



NUMERO 5

# Player Two

T  
W  
O

## Les TESTS :

**Rage of the Dragons** (Neo-Geo)  
**Daytona USA** (Arcade) - **Meteos** (NDS)  
**Full Throttle** (PC) - **Axelay** (SFC)  
**Sega Ninja** (Arcade) - **Faxanadu** (NES)  
**Raiden Project** (PS One) etc.

## Dossier Exclusif :

- **Psygnosis**



**Player Two**  
Prolonge vos vacances !

LE PLUS GRAND NOM DE LA COURSE AUTOMOBILE  
VIENT DE S'AGRANDIR ENCORE PLUS!

# TURBO Out Run™



**SKYROCK**  
LA SUPERRADIO

DE L'AUTOMOBILE,  
DE LA ROUTE,  
DE L'ACTION.

C64 Cassette et Disque  
AMSTRAD Cassette et Disque  
SPECTRUM Cassette  
ATARI ST • AMIGA

**SEGA**

**U.S. GOLD**

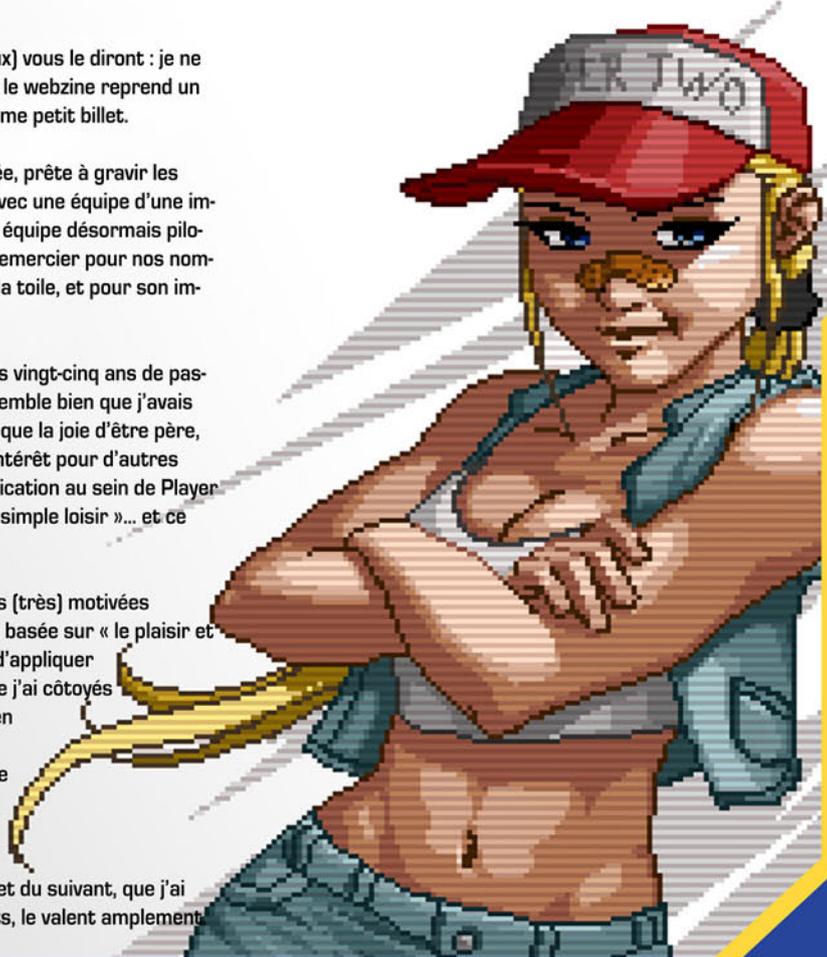
Ceux qui me connaissent personnellement (ils sont finalement peu nombreux) vous le diront : je ne suis pas coutumier des ambiguïtés, et encore moins des détours. Alors que le webzine reprend un envol encore récemment inespéré, il me semblait important d'écrire cet ultime petit billet.

Player Two repart ainsi de plus belle. Avec une équipe talentueuse et motivée, prête à graver les montagnes de l'écriture et de la mise en page pour votre lecture assidue. Avec une équipe d'une impressionnante culture et d'une indiscutable passion vidéo ludique. Avec une équipe désormais pilotée par shupmaster, dont je profite que l'occasion me soit ici donnée de le remercier pour nos nombreux projets (pour la plupart avortés... mais quel pied tout de même !) sur la toile, et pour son implication actuelle dans le webzine.

