



Le comte Dracula renaît sur la jeune et déjà toute-puissante Super Nintendo. Tremblez simples mortels !

N.B.: Ce test a d'abord été publié sur MaXoERETRO le 30/11/2002. [Cliquez ici pour le lire sur ce site.](#)

☛ **Suppléments:** [Castlevania Maledictis](#)

Développeur

Konami

Editeur

Konami

Genre

Action

Joueurs

1P

Dates de sortie

- 31.10.1991 (JAP)

- 12.1991

(USA)

- 1992

(EUR)

Difficulté: bonne

Graphismes 96%

Animation 94%

Son 97%

Maniabilité 95%

Durée de vie 92%

FUN!

97%

Trucs et astuces

- Bonus avant Dracula: Après avoir vaincu la grande faucheuse et

SUPER CASTLEVANIA IV

> AKUMAJOU DRACULA - DEMON CASTLE DRACULA (titre japonais)

Les Castlevania font partie de ces dynasties de jeux vidéo s'étalant sur plusieurs générations de consoles qui, à la différence des Mario ou Zelda mais à l'instar des Megaman, ne changent guère de fonctionnement d'une version à l'autre. Quand enfin les concepteurs se décident à faire un changement majeur, passer de la 2D à la 3D par exemple, personne ou presque n'est content. Du coup, après avoir critiqué des années durant le conservatisme de tel ou tel jeu, tout le monde revient à ses petits classiques qui en dépit d'inventer quelque chose sont au moins amusants. Super Castlevania IV justement, est la branche royale de l'arbre généalogique des pourfendeurs de vampire made in Konami.

Ce premier Castlevania sur Super Nintendo fait encore partie des épisodes de la saga où le look des personnages n'avait pas été ultra-japonisé. C'est déjà en soit un bon point. Le look manga adopté par la suite est des plus déplaisants. Les vampires et la culture nippone n'ont jamais fait bon ménage à l'image de l'infâme manga Vampire Myuu, et l'on préfère le style neutre du design des premiers jeux. Ca n'empêche pas les scénaristes d'avoir fait un joli foutoir avec l'histoire de Dracula, Bram Stoker doit s'en retourner dans sa tombe. Il y a en effet un peu de tout dans les Castlevania, des squelettes, des gargouilles, des momies et même Frankenstein. C'est un jeu japonais, on ne s'ennuie pas de savoir où l'on pioche ses références. Vous incarnez donc Simont Belmont, fils spirituel de Jonathan Harker et Van Helsing, dont la mission ancestrale consiste à réexpédier Dracula dans son caveau à chaque réincarnation. Brillante idée pour ne pas avoir à justifier de faire inlassablement des suites. Mais assez de sarcasmes, donnons au jeu le respect qu'il mérite. Super Castlevania IV est un chef d'oeuvre. C'est l'un des plus beaux titres de la Super Nintendo, l'un des meilleurs aussi, et un flambeau pour

Boîte du jeu Version européenne



Photos choisies Cliquez pour agrandir



avant d'affronter Dracula, vous arrivez au pied d'un escalier surplombant un gouffre. Ne prenez pas l'escalier, mais sautez vers le milieu du gouffre et vous atterrirez sur une plate-forme invisible. Sautez de nouveau vers l'extrémité gauche, vous recevrez alors une pluie de bonus qui vous aideront à faire face au prince des ténèbres sereinement. Faites attention à la remontée quand même !

- Secret:
Dans la salle au trésor, niveau 9, sautez 255 fois sur un coffre pour recevoir une recharge d'énergie.

Konami qui était alors dans leur âge d'or.

Simon traverse 12 longs niveaux, chacun centré autour d'un environnement intérieur ou extérieur et divisé en sous-niveaux, eux-mêmes divisés en mini-parcours. Un vil serviteur des Enfers (communément appelé "boss") conclut chaque fin de niveau, il y en a parfois aussi à mi-chemin. La variété de lieux et de situations dans lesquels Simon se trouve est extrêmement réjouissante et une qualité récurrente des jeux Konami SNES des années 90. Des séquences d'action plus ou moins classiques côtoient de mémorables passages comme la traversée de la caverne et du cours d'eau, le saut sur les chandeliers, la salle tournante où il faut s'accrocher à l'anneau suivie de la salle cylindrique avec un décor animé en mode 7 et plein d'autres. Comme dans un classique hollywoodien, chaque niveau renferme des scènes cultes. Prenez n'importe lequel et vous serez toujours capable d'en extraire plusieurs situations sortant de la routine du jeu d'action.

