StarfoX Adventures - 1/3

Un renard, un monde en danger : une mission !

Quel plaisir j'ai eu à jouer à ce jeu, chant de cygne de Rare... Pourquoi un chant de cygne ? Tout bêtement parce que Rare nous a trahis et a été rejoindre l'ennemi Microsoft... Mais bon, je ne suis pas venu pour polémiquer sur le sujet, et de plus je ne connais rien dans le commerce et les parts de société, etc...

Bon, allons droit au but (mais non, suis pas marseillais !), le 25 décembre 2002, au petit matin, toute ma famille se retrouva au pied du sapin (oui, c'est essentiel pour parler du jeu vidéo en lui-même !). Parmi tous les cadeaux au pied du sapin, je retrouve ceux que j'ai achetés, et d'autres que je n'avais jamais vus (c'est le principe des cadeaux de Noël, si si, je vous assure !). Le premier cadeau que j'ouvre, avec un grand sourire, venait de mon grand frère, François. (François a 19 ans, il est célibataire et habite à Armentières. Il aime s'habiller MODE et déteste les épinards !). Je l'ouvre et SURPRISE, un beau petit caleçon... Mais non, je déconne ! Je vais arrêter de vous bassiner avec ma vie... Mon grand frère m'a offert ce jeu magnifique "Starfox Adventures".

La boîte est magnifique. On y voit Fox tenant un bâton magique dans la main, entouré de ses amis. Devant eux, 5 gros méchants baveux. Le petit logo en haut à gauche de la jaquette "Exclusif sur Nintendo Gamecube" me fait sourire... Déjà, sur l'illustration, on voit de magnifiques jeux de lumières et d'ombres qui ne sont qu'un avant-goût de ce qui vous attend.

Ouvrons la boîte... Le mode d'emploi habituel, la pub habituelle... A droite, le mini-DVD de 8 centimètres... Quelle émotion ! Je le prend délicatement et laisse échapper une larme de joie... Je l'entre dans la console commence à jouer... La première cinématique est à couper le souffle ! On y voit Krystal, une renarde bleue, chevauchant Cloudrunner (dinosaure volant et parlant !). Elle reçoit un signal de détresse en provenance de la planète des dinosaures lorsqu'elle est attaquée par un bâteau volant... Et là, c'est à vous ! Vous dirigez tout d'abord le Cloudrunner. Le vaisseau ennemi est devant vous et vous pouvez tirer des boules de feu dessus pour l'endommager... Une fois cela terminé, votre dinosaure vous dépose sur le bateau volant... Je passe cette scène sans intérêt qui, en fait, est une sorte de petit entraînement à vous déplacer dans Starfox...

Par la suite, Krystal se fait emprisonner par le général Scales (leur Hitler régional !). Vous verrez ensuite une cinématique avec Fox (un renard), Peppy (un vieux lapin qui est plus ou moins votre chef), Slippy (une grenouille mécano) et Rob (un robot qui n'est là que pour décorer). Vous faîtes partie d'une bande de mercenaires mais pointez plutôt à l'ANPE, ces temps-ci. Vous faîtes donc un tour dans l'espace à la recherche d'un petit boulot lorsque vous recevez un appel du général Pepper (suis plus sur du nom !). Il vous dit que plusieurs parties de la planète des dinosaures sont en orbite autour de la Terre et vous envoie donc mener l'enquête contre une grosse somme d'argent... Votre vaisseau s'envole et là, commence votre première phase de shoot...

Les phases de Shoot sont médiocres comparées à Starwing sur SNES (une référence du genre !). Vous tirez sur tout ce qui bouge (météores, mines ou ennemis), entrez dans un nombre défini d'anneau et le tour est joué : pas de gros obstacles majeurs... Heureusement qu'on en voit vite le bout de ces phases de shoot !

Ensuite, votre vaisseau atterrit dans la vallée Thorntail. Là, vous aurez également droit à une petite phase d'apprentissage fort sympathique. Vous ramassez à terre le bâton de Krystal... Honte à moi, j'ai oublié de dire que lorsqu'elle était sur son dinosaure volant, cette pauvre renarde l'a perdu ! Et comme par hasard, il se trouve juste devant l'endroit où se pose le vaisseau... Bon, vous le ramassez et recevez un mesage télépathique genre ceux qu'on attache aux colliers du chien "Si vous trouvez ce bâton, venez me le rapporter au 10 rue du Machin !"... J'arrête de raconter l'histoire, vous verrez vous même en jouant...