Chamfort disait que « L'homme arrive novice à chaque âge de sa vie ». Après vingt-cinq ans de passion autour du jeu vidéo, de son émergence à sa totale démocratisation, il semble bien que j'avais envie à nouveau de jouer les néophytes. Divers événements personnels tels que la joie d'être père, une activité professionnelle en pleine explosion et enfin un récent regain d'intérêt pour d'autres types d'écritures ont fini par avoir raison de ma disponibilité et de mon implication au sein de Player Two. Et plus globalement du jeu vidéo en général, redevenu aujourd'hui un « simple loisir »... et ce n'est déjà pas si mal.

Soyons objectifs, j'avais surtout relancé le projet après quelques démarches (très) motivées des actuels participants. J'y ai toujours vanté la maxime d'une participation basée sur « le plaisir et la passion, et jamais la contrainte ». On dirait bien que le moment est venu d'appliquer cet adage à mon cas personnel. Un dernier et énorme merci à tous ceux que j'ai côtoyés dans cette aventure, en particulier les membres des différentes équipes bien entendu. Player Two fût et demeure un projet humble et modeste, mais qui j'espère aura toujours une petite place dans la catégorie « fun et sympa » de votre marque-pages.

Alors à tous, bon jeu et surtout bonne lecture. Les ébauches de ce numéro et du suivant, que j'ai encore la primeur de lire avant vous au moment où j'écris ces quelques mots, le valent amplement  
ANGl-

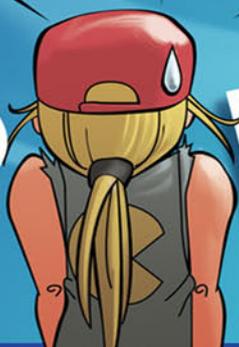


sommaire

- Test : Rage of the dragons (Neo-Geo) ..... page 004
- Test : Super Monaco GP (Mega Drive) ..... page 010
- Test : Sega Ninja (Arcade) ..... page 016
- Test : Pandemonium (Playstation) ..... page 022
- BD : Un sac, c'est quoi ? ..... page 028
- Test : The Raiden project (Playstation) ..... page 030
- Dossier : Psygnosis ..... page 040
- Test : Shadow of the beast (Amiga) ..... page 052
- Test : Shadow of the beast 2 (Amiga) ..... page 056
- Test : Shadow of the beast 3 (Amiga) ..... page 060
- BD : Même pas drôle ..... page 065
- Test : Axelay (Super Famicom) ..... page 066
- Test : Full Throttle (PC) ..... page 072
- Test : Tekken 5 (Playstation 2) ..... page 080
- Test : Marvin's marvellous adventures (Amiga) ..... page 094
- Test : Faxanadu (Nes) ..... page 100
- Test : Aquatic games (Amiga) ..... page 106
- BD : Jenn's 3rd life ..... page 110
- Test : Daytona USA (Arcade) ..... page 116
- Test : Colonial conquest (Atari ST) ..... page 122



MAIS... QUI A AFFICHÉ MES PHOTOS DE VACANCES ?



Bonne lecture !



**Titre :** Rage of the dragons  
**Support :** NeoGeo  
**AES/MVS**  
**Catégorie :** Versus 2D  
**Date de sortie :** Juin 2002  
**Éditeur :** SNK PLAYMORE  
**Développeur :** Brezasoft /  
 Noise factory / Evoga  
**Nombre de joueurs :** 1-2  
 simultanément



*Double Dragon*. Rien que l'évocation de ce titre fait souffler un vent, que dis-je, une tornade de nostalgie sur bon nombre de joueurs, en particulier ceux rodés à l'ambiance des salles d'arcade des années 80, tant il est une des pierres angulaires du genre beat'em all. Malheureusement, sa descendance, Dieu sait qu'elle fut nombreuse, n'a pas tout le temps été à la hauteur du maître. Entre conversions ratées et tentatives de ressusciter le classique des classiques, la réussite fut parfois au rendez-vous (les conversions sur NES, le plus récent *Double Dragon Advance*), parfois pas (*Double Dragon V : The Shadow falls*). Nous ne parlerons même pas de l'adaptation cinématographique catastrophique du hit. Pourtant, en 2002, de nouveaux dragons font leur apparition sur le système NeoGeo de SNK. Son nom : *Rage of the dragons*.

