esport chez Nintendo** », Le Pugilat des Étoiles. (29 juin 2018)
<https://pugilatdesetoiles.com/2018/06/29/reggie-fils-aime-future-de-lesport-chez-nintendo/>

Jordan Servan. « Super Smash Bros Ultimate : les prochains DLC devraient surprendre les joueurs », BeGeek. (11 décembre 2018)

<https://www.begeek.fr/super-smash-bros-ultimate-les-prochains-dlc-devraient-surprendre-les-joueurs-301916>

Doodz. « Sakurai explique une absence dans Super Smash Bros Ultimate », ActuGaming. (21 janvier 2019)

<https://www.actugaming.net/sakurai-explique-une-absence-dans-super-smash-bros-ultimate-186066/>

Xavier. « Smash Bros : prochain événement Esprits, Récompense aux New York Video Game Awards et une interview de Sakurai », P-Nintendo. (24 janvier 2019)

<https://www.p-nintendo.com/news/smash-bros-prochain-evenement-esprits-recompense-aux-new-york-video-game-awards-et-une-interview-de-sakurai-252561>

Xavier. « Smash Bros méga-star des charts US de décembre », P-Nintendo. (23 janvier 2019)

<https://www.p-nintendo.com/charts/smash-bros-mega-star-des-charts-us-de-decembre-252547>

PARTIE SECRETS

N.C., « Super Smash Bros. Trivia », VG Facts

<https://www.vgfacts.com/game/supersmashbros/>

PushDustin. « Smash Reader Response Page9 : Meaning behind Smash Logo, Lip, Ice Climbers and Balloon Fight », Source Gaming (30 mars 2015)

<http://www.sourcegaming.info/2015/03/30/smash-reader-response-page-9-meaning-behind-smash-logo-lip-ice-climbers-and-balloon-fight>

N.C., « Super Smash Bros. for 3DS and Wii U Trivia », VG Facts

<https://www.vgfacts.com/game/supersmashbrosforintendo3dsandwiiu/>

BRUNET Pierre, « Super Smash Bros. Melee secrets », Ssb-Experience, (2004)

<http://www.ssb-experience.com/ssbm/ssbm-guides/secrets-2/>

FANELLI Jason, « Super Smash Bros. most secret secrets », Game Radar, (6 janvier 2014)

<http://www.gamesradar.com/smash-bros-secret-secrets/>

N.C. , « Super Smash Bros. Easter Egg », NeoSeeker, (2008)

http://www.neoseeker.com/supersmashbros/cheats/n64/#easter_egg

N.C., « Easter Egg », SmashWiki

https://www.ssbwiki.com/Easter_egg

N.C., « Easter Egg », Super Smash Bros. Wikia

http://supersmashbros.wikia.com/wiki/Easter_egg

Craig Smith. « 20 Interesting Super Smash Bros.Ultimate stats and Facts (2019) », DMR. (20 janvier 2019)

<https://expandedramblings.com/index.php/super-smash-bros-ultimate-stats-facts/>

PARTIE REFLEXIONS

IGN Staff, « Smash Bros. FMV explained », IGN UK, (31 août 2001)

<http://uk.ign.com/articles/2001/08/31/smash-bros-fmv-explained>

Soma, « Nintendo Dream interview [Melee] part 1: Hard work and regional differences », Source Gaming, (30 octobre 2015)

<http://sourcegaming.info/2015/10/30/nintendodreamssbm1/>

Sakurai. « Aventure Smash », SmashBros. (2014)

<https://www.smashbros.com/wiiu-3ds/fr/howto/gamemode2.html>

Sakurai. « Créa-Main », SmashBros. Dojo!!. (25 février 2008)

<https://www.smashbros.com/wii/fr/gamemode/various/various28.html>

PARTIE COMPÉTITION

Jujux. « Super Smash Bros. Le lexique », Eclypsia, (3 décembre 2014)

<http://www.eclypsia.com/fr/ssb/guides/super-smash-bros-le-lexique-17167>

BRUNET Pierre. « Super Smash Bros. Melee World Records », Ssb-Experience, (23 novembre 2006)

