

## Starfox adventure (NGC) - 1/4

### Le pastiche tant attendu...

Starfox était sans nul doute le jeu le plus attendu pour la fin d'année 2002. De nombreux fans, ayant déjà succombés au charme du premier opus sorti sur Super Nintendo, ont eu le plaisir d'entrevoir de superbes critiques sur ce nouvel épisode. Pourtant, je ne suis pas tout à fait convaincu que ce jeu soit placé sur les podiums des émissions et des sites consacrés au jeux vidéos n'ayant moyenné pot de vin. Le fait que Nintendo soit à l'origine de cet édition est bien sûr signe de qualité, mais de là à le placer d'office côte à côte avec les meilleurs jeu de la saison est légèrement exagéré...

### LE CONTEXTE

Huit année après le premier volet s'achevant par la défaite d'Andross face à l'équipe Star Fox, Fox et son équipe vont reprendre du service.

L'aventure commence aux commandes de Krystal qui repère un appel de détresse qui l'amène à se poser sur une espèce de Vaisseau sur lequel, elle va rencontrer le Général Scales, chef de la tribu SharpClaw en quête de de pouvoir et de chaos. Puis, celle-ci atterrit sur une planète où le malheur va s'abattre sur elle... le joueur n'a malheureusement pas la capacité de bien comprendre ce qui lui arrive, elle a été aspirée dans une sorte de champ de force et est désormais retenue prisonnière.

L'aventure se poursuit avec l'entrée en scène de l'équipe Starfox. L'hologramme du général Papper apparaît alors dans le Vaisseau de l'équipe, leur annonçant une future mission consistant à se poser sur Dinosaur planet et à y rechercher 4 pierres magiques ainsi que 6 esprits Krazoa...

C'est ainsi que débute une aventure se fondant sur un scénario très classique sans grande originalité.

### L'AVENTURE À TRAVERS UN DÉJÀ VU

C'est sans le cacher que Rareware a développé un jeu profondément inspiré de Zelda, et c'est bien cela qui casse l'ambiance ! De nombreux points, à l'époque originaux ont été copiés, ce qui fait perdre tout son charme à Starfox.

- Tout ce qui est armement et utilisation de l'inventaire est une copie pure et simple. Bien que les armes ne se ressemblent pas, leur mode de fonctionnement et la manière de s'en servir est tout à fait analogue à Zelda. L'épée de Link, dans Zelda a été substituée par un bâton magique aquierant au cours de l'aventure de nombreuses nouvelles fonctions magiques. Les boutons A et B ne servent qu'à dégainer et ranger ce bâton tout comme dans Zelda. Le reste des objets sont répertoriés dans le stick C, un petit coup dedans, et un coup soit vers la gauche, soit vers la droite pour choisir l'objet, une fonction magique du bâton ou encore une fonction de Tricky, le petit compagnon de Fox.

- Les personnages, tout comme dans Zelda ou dans Mario, sont répartis dans tout le jeu de façon que vous puissiez communiquer avec eux...

Les ennemis, quant à eux, sont bien plus rare et ne sont que d'une seule sorte, des dinosaures... On regrettera que la diversité de ceux-ci n'ai été plus exploitée, il faudra bien 6 heures de jeu au minimum pour que vous rencontriez enfin une nouvelle sorte d'ennemis... Les phases de combat sont assez intéressantes, bien que encore une fois, une copie de Zelda. Lorsque vous vous trouvez à proximité d'un soldat de Scales, et que votre bâton est dégainé, la visée est automatiquement dirigée vers celui-ci. Dans une phase de combat à plusieurs (je veux dire par là, tous contre vous), contrairement à Zelda, il vous sera impossible de changer de cible, mais aucun autre ne vous attaquera tant que vous n'aurez achevé celui vers lequel sont dirigés vos coups.