### *To be or not to be a Double Dragon...*

Avant de rentrer dans le vif du sujet, il est intéressant de s'attarder quelques instants sur la genèse de ce jeu, qu'on pourra qualifier d'étrange. Nombre d'entre vous savent probablement qu'une déclinaison en jeu de baston de la franchise était déjà sortie sur NeoGeo en 1995, sous le patronyme on ne peut plus simple de *Double Dragon*. Développé par Technos, la société génitrice de l'original, le jeu ne tenait pas vraiment la route, déjà à l'époque (n'oubliez pas que certains sagas cultes de SNK sévissaient déjà sur le support...). C'est là que les choses deviennent intéressantes. WARNING : HISTOIRE DE GROS SOUS ET DE LICENCE EN APPROCHE ! Début des années 2000, une société mexicaine (!), Evoga, souhaite relancer la machine *Double Dragon* en réalisant une suite à la première mouture NeoGeo. Pas de bol, les droits ont entre-temps été rachetés par Million (à l'origine de l'excellent *Double Dragon Advance*) et Evoga, ne bénéficiant pas de la propriété intellectuelle de la franchise (et ne voulant sûrement pas payer pour ça), ne peut donc pas utiliser le nom du jeu, ni celui des personnages. Qu'à cela ne tienne, Evoga ne se dégonfle pas. Son titre sortira bel et bien, mais renommé *Rage of the dragons*, et sera un « hommage » au jeu culte. Dans le même ordre d'idée, les personnages principaux ressembleront aux originaux, s'appelleront aussi Billy et Jimmy, mais leur patronyme sera « Lewis » et non plus « Lee ».

Pareillement, Abobo sera renommé Abubo et le personnage de Mariah est une référence à Marion, la demoiselle en détresse du beat'em all original. On fait ce qu'on peut, hein... L'étrange accouchement de ROTD (on va l'appeler comme ça maintenant, ce sera plus court) ne s'arrête pas là. En effet, Evoga ne va pas développer son jeu toute seule. S'occupant du planning de développement et du design initial, elle va confier la réalisation du jeu aux soins de la société Noise Factory, une habituée de la Rolls des consoles. En gros, Evoga aura donné l'impulsion de départ, et Noise Factory aura enfanté la bête. Et finalement, ce n'est peut-être pas plus mal...



*Si Jimmy joue dans l'ultraclasse, comme ici avec le final de sa furie...*

*... Mr Jones joue plutôt dans les coups délirants. Ici, la "Funky roulette"!*



## Here come the dragons !

Ils sont de retour, et ils ne sont pas contents.

Voici un rapide tour d'horizon des avatars de castagne qui seront à votre disposition dans ROTD.

Les personnages se faisant face ci-dessous sont les teams "officielles" donnant lieu à une fin propre en mode story, à l'exception de Billy et Jimmy, héros obligent, qui ont droit à une fin particulière. En cas de team edit, une fin classique est disponible.



**Jimmy**, l'un des deux frères Lewis. Personnage polyvalent, ses coups ressemblent beaucoup à ceux d'un certain Terry...



Encore plus classe que son frère, **Billy** est lui aussi efficace dans tous les domaines. Ses coups sont dans l'esprit de ceux de Robert Garcia...



**Adel** aime donner des grosses patates. C'est son truc, et il aime le faire savoir. Si sa combi moulante lui donne un style propre, sa frimousse rappelle furieusement Yashiro, de KOF...



**Pepe** n'aime pas son nom. Ne le lui rappelez surtout pas, sous peine de vous attirer ses foudres. Et quand on sait qu'il maîtrise les éclairs comme personne...



**Oni**, voilà un nom trop classe. Son idole, c'est Iori Yagami. Il lui a piqué quelques attaques, et les a remaniées à sa sauce, pour un résultat très efficace.



Petit, **Jones** voulait monter un groupe de Funk. Mais c'est en découvrant les films de Bruce Lee qu'il a trouvé sa voie. En mixant ses deux passions, il est le Funky Kung fu Master par excellence !



Père **Elias** aime prêcher la bonne parole... à coups de tatanes ! Cependant, avec un look pareil, on a du mal à croire à sa dévotion...



**Abubo**, le demi-boss du jeu, est un colosse dont le Q.I. est inversement proportionnel à sa masse musculaire. Sous ses airs de méchant se cache un être au cœur d'or (que c'est beau !).

## Ils ont la rage, mais pourquoi ?!

C'est bien joli tout ça, mais il leur faut un prétexte pour se foutre sur la tronche, à nos héros. Pas qu'ils aiment pas la baston et qu'un scénario soit nécessaire dans un jeu de ce type (y a qu'à voir, à mon grand désespoir, le dernier KOF...) mais ils sont comme ça, les frères Lewis (et pas « Lee », hein, faites gaffe !). Bref, toujours est-il qu'une étrange secte a fait son apparition depuis quelque temps et menace l'humanité toute entière grâce au pouvoir maléfisant du dragon noir (bah tiens donc...).