Ces scènes extraordinaires doivent beaucoup aux graphismes, à l'animation et aux musiques. Très détaillés, évitant à tout prix la répétitivité, les graphismes sont fabuleux: un soin maniaque a été porté à l'architecture et aux décors, avec une mention spéciale aux paysages en arrière plan qui n'ont pas été négligés. Les animations des ennemis sont fluides, le vol de la chauve-souris par exemple est bien décomposé. Tout en étant d'une qualité évidente, le visuel est aussi fidèle au style des Castlevania 8 bits avec des éléments qui portent la marque de la série: les escaliers, les bougies ou même la sprite de Simon, détaillé mais sans vrai visage. Des références aux précédents épisodes, il y en a plusieurs, parmi les monstres, les niveaux et la musique, celle réorchestrée du premier niveau du premier Castlevania. De quoi faire verser une larme aux plus nostalgiques.

Nombreux et impressionnants sont les bruitages, par exemple la grille qui s'arrache du sol dans le premier niveau, quand Simon prend l'option pour améliorer le fouet ou encore le battement de coeur, un son récurrent. Super Castlevania IV fait très fort dans le département sonore. Il y a beaucoup, beaucoup de musiques, les morceaux ne tournent pas en boucle rapidement et surtout, la qualité est au rendez-vous. Que ce soit d'un point de vue technique, où le processeur de la Super Nintendo simule à merveille toutes sortes d'instruments (la harpe dans les grottes, le piano au château...), ou d'un point de vue plaisir pur, avec de vraies compositions d'auteur.

Si Simon est plus à l'aise avec son fouet que ses aînés, c'est parce que Konami lui a donné des cours intensifs pour maîtriser son arme d'où toute une série de nouveaux mouvements. Tout d'abord, le fouet est multidirectionnel, il peut frapper dans 8 directions, même lorsque Simon saute. En gardant le bouton appuyé, il n'utilise que l'extrémité de son fouet qu'il agite avec la croix de direction, un peu comme un nunchaku. Cette technique immobilise le personnage, mais en contrepartie peut



Toutes les photos

également lui servir de "rideau protecteur". Des anneaux ornés d'une chauve-souris lui permettent de s'accrocher avec son fouet puis de se balancer pour atteindre des plates-formes éloignées, il peut continuer de se défendre avec son arme secondaire. Enfin, précisons que le fouet existe sous trois formes à la force et à l'efficacité croissantes: lanière de cuir, chaîne et longue chaîne.

Le seul point où percer l'invincible armure de Super Castlevania IV est peut-être la difficulté. Certainement pour les bons joueurs le jeu est trop facile par rapport à d'autres épisodes, il y a des mots de passe, des continus et trouver des vies n'est pas si dur. Le finir sans se servir des mots de passe ni des continus est assez simple pour qui connaît bien le jeu. Cela n'enlève rien au plaisir, Super Castlevania IV est le genre de jeu qui ne perd jamais son charme même quand on sait ce qui nous attend à chaque détour.

Chaque niveau est extrêmement fouillé et varié graphiquement, les musiques sont somptueuses, l'animation sans faille utilise à peu près tous les effets spéciaux du hardware de la console, la maniabilité est excellente et pleine de subtilités, l'aventure est longue mais la difficulté est très bien dosée pour le joueur moyen. Parfumez la pièce, sucez un bonbon et vos cinq sens seront en extase plongés dans Castlevania, un régal pour les yeux, un délice pour les oreilles, les mains caressant fébrilement le joypad: Oui ! Super Castlevania IV est bel et bien un orgasme vidéo-ludique, savouré et aimé à tout jamais.

-- sanjuro

[Jeu testé en version française]

Taille normale
256x224

[01](#) | [02](#) | [03](#) | [04](#) |
[05](#)
[06](#) | [07](#) | [08](#) | [09](#) |
[10](#)
[11](#) | [12](#) | [13](#) | [14](#) |
[15](#)
[16](#) | [17](#) | [18](#) | [19](#) |
[20](#)
[21](#) | [22](#) | [23](#) | [24](#) |
[25](#)
[26](#) | [27](#) | [28](#) | [29](#) |
[30](#)
[31](#) | [32](#) | [33](#) | [34](#) |
[35](#)
[36](#) | [37](#) | [38](#) | [39](#) |
[40](#)
[41](#) | [42](#) | [43](#) |

Panorama

[Présente toutes les photos d'écran sur une seule page](#)