Rencontre avec

Masahiro Sa

Créateur de Super Smash Bros Brawl

Avec près de cinq millions d'exemplaires écoulés dans le monde en moins de six mois, voici l'un des titres phénomènes de la Wii. Illustration parfaite du jeu réunissant joueurs chevronnés comme néophytes, ce titre a été développé par Sora, un studio externe à Nintendo. Masahiro Sakurai, figure bien connue de la scène créatrice au Japon, a accueilli le JDLI dans ses locaux pour nous en dire plus sur la création de ce nouvel opus de la série. Le jeu sort en France le 27 juin. par Patrick Hellio

Les locaux du studio Sora sont situés au cœur de Tokyo. Un immeuble quelconque qui a pourtant abrité le développement de l'un des jeux à plus fort potentiel du moment pour le compte de Nintendo. L'équipe menée par Masahiro Sakurai y a conçu Super Smash Bros Brawl, premier épisode de cette série phénomène développé pour la Wii. *« Le studio Sora est une structure réduite puisque nous sommes deux »*, situe d'emblée Masahiro Sakurai. Un studio de création indépendant qui a évidemment vu sa taille exploser pour mener à bien le développement de ce blockbuster dans lequel les personnages de Nintendo s'affrontent dans des univers de la firme. *« À la fin de la production, nous sommes montés jusqu'à une équipe d'une centaine de personnes venues de divers horizons travaillant simultanément. Le développement a débuté en octobre 2005 et s'est terminé fin 2007 »*, détaille Masahiro Sakurai. Aujourd'hui, l'open space et les bureaux sont désertés, le jeu étant terminé depuis plusieurs mois. Super Smash Bros Brawl a été publié au Japon le 31 janvier puis le 9 mars aux États-Unis. Le marché européen sera servi le 26 juin. *« Nous sommes désolés que les Européens aient dû patienter un peu plus longtemps pour accueillir le jeu, nous aurions préféré faire un lancement mondial »*, reconnait Sakurai. *« Nous avons travaillé quelques semaines sur l'optimisation technique de la version européenne mais le retard est surtout la conséquence de problématiques de localisation, en particulier pour ce qui concerne les personnages Pokémon, dont les noms et voix changent d'un pays à l'autre en Europe. Il a fallu gérer cet aspect avec la Pokémon Company, qui détient les droits des personnages, et cela a ralenti l'adaptation pour le marché européen »*.

Franchise phénomène

Selon Nintendo, Super Smash Bros Brawl se serait déjà vendu à 4,8 millions d'exemplaires sur les marchés japonais et américains en moins de six mois ! Un score impressionnant qui en fait l'un des jeux les plus vendus à une telle vitesse sur la console de salon de Nintendo. De quoi élever la série Super Smash Bros au rang de grand classique des plates-formes Nintendo, à l'image des Mario Kart et autres productions

kurai

maison du constructeur. On peut en toute logique s'attendre à un phénomène comparable pour la sortie du jeu en Europe. Il ne s'agit pas d'un coup d'essai puisque la série a accueilli deux précédents opus. Le premier, paru sur Nintendo 64 en 1999, s'est écoulé à 5,55 millions d'exemplaires dans le monde. Le phénomène a véritablement pris de l'ampleur avec la version GameCube, sortie en 2003, qui a atteint le chiffre de 7,41 millions de ventes. Pourquoi un tel succès planétaire ? *« Je pense qu'il y a plutôt plusieurs facteurs qui expliquent le succès de la série »*, estime Masahiro Sakurai. *« Le jeu comprend de nombreux personnages et décors tirés d'univers connus qui permettent de séduire le plus grand nombre. Nous avons aussi beaucoup travaillé l'aspect musical de cette version Wii avec des reprises qui vont particulièrement parler aux core gamers. Et puis le jeu, par son gameplay même et les univers qu'il comprend, a un aspect universel. En tant que développeur, il me tient à cœur de concevoir des titres qui rencontrent leur public dans le monde entier. Une série comme Kirby s'est par exemple vendue à plus de 1,5 million d'exemplaires en Europe et aux États-Unis »*.