**Sonia** est la bombasse partenaire de Jimmy. Elle agite son popotin comme personne et vous aguiche de son ventre à l'air avant d'user de ses couteaux pour vous planter...



**Lynn Baker**. Avec un nom de famille pareil, on a du mal à croire à ses origines chinoises. En équipe avec Billy, son agilité n'a d'égale que la puissance de ses coups...



**Annie** n'aime pas les sucettes, mais plutôt les marrons, surtout quand c'est elle qui les distribue. Ne vous laissez pas distraire par ses bas rayés, ou il pourrait vous arriver malheur.



**Pupa**, sa binôme, a eu plus de chance. Du coup, elle saute partout, en brillante capoeiriste qu'elle est. Ah, oui, elle est aussi garagiste. Attention donc à son fameux lancer de clef à molette.



Sa voisine de palier, elle s'appelle **Cassandra**, mais son petit chien ne s'appelle pas Alexandre. C'est une véritable amazone. Elle vous enverra au septième ciel, et pas au sens figuré !



Son pote **Kang**, c'est le catcheur du jeu. Mais c'est pas tout, il sait aussi cracher du feu et faire l'hélicoptère. Bref, un vrai touche-à-tout !



**Alice**, c'est la petite fragile du groupe... Que dalle ! Une fois en état de transe, elle est capable d'utiliser une force spirituelle hors du commun.



**Raging Storm !!!**  
Ah, non, c'est pas le bon jeu.  
De la repompe certes, mais il y a pire comme influence...

Il n'en faut pas plus aux deux frangins pour aller se taper contre tout un tas d'autres types qui ont décidé eux aussi d'aller se friter contre le grand méchant, répondant au doux nom de Johann. C'est bon, on a notre prétexte à deux balles, on peut ouvrir les hostilités.

Passée la scène d'intro plutôt rythmée grâce à une mise en scène dynamique et une musique très punchy, on est plongé directement dans l'habituel « how to play » qui précède le mode story si on joue en MVS, ou sur un menu proposant des modes de jeu très classiques pour les possesseurs d'AES ou d'Unibios. Mode story, VS, options, survival, tout y est. Un mode « practice » est aussi de la partie, mais je vous le déconseille, tant il est mal fichu. L'adversaire, censé servir de sac de frappe (je ne parle pas de votre voisin italo-belge incapable d'aligner deux combos, hein...), est en fait dirigé par l'ordinateur et se permet parfois de tenter de vous donner une ou deux mandales. Inutile ! Dans le même ordre d'idées saugrenues, sa barre de vie ne remonte pas, et un K.O. s'affiche quand celle-ci est à zéro. Pareil pour les décors destructibles (j'en parlerai plus tard) qui ne réapparaissent pas un fois réduits en miettes. Que de fautes de goût pour un mode pourtant prisé par tous les bastonneurs en quête de perfection. Mais passons...

*Alice dispose d'attaques spéciales qui font mal. Ici, sa furie façon Jin Chonrei de Real Bout.*



### Deux fois plus de coups de tatanes !

Comme dans les cross-over de Capcom à l'époque (KOF 2K3 n'était pas encore sorti sur le même support), ROTD est un Versus en 2 contre 2. Le roster du jeu offre donc le choix d'incarner une team de 2 combattants parmi 14 personnages de base, plus un caché (Abubo le demi-boss), par l'intermédiaire d'un code (ou encore une fois, du très pratique Unibios).



*Faut pas énerver Kang, sinon il fait le bouffi-bouffon !*

Certains couples ont des affinités, ce qui vous permettra d'obtenir des fins spéciales en mode Story, mais rien ne vous empêche de former le duo de votre choix, sous réserve d'assister à une fin générique. Mais globalement, ce n'est pas le facteur déterminant d'un jeu de baston, et ce constat se vérifie une fois de plus ici, surtout quand on connaît les différentes conclusions des « vraies » équipes. Les artworks sont rigolos, mais à part l'ending des deux frères Lewis et peut-être celle de Mr Jones, il n'y a pas de quoi crier au génie. Optez donc pour une team personnalisée selon vos goûts, et vous trouverez forcément la ou les combinaisons à votre stick, tant les personnages sont variés au niveau du style. Des deux frères Lewis bien classés à la petite sainte nitouche torturée (Alice) en passant par le prêtre Elias, la bombasse Sonia ou le gros catcheur Kang (bien ridicule mais tout aussi fun), il n'y a que l'embarras du choix. Spéciale dédicace à Mr Jones, sorte de funky karateka, fusion entre Bruce Lee pour les coups et la tenue et Jim Kelly, le karateka black à la coupe afro de *Opération Dragon*.