## Starfox adventure (NGC) - 2/4

- Il vous sera possible à tout moment de demander conseil à un de vos coéquipiers resté en orbite sur le vaisseau. Celui-ci vous indiquera vers où devront se diriger vos recherches afin que votre quête s'accomplisse au plus vite. Malheureusement, ses conseils sont bien trop précis et n'ont rien des énigmes tant regrettées de Zelda. L'aventure étant déjà originellement très simple, ces conseils auront vite fait de vous mener vers votre but... car je pars du principe qu'un jeu ne vaut rien si on n'est pas coincé une dizaine de fois...

- Les originalités se font bien rares dans Starfox... une seule est à noter cependant. Assez vite, après le début de l'aventure, vous sera adjoint Tricky (déjà évoqué), un petit dinosaure originaire de la tribu des EarthWalker, fils de la reine que vous aurez sauvée. Celui-ci vous sera bien utile, puisqu'il vous permettra entre autre de rechercher des secrets, à faire brûler quelques toiles pour vous faciliter le passage... L'ajout de ce personnage a pour effet d'ajouter un peu de piment à l'affaire, puisque plus vous aurez d'armes, et plus sera le nombre de choses auxquelles vous aurez à penser sera grand lorsque vous serez confronté aux énigmes. Tricky tient en fait plus le rôle d'un chien que celui d'un réel personnage, cet animal à quatre pattes (tricératops) vous suivra pratiquement partout, même jusque dans les salles de boss où il n'a aucune utilité particulière. Il vous faudra sans cesse le nourrir de petits champignons, sans quoi, il vous sera impossible de faire appel à lui. Mais n'ayez aucune crainte, les champignons, ne se font pas rares, juste que c'est parfois le parcours du combattant pour en attraper ne serait-ce qu'un seul. De toute façon, en règle générale, si vous avez besoin des services de Tricky, vous trouverez des champignons à proximité... nul besoin de s'en remplir les poches donc.

- L'aventure se voit agrémentée de ridicules phases de tir spatial lors du passage d'astres en astres. C'est réellement là que le jeu devient pitoyable. Vous êtes à bord d'un engin spatial, à bord duquel, vous progressez dans un champ d'astéroïdes bien gardé par des sortes de vaisseaux indéfinissables, tellement ils sont mal dessinés. Le point noir du jeu est bien à placer ici, bien que très original dans le genre, ce n'est pas le genre d'atout qui révèle la qualité irréprochable du jeu !

- Tout comme dans la plupart des jeux action/aventure, la fin d'un niveau se termine par un boss. Mais il est réellement difficile pour le joueur de prévoir quand celui-ci va tomber sur un boss, car les niveaux ne sont pas clairement délimités, ils sont en quelques sortes séparés en sous niveaux, et quelques fois, sans vous y attendre, vous vous trouvez en face d'un boss. Zelda a été plus fin dans le domaine, puisque l'aventure y était séparé en temples et dès le début de chacun d'eux, on pouvait apercevoir une énorme porte sellée par une chaîne en or... de quoi vous tenir en haleine et à faire monter la pression lorsque vous trouvez la clef l'ouvrant ! Rien à voir avec Starfox qui n'a même pas l'amabilité de prévenir l'arrivée d'un tel événement tant attendu par le joueur.

Les phases de combat avec le boss sont analogues avec celles de Zelda. Dans un premier temps, vous devrez vous acharner sur les parties sensibles du monstres afin de l'immobiliser... puis, lorsque les coups portés ont atteint un nombre suffisant, vous est présenté le point faible du boss, à vous de jouer et frapper autant que vous pouvez. L'acharnement sur les parties dites "sensibles" ne causeront aucun dommage au boss, elles sont simplement un passage obligé vers le point faible.

