

De Métroïd à Métroïde Prime - 1/2

Tout le monde connaît la saga des métroïde. D'abord sur Nes, puis sur Snes, sur Game Boy Advance et maintenant sur Game Cube.

Après nous avoir changé nos habitudes de jouer avec Super Mario Sunshine et Zelda : The Wind Waker, Nintendo nous surprend une fois de plus en transformant Métroïd Prime en FPS.

C'est en 1986 que Nintendo lance le tout premier volet de la saga Métroïd, sur Nes.

Ce premier jeu est excellent mais il n'est rien face à son successeur. En effet, en 1994, Nintendo sort sur la Snes (Super Nintendo) le cultissime Super Métroïd.

Toutefois la N64 ainsi que la Game Boy Color ne connurent aucun Métroïd. Il s'agit de la Game Boy Color qui hérite de Métroïd Fusion.

Le schéma de Métroïd était simple : un scénario de science-fiction servant un gameplay mêlant action et aventure. Ce schéma demeura pour tous les Métroïd précédant Métroïd Prime.

L'histoire est sensiblement la même d'un volet à l'autre. Un futur lointain, la Fédération fait appel à une chasseuse de prime du nom de Samus Aran pour lutter contre la menace des métroïdes et de Mother Brain (le boss final). Et par voie de conséquence le joueur se retrouve vite dans un décor avec des musiques et une ambiance glauques faisant penser au film Alien. Bourrés d'objets secrets, de passages dérobés et de monstres tous plus surprenants les uns que les autres, on pouvait facilement passer des heures à errer dans les divers mondes, à explorer le moindre recoin.

Ce qui rend l'exploration plus facile est sans doute le Morphball de Samus Aran. En effet grâce à son armure notre héroïne pouvait passer dans n'importe quel endroit plus petit que sa propre taille.

Nous faisons un bon de 10 ans et nous arrivons à Métroïd Prime, dernier volet de la saga des Métroïd. Le jeu commence par une mission de routine, dans laquelle Samus répond à un appel de détresse. Elle se retrouve sur une station orbital et rencontre des pirates. Après une bataille acharnée et une explosion de la plate forme, notre héroïne doit se cracher sur une planète proche. Toutefois l'armure de Samus est détériorée elle ne peut plus utiliser son tir concentré, ses missiles et son Morphball. Comme chez ses prédécesseurs, dans Métroïd Prime vous devrez retrouver un à un les pouvoirs de Samus pour remplir votre mission. C'est ainsi que commence une aventure sur la planète du nom de Tallon IV, dans les ruines des Chozos, le peuple même qui fit don de son armure à Samus.

Parlons maintenant du jeu dans son ensemble. Métroïd prime est un FPS, mais pas pour de vrai, c'est plus un FPA, First Person Adventure. Ainsi on peut se rendre compte du point de vue de Samus.

Le HUD nous restitue parfaitement la sensation de voir à travers un casque.

Même si l'interface est celle d'un FPS, les mécaniques de jeu sont celles que les fan connaissent.

Bref de quoi bien s'amuser des heures durant.

De Métroïd à Métroïde Prime - 2/2

Inclus sur le HUD, vous avez de disponible un scanner qui vous permettra de voir ce qu'il se cache dans les murs. Cette fonction est très utile pour avancer dans le jeu.

Sinon pour les batailles, c'est simple : une pression sur le bouton L et votre ennemi se retrouve locker et vous pouvez vous donner du plaisir ensuite à l'exterminer. Mais ne croyez pas que le système de combat se retrouve facilité pour autant, car lors des arrivées de monstre en masse qui se jettent sur vous, vous vous devez d'avoir de très bons réflexes.

Au niveau de l'équipement de Samus, vous retrouverez le célèbre Morphball, le tir concentré, les missiles, le High Jump et d'autres évolutions de l'armure. Tout ceci n'ayant qu'un seul but : vous aider à traverser le monde des Chozos.

Sinon, si l'on retrouve un gameplay du 1er Métroïd, on ressent de nouveau l'angoisse. Car comme pour chaque volet de la saga, à la fin de votre aventure, vous trouverez un boss des plus terrifiants.

Pour conclure je dirai que Métroïde Prime est le précurseur d'un nouveau genre de jeu sur consoles. Ceci ne plaira peut-être pas à tout le monde, mais les amateurs de FPS seront dérouterés par le gameplay. De plus les habitués de l'action/aventure se verront surpris par les nouvelles possibilités qu'offre ce jeu.

Une fois encore, Nintendo a su nous impressionner en créant un jeu unique en son genre.