*Quand je vous disais que Sonia avait un penchant pour les couteaux et autres lames, en voici la preuve en furie !*



### Mais pourquoi est-il si méchant ?

Bah, parce que c'est le boss du jeu. Johann, qu'il s'appelle, et même qu'il a que des coups crackés. Il est énervant, très énervant, mais les plus persévérants d'entre vous en viendront à bout, ou iront voir sur Youtube comment le battre...

*"Tiens, prends ma grosse boule du dragon ! Que tu l'évites ou que tu te mettes en garde, tu vas prendre cher." Cracké.*



*Johann s'est pris un coup dans la face, mais il a quand même le temps de sortir une colonne d'énergie qui fait mal... Re cracké.*

## Un système de jeu complet

ROTD propose une palette de mouvements qui complètent les habituels coups normaux, spéciaux, et furies.

**Dodge :** Une pression sur A+B sans toucher au stick permet une esquive entre deux plans. Associé à un mouvement vers l'avant ou vers l'arrière, le personnage fera alors une roulade dans la direction désirée.



**Combination attack :** C+D permettent d'effectuer un contre quand vous êtes en garde, moyennant une jauge de furie. Mais quand c'est vous qui attaquez et que le coup touche, s'enchaîne alors une séquence où vous devrez entrer une combinaison de boutons, qui changera si vous faites Haut dès que le C+D a touché.



**Partner change :** Base même du tag, une pression sur B+C quand la jauge CHANGE est à fond et vous changez de personnage. Notez que celui qui sort du "ring" récupérera la partie rouge de sa jauge de vie. Très pratique !



**Duplex attack :** Variante intéressante du Partner change, puisque le changement de personnage s'accompagne cette fois d'une chorégraphie d'attaques qui peut se répéter deux fois, à condition d'avoir le stock de furies adéquat. La manip' ? Simple : quart avant, B+C. Une chorégraphie spéciale s'enclenche si vos deux personnages sont de "vrais" partenaires (Pepe et Pupa, par exemple). L'intérêt de cette attaque ? Visuellement, ça claque, et techniquement, l'ennemi aura moins d'énergie récupérable en cas de changement.



Un problème, bonhomme ?

## Distribution de mandales en tout genre

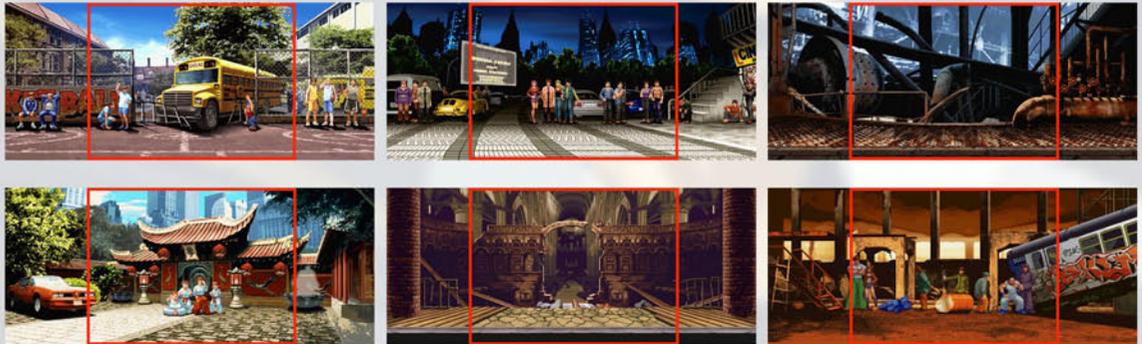
Un point très positif pour ROTD est l'équilibre des différents combattants en lice. Ici, pas de persos trop craqués, si ce n'est le dernier boss du mode Story over abusé, mais il ne compte pas vraiment, vu qu'il n'est pas jouable. Pas de trop gros écarts de puissance ou de priorités donc, ce qui limitera sérieusement votre stock d'excuses de sac lors des parties en versus. Pas question non plus de remettre la faute sur la maniabilité, qui est irréprochable. Les petits fighters répondront à la perfection à chacune de vos sollicitations. Encore un bon point pour nos dragons.