Coulisses du développement

Comment Nintendo a-t-il eu l'idée de développer cette série de jeux qui voit s'affronter ses fameux personnages, que l'on connaît habituellement sous un jour plus pacifique ? *« J'ai eu l'idée du concept de Smash Bros lorsque je travaillais chez HAL Laboratory. J'ai pu présenter le projet à Shigeru Miyamoto qui a immédiatement été convaincu par le principe du jeu »*, explique le créateur de la série. Pour ce volet sur Wii, Nintendo a signé des partenariats pour faire apparaître aux côtés de ses personnages emblématiques une sélection de figures bien connues des joueurs, en provenance d'éditeurs tiers comme Sega (Sonic) ou Konami (Solid Snake). *« Nintendo est principalement intervenu sur ce projet dans le cadre de la gestion des droits pour les diverses propriétés intellectuelles ainsi que pour certains aspects techniques liés au développement sur Wii. En revanche, il n'est pas intervenu directement sur la conception du jeu en lui-même »*. Difficile en revanche de savoir précisément à combien s'est évalué le budget de production du titre. *« Disons que si l'on considère Gran Turismo 5 sur PS3 et Meteos sur DS comme deux tendances du développement au Japon, avec d'un côté le blockbuster et de l'autre un jeu plus modeste techniquement et mis au point par une équipe réduite, je dirais que Super Smash Bros Brawl doit se situer entre les deux, avec tout de même une tendance à se rapprocher davantage du premier ! »*, concède malicieusement Masahiro Sakurai.

Concept fédérateur

« Le phénomène du casual gaming est très important au Japon et cela a un effet vraiment positif sur notre industrie. Auparavant, nous avions trop tendance à privilégier le public des core gamers », estime Masahiro Sakurai. *« Mais beaucoup de personnes viennent aujourd'hui au jeu vidéo en achetant une Wii et Wii Sport qu'ils pratiquent six mois avant d'arrêter de jouer. Une question importante est actuellement de savoir quoi leur proposer ensuite pour les inciter à continuer à jouer. C'est également dans cette optique que nous avons développé Super Smash Bros Brawl. Le jeu dispose d'assez de profondeur pour séduire les gamers mais il reste accessible, même par les personnes qui n'ont pas une grande expérience du jeu vidéo »*. L'une des particularités de ce titre par rapport aux autres du top 5 des

ventes sur Wii, est de ne paradoxalement pas exploiter les spécificités de reconnaissance de mouvements de la manette Wii. Le jeu est en effet jouable indifféremment à la wiimote et au nunchuck, à la manette classique ou au contrôleur GameCube, sachant que toutes les configurations proposent une jouabilité identique. Dans les locaux du développeur, la manette GameCube est de rigueur pour s'essayer au titre. *« C'est un choix que nous avons fait très tôt dans le processus de développement »*, explique Sakurai. *« Les jeux destinés aux joueurs occasionnels rencontrent un vif succès sur Wii mais je pense qu'il y a aussi une demande pour des titres à la conception plus traditionnelle »*.

Aboutissement d'un concept

Ce premier volet sur Wii sonne comme l'aboutissement d'une formule créée huit ans auparavant. Par rapport à ses prédécesseurs, Super Smash Bros Brawl donne en effet dans la surenchère côté contenu avec quelques 35 personnages jouables, des dizaines d'environnements différents (dont un éditeur de niveaux) mais aussi pour la première fois un mode multijoueurs en ligne permettant d'affronter des joueurs du monde entier. *« C'est sur la version Nintendo 64 que nous avons rencontré le plus de difficultés car nous partions de zéro et il fallait poser le concept »*, se souvient Sakurai. *« La version GameCube a ensuite davantage représenté un challenge sur le plan technique car nous découvrions alors une nouvelle technologie »*. En mettant de côté les spécificités de l'interface utilisateur de la console, le développeur s'est exclusivement concentré sur la richesse du contenu pour cette version Wii. *« Bien plus que pour les précédents volets, nous savions exactement où nous allions lorsque nous avons débuté le développement de l'épisode Brawl sur Wii »*, détaille Sakurai. *« Le concept était déjà bien posé et notre souhait était pour l'occasion de le développer avec plus de personnages, des fonctionnalités en ligne »*. Seize personnages inédits dans la série font leur apparition ici et le mode multijoueurs en WiFi permet à quatre joueurs du monde entier de s'affronter simultanément. Les développeurs poussent l'aspect communautaire du jeu en proposant également un mode spectateur permettant d'assister à des combats en ligne et même de parier. Les joueurs peuvent également échanger photos, rediffusions de matchs et niveaux créés par leurs soins.