### LE JEU EN 5 POINTS CAPITAUX

~ Graphismes ~

Les graphismes sont réellement sublimes. La nouvelle capacité de la Nintendo Gamecube à représenter l'eau est incroyablement bien utilisée. Il est possible d'apercevoir de superbes détails, tels que des poissons dans l'eau... Une gestion du jour et de la nuit a également nécessité un grand travail dans le domaine, puisque par lieu, l'environnement peut avoir différents aspects, celui du jour, de la nuit donc, et même, certaines fois, assez

## Starfox adventure (NGC) - 3/4

aléatoirement, des périodes de pluie dans un décor que l'on voyait jusqu'à maintenant inondé de soleil. Réellement magique...

~ Durée de vie ~~

Assez courte, mais je ne pense quand même pas autant que Resident Evil. Comptez environ 20 heures pour les plus forts d'entre vous et de 25 à 30 heures pour les plus faibles. L'absence d'un mode multijoueur est tout à fait acceptable dans ce genre de jeu... mais une fois l'aventure terminée, l'envie ne vous en prendra très certainement pas de recommencer.

~ Jouabilité ~

Oui, un des points forts du jeu se situe bien là. Ayant adopté une maniabilité à la Zelda, le pari était gagné d'avance, les fonctions se trouvent sur les boutons qu'il faut ! Le gameplay est également irréprochable, les phases de combat sont excellentes et l'esprit du duel est très bien rendu.

~ Bande son ~

L'effort n'a pas été fourni dans le domaine, la musique est à peine perceptible dans le chahut que fait le personnage. On aurait tant apprécié que la musique ne soit pas la même lors d'un combat face à un boss et une promenade dans les jardins de dinosaur planet.

~ Scénario ~

Le scénario est très classique, vous conduisant de niveau en niveau sans que vous compreniez réellement pourquoi... vos amis dans le vaisseau vous disent de faire quelque chose, alors, sans explications supplémentaires, vous le faites. En jouant à Starfox, vous avez l'impression de vous engouffrez dans un tunnel et que vous n'avez pas le choix, vous devez avancer, la liberté cruellement dans ce jeu ! Toujours en comparaison à Zelda, il ne vous sera pas possible de vous adonner à quelques activités n'ayant aucun rapport avec votre quête. Dans Zelda, vous pouviez pêcher, jouer à des jeux...

De plus, l'ambiance n'y est pas, on a du mal à se plonger dans l'aventure sans avoir un mal de crâne atroce après 2 heures de jeu...

### L'AVIS DU CONSOMMATEUR

La surprise ne sera pas au rendez-vous dans cette partie, j'ai été un peu déçu par Starfox. Peut-être est-ce parce que initialement, je n'avais pas l'intention de me procurer ce jeu. J'étais parti pour un "Medal of honor : Le débarquement allié", mais malheureusement, j'ai dû me rabattre sur starfox, une rupture de stock m'y obligeait.

Mais je ne pense tout de même pas avoir un avis tellement subjectif que cela en a l'air. Ce jeu, on en parlait partout, alors, il est normal qu'on attende beaucoup... et moi, en l'occurrence, j'attendais mieux.

Il en sera de même pour le futur Zelda prévu pour fin mars, je risque même d'être encore plus exigeant pour celui-ci !

## Starfox adventure (NGC) - 4/4

Starfox est vraiment beau, les décors sont diversifiés et très soignés, mais le scénario et le son qui va avec laissent un peu à désirer, et ce que je regrette vraiment, c'est que l'ambiance ne soit pas celle d'un Mario, d'un Zelda ou encore d'un Resident Evil (dans un autre genre, mais tout de même). Fox, dans le jeu s'exprime, parle aux autres personnages, ce qui le différencie du joueur. Dans un jeu d'aventure, la meilleure solution est de se croire à la place du personnage, comme dans Zelda, où Link ne s'exprime pas du tout, il ne fait qu'écouter, ce qui permet plus facilement au joueur de s'identifier à son héros et de se plonger au coeur de l'aventure.

Personnellement, je ne reviendrai pas sur ce jeu une fois achevé... je pense déjà avoir assez joué pour vous faire part de mon avis et vous conseiller d'attendre fin mars pour vous procurer l'incontournable de Nintendo, Zelda.

Merci de votre lecture !