Et ce n'est pas fini, car la jouabilité (entendez par là le système de jeu) est elle aussi très bien fichue. Les programmeurs ont fait les bons choix en créant un système complet mais jamais prise de tête reprenant les différents classiques de la baston pour accoucher d'un ensemble cohérent, et surtout, efficace. En plus du système en 2 contre 2, on retrouve pêle-mêle : esquives entre deux plans, roulades, furies, chain commands, counter attacks pour les classiques. On trouvera plus originale la Combination attack, sorte de

starter qui, s'il touche l'adversaire, vous proposera d'enchaîner deux combinaisons de boutons différentes, une en l'air et une au sol. Rien de transcendant niveau technique, mais encore une fois, le rythme des combats s'en retrouve renforcé. Vient ensuite l'attaque combinée, ou Duplex attack, qui se décline elle aussi en 2 variantes, dont l'une peut être utilisée en combo (voir encadré). La cerise sur le gâteau est enfin l'apparition à l'extrémité de certains décors de murs destructibles. Si ce n'est là non plus pas nouveau, Real Bout Fatal Fury et d'autres ayant déjà utilisé le concept quelques années plus tôt, ROTD propose une subtilité qui enrichit violemment les possibilités de combos grâce à cet intéressant ajout. En effet, l'adversaire normalement censé tomber au sol près de ces fameux murs, bidons ou grillages (suivant le décor), va rebondir dessus, permettant à l'adversaire d'enchaîner en juggle derrière. Ajoutez à cela tous les mouvements cités un peu plus haut et vous obtenez un système de jeu riche, mais accessible. C'est d'ailleurs ce qui destina le jeu aux joueurs « moyens » (ce qui est loin d'être péjoratif), et pas aux pros qui trouveront rapidement les limites de ROTD, et s'en laisseront vite. En revanche, les autres trouveront le jeu agréable de par sa facilité d'accès et sa profondeur de jeu honorable.

### Il est balèze, ce mur !

Plusieurs extrémités de décors sont destructibles dans ROTD, multipliant les possibilités de combos, et aggrandissant la surface de combat. Voici les décors offrant cette opportunité, et plus bas, un combo intégrant le juggle sur un élément cassable. Enjoy !



### Revoyons la scène au ralenti...

L'enchaînement commence avec un classique coup de pied sauté D, C (2 hits) à la retombée, Dragon puch + D qui envoie l'adversaire dans le décor (photo 4). Le juggle se situe au niveau de la photo 5, car la reprise en Combination attack serait impossible autrement. Cette dernière est suivie d'une belle furie Max pour terminer l'opposant en beauté. Le meilleur, c'est que cet enchaînement est très simple à réaliser ! Quand je vous dis que ROTD, c'est du bon !

## Ça bouge bien, au moins ?

La réalisation globale est dans la bonne moyenne de ce qui se faisait à l'époque sur NeoGeo. Les personnages sont relativement gros, disposent d'une animation fluide et de digits vocales accompagnant leurs attaques spéciales. Les effets spéciaux, du flash entraîné par un finish en furie à l'écran qui prend une teinte rouge lors des Combination attacks, sont classiques mais apportent encore un peu plus de punch au jeu. Nos gaillards évoluent en revanche dans des décors à la qualité très variable. Si certains font preuve d'un goût certain avec des couleurs bien choisies et moult détails (le dojo, où l'on retrouve la voiture présente dans le garage au tout début de Double Dragon premier du nom, ou du moins, une réplique, puisque rappelons-le, ce jeu n'a aucun rapport avec la série...), d'autres sont carrément vides (le ring) ou tout simplement horribles, avec leur simili-digitalisation dégueu (l'usine). Néanmoins, ils réussissent à créer un univers cohérent, dont le dynamisme est renforcé par des bruitages qui claquent et des musiques d'excellente qualité, bénéficiant du même type d'échantillonnage que dans Matrimelée, un autre jeu de castagne sorti sur la console de SNK. Pas étonnant, quand on sait que des personnages de ROTD font une apparition dans ce dernier, et qu'il a également été développé par Noise Factory.



*"Une jeune fille ne devrait pas sortir habillée si court ! Et pourquoi t'es pas à la messe ?!"*

*Si certains font le moonwalk sur le dancefloor en hommage à Michael Jackson, Oni imite plutôt Iori Yagami.*



Sans révolutionner le genre, ROTD tire tout de même son épingle du jeu en proposant des combats dynamiques et des personnages plutôt réussis. Dès les premières minutes de jeu, on avance en terrain connu : configuration KOFienne avec quelques possibilités inédites comme les Combination attacks ou la suite de furie en duo, tag battle oblige. Chaque duo possède une furie taggée personnalisée mais seulement si l'on prend le couple en question dans sa team (à l'image de Dead or Alive).