<http://90plan.ovh.net/~ssbexper/ssbm.php?page=extra.wr>

SPLN. « Super Smash Bros. Melee Moonwalk », Ssb-Experience, (24 janvier 2013)

<http://www.ssb-experience.com/ssbm/ssbm-guides/moonwalk/>

BRUNET Pierre. « Super Smash Bros. Melee Moonwalk », Ssb-Experience, (27 juillet 2013)

<http://www.ssb-experience.com/news/nouvelle-tier-list-pour-melee/>

THOMPSON Jelani. « Always Nintendo interview McLeod Gaming, creators of Super Smash Flash 2 », Always Nintendo, (19 février 2015)

<http://alwayasnintendo.com/always-nintendo-interviews-mcleod-gaming-creators-of-super-smash-flash-2/>

N.C. , « SSBM, party game ou eSport », LeFrenchMelee

<http://le frenchmelee.fr/ssbm-party-game-ou-e-sport/>

Willy. « Les 4 aspects de Melee », CubeForum, (25 avril 2009)

<http://www.cubeforum.fr/viewtopic.php?f=67&t=1296>

LuK. « Les règles officielles », CubeForum, (7 août 2015)

<http://cubeforum.fr/viewtopic.php?f=38&t=2647>

BEAUCHAMP Travis. « The Smash Brothers: Episode 1 - Show Me Your Moves (Remastered) », EastPointPictures, (octobre 2013)

<https://www.youtube.com/watch?v=NSf2mgkRm7Q>

Fox Is Openly Deceptive. « The Smash dictionary », Smashboards, (23 octobre 2014)

<https://smashboards.com/threads/the-smash-dictionary.374538/>

Ajimi. « Lexique francophone SSB », SSB4, (10 décembre 2014)

<http://www.ssb4.com/t4621-lexique-francophone-ssb>

« Dictionnaire du Smasher »

<https://sites.google.com/site/smashdictionnaire/>

Nagare. « Glossaire technique SSBB », Smash Bros. Storm, (11 septembre 2009)

<http://smashbrosstorm.xooit.fr/t333-Glossaire-technique-SSBB-o.htm>

Ajimi. « Outils pour organiser un tournoi », SSB4, (3 novembre 2014)

<http://www.ssb4.com/t4442-outils-pour-organiser-un-tournoi>

M!nt. « Smash 64 index », Smashboards, (15 mars 2014)

<https://smashboards.com/threads/smash-64-index-read-here-first.350305/>

« », Joypad - numéro 119, (mai 2002)

« », CubeZone - numéro ??, (??)

Poillon. « Liste “pro” smashers [nouvelle liste au 19/07/09] », CubeForum. (19 juillet 2009)

<https://www.cubeforum.fr/viewtopic.php?f=67&t=726&sid=6869125d1e4546a957a25e61c6ad5d8d>

Benzaie, « Super Smash Bros. Melee - L'ultime Smash ? », Youtube. (20 juillet 2018)

https://www.youtube.com/watch?v=lswjTflo_LQ

PARTIE COLLECTION

Dentifritz, « Smash Brothers DX (KR) », Scanlines16, (mai 2012)

<http://scanlines16.com/collection/smash-brothers-dx-kor/>

Dentifritz, « Gamecube : Korean Master-List ! », Scanlines16, (3 mai 2012)

<http://scanlines16.com/blog-3/retro-gaming/game-cube/gamecube-korean-master-list/>

BRUNET Pierre, « Super Smash Bros. Collection », Gorn Website, (2010)

<http://90plan.ovh.net/~ssbexper/GornWebsite/chaineSB.html>

Nintendo, « Comment mettre à jour Super Smash Bros. for Wii U », Nintendo Support, (2014)

http://fr-americas-support.nintendo.com/app/answers/detail/a_id/14618

Nintendo, « Comment mettre à jour Super Smash Bros. for 3DS », Nintendo Support, (2014)

http://fr-americas-support.nintendo.com/app/answers/detail/a_id/14619/~comment-mettre-%C3%A0-jour-super-smash-bros.-for-nintendo-3ds