StarfoX Adventures - 2/3

Les graphismes sont fabuleux, on notera surtout le magnifique travail de modélisation sur Fox. Contrairement aux joueurs de foot, il n'a pas une gueule pixellisé au 2ème degré ! Et chaque poil est représenté sur sa magnifique petite bouille. Les décors sont au moins aussi fabuleux que Fox, coucher de soleil, pluie... C'est unique, on voit donc bien que les personnes chargées de fabriquer les décors n'ont pas travaillé à la va-vite. Seul petit point noir : les personnages d'une tribu se ressemblent tous, sauf le roi et la reine... Et pour le peu de personnages présents, ils auraient pu faire un effort !

Il existe plusieurs tribus : la tribu Earthwalker : des tricératops courageux, la tribu Thorntail : des tout petits diplodocus peureux, la tribu Lightfoot : des petits dinosaures comiques (je vous assure !), la tribu Cloudrunner : des dinosaures volants prétentieux, la tribu Hightop : des diplodocus de taille normale (géants quoi !), la tribu SnowHorn : des mammouths grincheux et la tribu RedEye : des tyrannosaures méchants, très méchants... Chaque tribu a son village...

StarFox Adventures était attendu comme un Zelda-like, pour moi, c'est juste un pseudo-Zelda car : dans les discussions, on n'a pas le choix de réponses, on a qu'une seule arme réelle (bon, d'accord, elle se décline en plusieurs pouvoirs mais bon !), le scénario principal ne marque pas tant que ça, et le jeu sans scénario aurait été aussi prenant tellement le scénario manque d'originalité...

De plus, les monde en eux-mêmes manquent d'originalité ! Un temples ! Une vallée pleine d'eau ! Un volcan ! Un monde glacée ! Au moins, les environnements sont variés, DANS le jeu et rien que DANS le jeu... car presque tous les jeux de ce genre reprennent les mêmes recettes... A quand un cimetière hanté ? Une église magique ? Un monde où on se retrouve à marcher sur le plafond ? Un monde fleurbaisien ? Franchement, un peu d'originalité serait la bienvenue dans les jeux d'aventure...

Le point qui m'a vraiment le plus déçu dans ce jeu, c'est la durée de vie... (Darksoul24 l'a fini en moins de 20 heures)... Moi, j'ai mis plus de vingt heures, parce que je n'aime pas finir un jeu, ça me rend triste, donc je prend tout mon temps dans les niveaux, mais bon, au bout d'un moment, ça saoule et on finit le jeu... Vous vous en rendez compte ? Il était annoncé tel le MESSIE, le digne successeur de Zelda... Il n'en est rien, ce jeu est beaucoup trop linéaire, trop court, trop répétitif (bah oui, pour tuer les méchants pas beau, il faut fait A tout le temps !)... De plus, les méchants pas beau sont tous les mêmes... Il y a les méchants pas beau sans armure, les méchants pas beau avec armure, les méchants pas beau avec une armure en or et une grosse hache et les méchants pas beau qui volent et vous gerbent du feu à la gueule... (et puis les chauves souris, répliques identiques que celles dans Zelda sur N64 !)... Evidemment il y a les boss (3 ou 4 boss dans les jeu, pas plus !)...

Franchement, si je suis content de ce jeu, c'est parce qu'on me l'a offert (d'où mon introduction où je parlais de Noël !). Je me voyais mal dire à François (mon grand frère !), "ton jeu il est nul !"... Il n'est pas vraiment nul, mais disons qu'arrivé à la fin, on a une impression de ne pas l'avoir fini, et pourtant ci ! Quelques nouveaux niveaux, moins de linéarité, des nouvelles têtes de dinos... Rien que ça aurait pu sauver la mise, mais bon, on a l'impression que les développeurs ont tout misé sur les graphismes et ont fait passé le jeu au second plan, d'où le scénario peu fouillé...

Je n'ai pas parlé des musiques, c'est parce qu'elles ne m'ont pas franchement marqué...

Sur ce coup, Rare s'est cassé la gueule (AHAHAHAHAHAHA, il va faire des jeux sur X-BOX... AHAHAHAHA Rare, ton jeu est trop bien, sors le sur XBOX... AHAHAHAHAHA... lol)

M'enfin, vivement Zelda GC...

StarfoX Adventures - 3/3

Mon avis ? N'achetez pas le jeu (sauf d'occaz) mais faîtes le vous offrir (ça se dit ?)...