En ce qui concerne les combos, il y a pas mal de possibilités mais elles sont en général basées sur le même schéma, sachant que la destruction des éléments placés aux deux extrémités du terrain offre une opportunité de juggle : l'adversaire qui flotte alors dans les airs peut se voir infliger une Combination attack (aérienne ou non) suivie d'une furie en solo ou en tag. Le joueur combotté peut alors aller se faire un café. C'est ce côté systématique et ultrapermissif qui ressort des combats lorsqu'on pousse le jeu un peu plus loin dans son gameplay. C'est très fun, mais à double tranchant.

Autre chose un peu dommage : les Combination attacks imposées. On ne peut pas partir en "free style" en inventant ses propres combos. On doit uniquement appuyer sur les boutons indiqués à l'écran, de façon très scolaire.

Très typé "anime", le jeu a une vraie patte graphique que l'on retrouvera dans Power Instinct Matrimelée. Certains décors sont plus détaillés que d'autres mais c'est souvent très bon.

L'ambiance sonore est assurée par des thèmes éclectiques qui vont de la musique brésilienne aux gros riffs métalliques (les guitares électriques digitalisées sont de la partie).

Pour résumer, Rage of the Dragons est un très bon jeu de baston, bien fun et pas trop prise de tête, dans le sens où il ne faut pas passer 60 heures en training pour le maîtriser. Après, les progamers risquent de s'ennuyer, passé le temps de la découverte. Pour ma part, j'adore !

RaphooN

## EN CONCLUSION

Avec un parcours de développement et une histoire plutôt étranges, ROTD arrive malgré tout à sortir son épingle du jeu. Même s'il ne soutient pas la comparaison face aux ténors sortis à la même époque en arcade en terme de profondeur de jeu, il serait dommage de ne pas lui donner sa chance, principalement en raison de l'énergie que dégagent ses combats. S'adressant plus aux joueurs novices ou intermédiaires auxquels il permettra de bonnes parties qu'aux hardcores de la baston Versus (qui pourront tout de même y trouver un gentil défouloir), ce serait une erreur de passer à côté, surtout qu'on le trouve à des prix très corrects en MVS. En AES, par contre, c'est une autre histoire...

Onihyde

## Up !

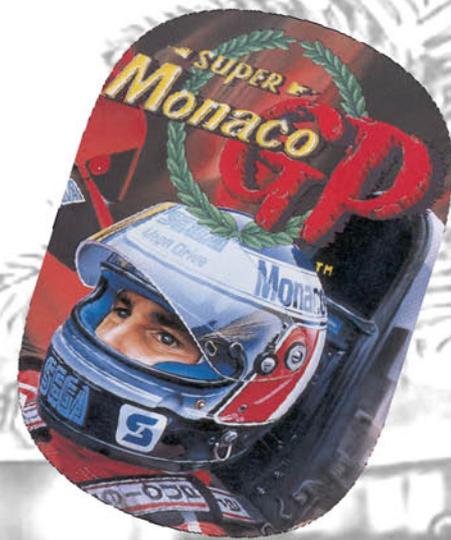
- **Super punchy ! Je me répète, mais c'est vrai !**
- **Bonne réalisation d'ensemble**
- **Gameplay efficace**
- **Jouabilité au top**
- **Simple d'accès mais pas simpliste pour autant !**

## Down !

- **Certains décors franchement laids**
- **Dernier boss du mode story abusé**
- **Les joueurs confirmés en feront assez vite le tour.**



**Super Monaco Grand Prix**  
 Éditeur : Sega  
 Développeur : Sega  
 Année : 1990  
 Genre : course de Formule 1  
 Support : Mega Drive  
 1 joueur



TM

*Super Monaco Grand Prix, suite du moins connu Monaco Grand Prix de 1979, est avant tout un jeu d'arcade sorti en 1989 qui a été testé dans le numéro 3 de Player Two. Comment, vous ne l'avez pas lu ? Hop, il est temps de réparer cette erreur avant de revenir ici ! Bon, à présent que cela doit être fait, revenons à notre adaptation Mega Drive. En 1990 la console de Sega est lancée depuis plus d'un an et son géniteur y a déjà adapté ses grands hits de l'arcade : Space Harrier II, Altered Beast, Golden Axe ou encore After Burner II. Le domaine de la course auto va être représenté par Super Monaco GP, ce qui est une excellente nouvelle, au vu du niveau de la version arcade.*

### Retour en principauté

Vous aviez pris votre retraite, auréolé du titre de vainqueur de l'une des courses les plus prestigieuses au monde, le Grand Prix de Monaco. C'était oublier votre soif insatiable de victoires, l'adrénaline qui se décharge à chaque départ et cette libération au drapeau à damier.

