

F-Zero



Test de la version : Super Nintendo

Développeur : Nintendo Co. Ltd

Année : 1990

Langue : Anglais

Genre : Course

Jeux similaires : F-Zero X - [Star Wars Racer](#) - Wipeout 2097

Classification Personnelle : Tous publics



Il est des jeux qui à eux seul justifient l'achat d'une console, ce fut le cas de F-Zero pour la Super Nintendo, une course futuriste complètement grisante qui créa bien des vocations puisque le genre est encore porteur aujourd'hui même.

En 2560, l'homme est entré en contact avec des civilisations extra-terrestres et le commerce à permis à une bande de nantis de s'enrichir dans des proportions qu'eux même n'osaient espérer. Aujourd'hui, las de nager dans leur piscine de dollars, ces grosses fortunes ont eu l'idée de remettre au goût du jour le concept de course automobile du XXème siècle avec les F1. Cette idée leur semble idéale pour rompre la monotonie qui fait parti intégrante de leur vie et pour tacher de moderniser la discipline, chaque course aura la particularité de se dérouler sur une planète différente. Des circuits furent alors créés à 110m au-dessus du sol avec un système anti-gravité donnant un aspect saisissant à la compétition. Les véhicules, quant à eux, se déplaceraient sans roues, 30cm au-dessus de la piste. Tout était réuni pour le grand spectacle, plus communément appelé, F-Zero.

F-Zero est un jeu de course futuriste sorti en même temps que la Super Nintendo, en 1990. Etant un des premiers jeu de la console, les options sont très dépouillées, ainsi, on peut juste choisir son véhicule parmi quatre modèles dont seul l'apparence diffère, la personnalisation des boutons n'est pas possible et terminer un championnat n'offre rien de plus, ni véhicule, ni circuit. D'ici là, on aura à loisir de s'affronter durant trois championnats de cinq courses chacun.

La représentation est en 3D et les véhicules sont en 2D. La grande particularité de F-Zero était l'utilisation du mode-7, une technologie mise en place pour la Super Nintendo permettant de donner plus de perspective à la 2D et d'offrir ainsi une sorte de fausse 3D très convainquante pour l'époque. Le but du jeu consiste bien entendu à arriver premier mais l'ordre d'arrivée n'empêche pas de participer à la course suivante, ainsi, puisque remporter un championnat n'apporte aucun bonus et que l'on peut finir une course en sixième position, le challenge n'est que personnel. Outre sa bande son rythmée et mémorable, tout à fait adapté à ce genre de jeu, ce qui a fait la force de F-Zero était la sensation de vitesse et la fluidité de l'animation, une vraie démo pour vanter les capacités techniques de la console.



En terme de jouabilité, une touche permet de booster votre bolide, une fois par tour donc en cinq tours, vous pourrez l'utiliser cinq fois. Les boutons du dessus permettent un déplacement latéral du véhicule, idéal pour les virages serrés. Sur la route, tous les coups sont permis comme pousser les concurrents sur les bords de la chaussée, qui contient toujours un "faisceau d'alignement anti-gravité" (dixit la doc) affligeant des dégâts au véhicule. Heureusement pour vous, une ère de réparation est accessible et pas besoin de s'arrêter.

Une BD était fournie dans la doc.

Un conseil, avant les tremplins, poussez la direction bas pour prendre de l'altitude.

EN CONCLUSION

Pour :

- + Prise en main
- + Musiques
- + Fun

Contre :

- Il a pris un sérieux coup de vieux
- Rien à débloquent

Intérêt Général :

14/ 20

Comme toutes les simulations sportives, F-Zero souffre de la comparaison avec ce qui s'est fait depuis, techniquement parlant. Même si ça réalisation accuse le poids des ans et qu'il est dénué d'un quelconque challenge, F-Zero conserve son capital sympathie aujourd'hui encore, en grande partie grâce à son impression de vitesse, sa bande son et finalement, son fun mais d'avantage à plusieurs qu'en solo.

Blood, le 21 janvier 2008