Un créateur engagé

Masahiro Sakurai ne s'est pas contenté de diriger le développement du titre, il a aussi été partie prenante dans le suivi du jeu jusqu'à sa sortie. *« Nous avons soigneusement travaillé en amont la communication autour du titre en préparant à l'avance la chronologie des différentes annonces concernant les personnages, les modes de jeu, les décors disponibles, etc. »*, explique-t-il. Super Smash Bros Brawl est l'un des titres édités par Nintendo qui a profité du plus important phénomène de buzz sur Internet. *« J'ai personnellement alimenté un blog intitulé Smash Bros Dojo dans lequel je communiquais chaque jour de nouvelles informations sur le jeu pendant qu'il était encore en développement »*. Voilà une initiative personnelle qui n'est guère étonnante de la part d'un créateur assez réputé au Japon pour être invité à tenir une chronique régulière dans Famitsu, le magazine hebdomadaire spécialisé de référence. *« L'équipe de Famitsu m'a approché en 2002 pour me proposer de collaborer au magazine »*, se rappelle Sakurai. *« Je profite d'une colonne pour exprimer mon opinion de créateur mais aussi de core gamer sur l'actualité »*. Quel regard porte donc Sakurai sur l'état du développement de jeux au Japon ? *« Globalement, l'industrie nippone n'est pas en grande forme et les éditeurs manquent de moyens pour lancer autant de projets d'envergure que l'on peut en voir en Occident »*, estime le patron de Sora. *« Les studios japonais produisent aujourd'hui énormément de jeux à petit budget sur Nintendo DS notamment. Du côté des gamers, je me demande s'il n'y a pas une certaine lassitude qui s'installe. À nous autres créateurs japonais de leur proposer de nouvelles idées de jeux »*. Faut-il déceler ici une indication concernant les prochains projets de Sora, sachant que le studio avait annoncé travailler sur deux titres à sa formation ? *« Nous n'avons encore rien annoncé pour le moment mais je peux vous dire que nous ne produirons que des titres sur lesquels nous serons fiers d'apposer notre signature »*.

Parcours d'une personnalité du développement japonais

C'est la troisième fois que Masahiro Sakurai dirige le développement d'un jeu de la série Super Smash Bros, dont il est à l'origine. Après avoir débuté sa carrière au sein du studio japonais HAL Laboratory, dirigé alors par un certain Monsieur Iwata (aujourd'hui, Président de Nintendo) où il a créé notamment les séries Kirby et Super Smash Bros, Masahiro Sakurai quitte le groupe en 2003. Il collabore par la suite avec une autre figure bien connue du développement au Japon, Tetsuya Mizuguchi, patron de Q Entertainment, autour du jeu Meteos sur Nintendo DS. Il crée ensuite à la rentrée 2005 son propre studio, Sora, dont Super Smash Bros Brawl est la première production, pour le compte de Nintendo. On peut parler de grand écart entre un titre comme Meteos, développé en petit comité et la « machine » Super Smash Bros Brawl. *« J'aime travailler sur ces deux genres de productions. En général, lorsqu'on sort du développement d'un titre plus modeste, on a envie de passer à un projet de plus grande ampleur et vice-et-versa. En ce qui me concerne, il s'agit d'une question d'équilibre entre ces deux manières de travailler »*.