N.C., « Nintendo All-Star! Daibunto Smash Brothers Original Soundtrack », Soundtrack Central

<http://soundtrackcentral.com/smash-brothers-original-soundtrack/st236>

Klaus, « Trois nouveaux modèles pour la 3DS XL aux États-Unis », Nintendo Différence, (10 septembre 2014)

<http://www.nintendo-difference.com/news31100-trois-nouveaux-modeles-pour-la-3ds-xl-aux-etats-unis.htm>

N.C., « Super Smash Bros. Melee Battle Cards », Board Game Geek

<https://boardgamegeek.com/boardgame/147540/super-smash-bros-melee-battle-cards>

N.C., « Super Smash Bros. Brawl releases », Moby Games

<http://www.mobygames.com/game/wii/super-smash-bros-brawl/release-info>

N.C., « Super Smash Bros. », GameFaqs

<https://www.gamefaqs.com/n64/198854-super-smash-bros/data>

N.C., « Super Smash Bros. for Nintendo 3DS », GameFaqs

<https://www.gamefaqs.com/3ds/632937-super-smash-bros-for-nintendo-3ds/data>

Éléa, « Super Smash Bros. for Nintendo 3DS / Wii U : Premium sound selection », Pimy, (2 mars 2015)

<http://pimy.fr/zoom/super-smash-bros-premium-sound-selection/>

Manveri, « Super Smash Bros. pin set », Manveri, (2013)

<http://manveri.com/collection/collection/misc/pins/ssbm/index.html>

N.C., « List of regional version differences (SSB4) », Smash Wiki, (30 mai 2017)

[https://www.ssbwiki.com/List_of_regional_version_differences_\(SSB4\)](https://www.ssbwiki.com/List_of_regional_version_differences_(SSB4))

Rédaction, « Super Smash Bros Brawl : Problèmes de lecture, Nintendo réagit », JeuxVideo.com, (10 mars 2008)

<http://www.jeuxvideo.com/news/2008/00024816-super-smash-bros-brawl-problemes-de-lecture-nintendo-reagit.htm>

Puyo, « Smash Bros. : des New 3DS pour les tournois japonais », GameKult, (21 novembre 2014)

<https://www.gamekult.com/actualite/smash-bros-des-new-3ds-pour-les-tournois-japonais-140975.html>

NAKAMURA Toshi, « Smash Bros. creator explains why Wii U Owners have to wait », Kotaku, (21 août 2014)

<http://kotaku.com/smash-bros-creator-explains-why-wii-u-users-will-have-1624879347>

Jihem, « Super Smash Bros. cet été sur 3DS, cet hiver sur Wii U », JeuxVideo.com, (9 avril 2014)

<http://www.jeuxvideo.com/news/2014/00071420-super-smash-bros-cet-ete-sur-3ds-cet-hiver-sur-wii-u.htm>

BRETT Martin, « **Super Smash Bros. Merchandise** », **Nightram56**, (22 septembre 2010)

<https://www.youtube.com/watch?v=LWztm3iBewE>

BRUNET Pierre, « **Ultimate CD of Super Smash Bros. Melee** », **SsbExp-TV**, (9 janvier 2013)

<https://www.youtube.com/playlist?list=PL2ma5nYGNVb9yXm5a568AaLn5TGKKGnBQ>

N.C., « **Daenantu Smash Brothers DX** », **NamuWiki**, (2014)

<https://namu.wiki/>

LLDL, « **SSBM: Version converter/patcher (32 bit) [Beta released]** », **Smashboards**, (8 janvier 2011)

<https://smashboards.com/threads/ssbm-version-converter-patcher-32-bit-beta-released.295223/>

N.C., « **List of regional version differences (SSBM)** », **Smash Wiki**.

[https://www.ssbwiki.com/List_of_regional_version_differences_\(SSBM\)](https://www.ssbwiki.com/List_of_regional_version_differences_(SSBM))

N.C., « **List of regional version differences (SSBM)** », **Smash Wikia**.

[http://supersmashbros.wikia.com/wiki/List_of_regional_version_differences_\(SSBM\)](http://supersmashbros.wikia.com/wiki/List_of_regional_version_differences_(SSBM))

Maxime Chao. « **Super Smash Bros. Wii U : Voici le Bundle avec le pad GameCube !** », **JeuxActu**. (29 septembre 2014)

<http://www.jeuxactu.com/super-smash-bros-wii-u-voici-le-bundle-avec-le-pad-gamecube-95499.htm>

Matt Casamassina. « **Super Smash Bros. Bundle** », **MyIGN**. (7 juillet 2009)

<http://archive.wikiwix.com/cache/?url=http%3A%2F%2Fuk.ign.com%2Farticles%2F632%2F632133p1.html>

Assistance Nintendo. « **Comment mettre à jour Super Smash Bros. Ultimate ?** », **Nintendo.fr** (2018)

<https://www.nintendo.fr/Assistance/Nintendo-Switch/Mises-a-jour-des-logiciels/Comment-mettre-a-jour-Super-Smash-Bros-Ultimate--1484130.html>



Couverture et dos de couverture

nin-mario64

<https://www.deviantart.com/nin-mario64>

p.4 - Chapitre préface

Screenshot de Pierre Brunet & Victor Gouzerh

p.6 / 7 - Partie Sommaire

Screenshots et montages de Victor Gouzerh

p.8 - Photo de Pierre Brunet

Pierre Brunet

p.9 - Photo de Victor Gouzerh

Victor Gouzerh

p.9 - Photo de Hicham Meftah

Hicham Meftah

p.10 - Chapitre présentation

Vidéo Nintendo E3 2014 de Nintendo

p.12 - Photographie de Satoru Iwata

Vidéo Nintendo E3 2014 de Nintendo

p.15 - Photographie de Satoru Iwata

Vidéo Nintendo Direct de Nintendo

p.16 - Photographie de Masahiro Sakurai lors d'un Smash Direct

Nintendo

p.18 - Chronologie de Masahiro Sakurai

Patchwork de photos

p.19 - Photographie du bâtiment de Nintendo

Nintendo

p.20 - Logo de HAL Laboratory

Inutamago de Monsieur Shigesato Itoi et Masayoshi Tanimura

p.21 - Photographie du bâtiment de HAL Laboratory

Twitter de HAL Laboratory

p.23 - Logo de Sora

Extrait du manuel de Super Smash Bros. Brawl, Sora Ltd.

p.24 - Photographie d'Armada de face

Photographies prise par ShadowLogic

p.25 - Photographie d'Armada

Photographie prise par ShadowLogic

p.26 - Photographie d'Armada

Photographie officielle de l'événement

p.26 - Photo de Fauster et Tekk -

Photographie de la Dreamhack

p.27 - Photographie d'Armada de dos

Photographie officielle de l'événement

p.28 - Partie Smash en chiffres

Screenshot de Pierre Brunet & Victor Gouzerh

p.28 / 31 - Infographies

Par Victor Gouzerh

p.32 - Partie Chronologie

Screenshot de Victor Gouzerh

p.37 - Banjo & Kazooie qui apprécient

Screenshot de Victor Gouzerh

p.38 - Chapitre Histoire de la série

Screenshot de Victor Gouzerh

p.40 - Logo de Super Smash Bros.

Screenshot du jeu de Nintendo

p.41 - Kirby vs Dadidou

Screenshot de Kirby Super Star Ultra

p.43 - Background « Super Smash Bros. Character Eyes »

Création de Neon the Spelunker

p.44 - Page du livret du prototype

Livret de Dragon King : The Fighting Game

p.45 - Dragon King : The Fighting Game

Screenshot de Masahiro Sakurai

p.46 - Artwork officiel Super Smash Bros.

Nintendo

p.47 - Logo de Super Smash Bros. Melee

Screenshot du jeu de Nintendo

p.48 - Publicité papier officielle Super Smash Bros. Melee

Nintendo

p.49 - Niveau Mario Bros. de l'aventure de Super Smash Bros. Melee

Screenshot du jeu de Nintendo

p.50 - HUB All-Stars de Super Smash Bros. Melee

Screenshot du jeu de Nintendo

p.51 - Salle des trophées de Super Smash Bros. Melee

Screenshot du jeu de Nintendo

p.53 - Hitboxes de Captain Falcon dans Super Smash Bros. Melee

Screenshot du jeu de Nintendo

p.54 - Wall jump de Fox dans Super Smash Bros. Melee

Screenshot de Smabura Ken

p.54 - Grappin de Link dans Super Smash Bros. Melee

Screenshot du jeu de Nintendo

p.56 - Démo de Zelda sur GameCube présentée lors du Nintendo Space World 2000

Nintendo

p.58 - Logo de Super Smash Bros. Brawl

Screenshot du jeu de Nintendo

p.59 - Super Smash Bros. Plan Document du 7 juillet 2005

Masahiro Sakurai

p.61 - Combat pour le Final Smash

Screenshot officiel de Nintendo

p.63 - Artwork de l'Halberd, vaisseau de Meta-Knight de Super Smash Bros. Brawl

Nintendo

p.63 - Screenshot 1 d'une cinématique de l'aventure de *Super Smash Bros. Brawl*
Nintendo

p.64 - Screenshot 2 d'une cinématique de l'aventure de *Super Smash Bros. Brawl*
Nintendo

p.65 - Menu de *Super Smash Bros. Brawl*
Screenshot de Victor Gouzerh

p.66 - Logo de *Super Smash Bros. for 3DS & Wii U*
Screenshot du jeu de Nintendo

p.67 - Jaquette de *Kid Icarus Uprising*
Project Sora

p.69 - Logos des jeux *Super Smash Bros. for 3DS & Wii U*
Artwork de Nintendo

p.70 - Personnages Nintendo
Artwork de Nintendo

p.72 - Annonce des personnages : Villageois, Mega Man et Entraîneuse Wii Fit
Screenshots des trailers de Nintendo

p.74 - Annonce du personnage Palutena
Screenshot d'un trailer de Nintendo

p.75 - Annonce du personnage Pac-Man
Screenshot d'un trailer de Nintendo

p.75 - Présentation des attaques spéciales de Mario
Screenshots du jeu *Super Smash Bros. for 3DS & Wii U*

p.76 / 77 - Assemblage de tous les artworks des personnages du jeu *Super Smash Bros. for 3DS & Wii U*
Artworks de Nintendo, montage par Victor Gouzerh

p.78 - Présentation du Duo Duck Hunt
Screenshots des trailers de Nintendo

p.79 - Présentation Amiibo
Illustration du site Officiel Nintendo

p.80 - Pose de Mewtwo de *Super Smash Bros. Melee*
Artwork de Nintendo

p.80 - Pose de Mewtwo de *Super Smash Bros. for 3DS & Wii U*
Artwork de Nintendo

p.83 - Patchwork de costumes pour le personnage Mii
Artworks de Nintendo

p.84 - Logo du jeu *Super Smash Bros. Ultimate*
Screenshot du jeu de Nintendo

p.85 - Annonce de *Super Smash Bros. Ultimate*
Trailer de Nintendo de mars 2018

p.86 / 87 - Illustration officielle de l'ensemble des personnages du jeu
Site officiel Nintendo

p.88 - Photo de Reggie Fils-Aimé
Nintendo

p.89 - Artwork de Waluigi baseball
Artwork officiel Nintendo

p.90 - Photographie de Masahiro Sakurai lors d'un Smash Direct
Nintendo

p.91 - Artworks officiels de *Zelda version ALTPP* et *ALBW* et de *Super Smash Bros. Ultimate*
Nintendo

p.92 - Screenshot d'un combat de *Super Smash Bros. Ultimate*
Nintendo

p.93 - Montage Snake et doubleur
Artwork officiel et montage Victor Gouzerh

p.95 - Concert GamesAward 2019
Screenshot de la diffusion en direct

p.96 / 97 - Illustrations annonçant le décompte de la sortie de *Super Smash Bros. Ultimate*
Comptes Twitter de Bandai Namco, Capcom, Konami, Monolith Soft, Nintendo, Platinum Games, SEGA et Square-Enix

p.98 - Chapitre Les secrets
Screenshot de Victor Gouzerh

p.101 - Logo de la série *Smash Bros.* tiré du premier épisode
Screenshot de Victor Gouzerh

p.102 - Image Rayon X
Screenshot de Victor Gouzerh

p.103 - Image Les 4 Fantastiques
Cinématique d'introduction de *Super Smash Bros.*

p.104 - Image Retour vers le Futur
Screenshot de *Super Smash Bros. Melee*

p.105 - Image Somnanbule
Screenshot de *Super Smash Bros. Melee*

p.105 - Image Attaque Morphing
Screenshot de *Super Smash Bros. Melee*

p.106 - Image Nintendocats
Screenshot de Nintendo

p.107 - Image Moto Troll

Super Smash Bros. Brawl, Nintendo

p.108 - Image Pour quelques Goldus de plus

Nintendo

p.108 - Image Comme au bon vieux temps

Capcom / Akiman

p.109 - Image Vert-de-gris

Nintendo

p.111 - Image Archéologue

Screenshot de Victor Gouzerh

p.111 - Image Dino-sort

Jaquettes officielles de Nintendo

p.113 - Chapitre Réflexions

Screenshot de Pierre Brunet & Victor Gouzerh

p.114 - Photo de joueurs de *Super Smash Bros.* lors de la Paris Games Week

Hicham Meftah

p.115 - Combat entre Link, Mario et Samus

Screenshot officiel Nintendo

p.116 / 117 - Le Heros éjectant Joker

Screenshot et montage par Victor Gouzerh

p.118 - Mode aventure de *Super Smash Bros. for 3DS*

Screenshot officiel Nintendo

p.120 - Artwork de la Main folle

Nintendo

p.121 - Partie Importance de la série

Screenshot par Victor Gouzerh

p.122 - Écran d'attente en online

Nintendo

p.124-125 - Présentation Amiibo

Illustration du site Officiel Nintendo

p.126 - Description du trophée Raikou

Screenshot de *Super Smash Bros. Melee*

p.127 - Plante Piranha

Screenshot de Victor Gouzerh

p.128 - Chapitre Compétition

Screenshot de Victor Gouzerh

p.130 - Partie Histoire de la compétition

Screenshot de Victor Gouzerh

p.130 - Photo de joueurs de *Super Smash Bros.* lors de la Paris Games Week

Hicham Meftah

p.134 - Mario

Cinématique d'introduction de *Super Smash Bros. Melee*

p.134 - Design du site DreamTeam

Screenshot de Pierre Brunet

p.136 - Break the target de Mario dans *Super Smash Bros. Melee*

Screenshot du jeu de Nintendo

p.137 - Home run contest de Mario dans *Super Smash Bros. Melee*

Screenshot du jeu de Nintendo

p.139 - Portrait de Miko

Super Smash Bros. Mugshot

p.141 - Écran de sélection de *Super Smash Bros. Melee*

Screenshot du jeu de Nintendo

p.143 - Logo de l'école Épita

Épita

p.145 - Menu en ligne de *Super Smash Bros. Brawl*

Screenshot du jeu de Nintendo

p.149 - Photo de Leon lors de la Paris Games Week -

Hicham Meftah

p.153 - Photo de l'invitationnal à l'E3 2014

Nintendo

p.154 - Photographies de Gorn, Bjay, Fauster et Makenshi

Photo prise par Hicham Meftah

p.158 - Logo de l'association United French Smashers

United French Smashers

p.160 - Logo de la chaîne Youtube Chez Tamalou

Tamalou

p.160 - Logo de la chaîne Youtube de Radiance Down

Radiance

p.160 - Logo de la chaîne Youtube du Pugilat des Étoiles

Pugilat des Étoiles

p.160 - Logo de la chaîne Youtube de Bronol

Bronol

p.162 - Écran BenQ Gaming

Photo montage de Victor Gouzerh

p.163 - Photo de Fauster en tant que commentateur d'un tournoi Smash

Hicham Meftah

p.164 / 165 - Photo de joueurs de Super Smash Bros. lors de la Paris Games Week

Hicham Meftah

p.166 - Partie Glossaire illustré

Screenshot de Victor Gouzerh

p.167-187 - Illustrations de termes techniques

Screenshots de Victor Gouzerh

p.188 - Partie Tiers lists

Screenshot de Victor Gouzerh

p.189 - Pikachu assi

Screenshot de Victor Gouzerh

p.189 / 193 - Icônes des personnages

Icônes provenant de *Super Smash Bros. for Wii U*

p.190 - Fox tirant

Screenshot de Victor Gouzerh

P.191 - MetaKnight dans le ciel nocturne

Screenshot de Victor Gouzerh

p.192 - Diddy Kong le poing en l'air

Screenshot de Victor Gouzerh

p.190 - Partie Règles de tournois

Screenshot de Victor Gouzerh

p.196 - Partie Champions et tournois

Screenshot de Victor Gouzerh

p.198 - Illustration de la partie Tournois

Montage de Victor Gouzerh

p.206 - Illustration du chapitre Collection

Screenshot de Victor Gouzerh

p.208 - Photos des jeux de la série

Sakurai sur son Twitter

p.209 / 221 - Photos des versions des jeux de la série

Photos prises par Pierre Brunet et retouchées par Victor Gouzerh

p.222 - Partie Mises à jour

Screenshot de Victor Gouzerh

p.226 - Illustration de la partie Les produits dérivés notables

Screenshot de Victor Gouzerh

p.227 / 252 - Photos des produits dérivés notables

Photos prises par Pierre Brunet et retouchées par Victor Gouzerh

p.250 - Création d'une console customisée de Toshiocustom

Photo par Toshiocustom

p.253 - Photo d'une partie de la collection de Pierre Brunet

Photo par Pierre Brunet

p.254 -Partie Annexes

Screenshot de Victor Gouzerh

p.256 -Partie Allez plus loin

Screenshot de Victor Gouzerh

p.257 Affiche du reportage The Smash Brothers

Travis « Samox » Beauchamp

p.257 Logo du pack d'entraînement 20XX Melee

Réalisé par l'équipe du projet

p.258 Logo de Project M

Réalisé par l'équipe du projet

p.258 Logo des forums Smash Boards

Smash Boards

p.259 Logo du Pugilat des Étoiles

Pugilat des Étoiles

p.259 Logo de Bronol

Bronol

p.259 Photo de Tamalou

Tamalou

p.260 - Partie Bibliographie

Screenshot de Victor Gouzerh

p.277 - Partie Crédits Photos

Screenshot de Victor Gouzerh

p.286 - Partie Notes

Screenshot de Victor Gouzerh

p.296 - Combat entre les personnages principaux des auteurs en remerciements !

Montage de Victor Gouzerh

p.297 - Logo du site Culture Games

Culture Games

Notes



Cet espace vous est dédié, nous vous proposons différentes pages que vous pouvez remplir et établir comme votre carte d'identité de Smasheur. Faites en ce que vous voulez car vous êtes ici chez vous !



Pseudo :

Main tout SSB. confondus :

Année de vos débuts à SSB. :

Année de votre entrée en compétition :

Main SSB. : **Autres SSB. :**

Main SSBM : **Autres SSBM :**

Main SSBB : **Autres SSBB :**

Main SSB3DS : **Autres SSB3DS :**

Main SSBWiiU : **Autres SSBWiiU :**

Main SSBU : **Autres SSBU :**

Tournois

Tournoi :
Date :
Jeu :
Nombre de participants :
Position :
Personnages joués :
Adversaires vaincus :
Défaite contre :
Vainqueur :

Tournoi :
Date :
Jeu :
Nombre de participants :
Position :
Personnages joués :
Adversaires vaincus :
Défaite contre :
Vainqueur :

Tournoi :
Date :
Jeu :
Nombre de participants :
Position :
Personnages joués :
Adversaires vaincus :
Défaite contre :
Vainqueur :

Tournoi :
Date :
Jeu :
Nombre de participants :
Position :
Personnages joués :
Adversaires vaincus :
Défaite contre :
Vainqueur :

Tournoi :
Date :
Jeu :
Nombre de participants :
Position :
Personnages joués :
Adversaires vaincus :
Défaite contre :
Vainqueur :

Tournoi :
Date :
Jeu :
Nombre de participants :
Position :
Personnages joués :
Adversaires vaincus :
Défaite contre :
Vainqueur :

Tournoi :
Date :
Jeu :
Nombre de participants :
Position :
Personnages joués :
Adversaires vaincus :
Défaite contre :
Vainqueur :

Tournoi :
Date :
Jeu :
Nombre de participants :
Position :
Personnages joués :
Adversaires vaincus :
Défaite contre :
Vainqueur :

Tournoi :
Date :
Jeu :
Nombre de participants :
Position :
Personnages joués :
Adversaires vaincus :
Défaite contre :
Vainqueur :

Tournoi :
Date :
Jeu :
Nombre de participants :
Position :
Personnages joués :
Adversaires vaincus :
Défaite contre :
Vainqueur :

Tournoi :
Date :
Jeu :
Nombre de participants :
Position :
Personnages joués :
Adversaires vaincus :
Défaite contre :
Vainqueur :

Tournoi :
Date :
Jeu :
Nombre de participants :
Position :
Personnages joués :
Adversaires vaincus :
Défaite contre :
Vainqueur :

Tournoi :
Date :
Jeu :
Nombre de participants :
Position :
Personnages joués :
Adversaires vaincus :
Défaite contre :
Vainqueur :

Tournoi :
Date :
Jeu :
Nombre de participants :
Position :
Personnages joués :
Adversaires vaincus :
Défaite contre :
Vainqueur :

Tournoi :
Date :
Jeu :
Nombre de participants :
Position :
Personnages joués :
Adversaires vaincus :
Défaite contre :
Vainqueur :

Tournoi :
Date :
Jeu :
Nombre de participants :
Position :
Personnages joués :
Adversaires vaincus :
Défaite contre :
Vainqueur :

Anecdotes de joueurs

Votre vie de Smasheur doit être remplie de souvenirs ! Voici un espace pour noter vos anecdotes, que ce soit la découverte d'une nouvelle technique, une rencontre marquante de joueurs, un souvenir de tournoi ou l'acquisition d'un nouveau jeu de la série.

Souvenir :

.....

.....

.....

Souvenir :

.....

.....

Souvenir :

.....

.....

Souvenir :

.....

.....

.....

.....

Souvenir :

.....

.....

.....

Souvenir :

.....

.....

.....

Souvenir :

.....

.....

.....

.....

Souvenir :

.....

.....

.....

Souvenir :

.....

.....

.....

Notes diverses

Si vous avez besoin de garder en mémoire des divers liens concernant la série, cette page est faite pour vous !

Lien :

Notes :

.....

.....

.....

.....

Remerciements



Cette Bible est un projet lancé par l'association Culture Games.

Spécialisée dans le média culturel et informatif du jeu vidéo, l'association Culture Games se démarque par sa philosophie du partage des connaissances de l'univers vidéoludique à travers des fiches encyclopédiques (personnalités du jeu vidéo, sociétés, personnages, séries, consoles, événements créés autour du monde vidéoludique...) et des articles intemporels et culturels retraçant l'histoire du jeu vidéo de son passé à aujourd'hui.

Nous espérons que vous avez apprécié feuilleter ces pages écrites et illustrées par nos soins. Nous en sommes fiers et merci de votre lecture !

Smashement vôtre !