Quand on est pilote, on le reste et vous voilà au pied du rocher monégasque. Vous voulez gagner à nouveau ce Grand Prix si sélectif mais plus fort que tout, vous êtes revenu pour viser le titre de champion du monde

de Formule 1.

Cela ne sera pas facile. Entre obtenir la précieuse Super Licence, se débrouiller dans une modeste écurie dans l'espoir de se faire remarquer par un Top Team, viser le podium, les victoires, puis le titre, la piste sera longue et parsemée de nombreuses chicanes.

### Qualifié en première ligne

Sega propose donc de revivre les sensations procurées par le Super Monaco GP de l'arcade mais aussi de participer au Championnat du Monde de Formule 1.

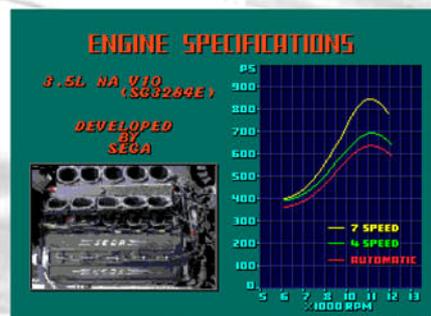
Quand on a apprécié le jeu original, une telle proposition ne se refuse pas et ce n'est pas sans

une pointe d'émotion que l'on enfiche la cartouche dans la Mega Drive.

La première impression est plutôt bonne, on retrouve en effet la demoiselle en maillot de bain invitant à faire une partie. La présentation du moteur fictif Sega V10 de 3,5 l, la petite démo ainsi que le tableau des scores répondent toujours présents à l'appel. En revanche la présentation du circuit (fictif) de Monaco a été purement et simplement supprimée.



Prêt à reprendre la piste ?...



### DRIVER'S POINT RANKING

UNIT	DRIVE	TOT. PRICE	WORLD PRICE	DRIVER	TIME	
84	PP	1-31247	5-32600	RTY	7S	
83		2-32690	5-32690	KAR	4S	
82		3-31247	RETIRED	YAH	7S	
81		5-31247	5-32600	UWA	7S	
80		1-32690	5-32690	WAR	7S	
79		3-31247	5-32600	NAH	AT	
78		2-31247	5-32600	WIR	AT	
77		3-31247	5-32600	WIR	AT	
76		10	RETIRED	VAN	AT	
75		1000	PP	RETIRED	CER	7S

Nous n'allons pas nous arrêter à ce détail et voyons ce que propose cette mouture console.

Les menus sont fort corrects, annonceurs d'une solide durée de vie.

Le premier mode est l'adaptation proprement dite du Super Monaco GP de l'arcade, le deuxième constitue le plat de résistance, à savoir le Championnat du Monde de Formule 1 et le troisième sera un entraînement sur 16 tracés différents. Des options plutôt complètes achèvent ce tableau.

## Départ laborieux

Faisons les choses dans l'ordre et commençons par essayer d'obtenir la Super Licence en gagnant le Super Monaco GP. À l'instar de la version originale, on a le choix entre trois boîtes de vitesses.



Dans le premier cas, tout est automatique et le moteur ne développe "que" 550 chevaux. Il est toutefois possible de rétrograder manuellement.

La boîte à 4 rapports autorise plus de puissance, 600 chevaux, mais se révèle plus difficile à maîtriser.

Enfin pour les virtuoses

du bitume, la boîte à 7 rapports et les 850 chevaux qui l'accompagnent seront un atout pour finir en tête.

Il est plus que temps de s'imaginer dans le baquet d'une Formule 1 au moment de se qualifier au mieux pour la course proprement dite. Et là, gros souci. Le cockpit est bien présent à l'écran, quasi-identique à son homologue de l'arcade. Mais que s'est-il passé pour les décors ? Monaco à été rasée, remplacée par une prairie géante ? Vous l'aurez compris, cette adaptation Mega Drive a fait d'énormes concessions au niveau graphique. On se retrouve avec un jeu certes en vue subjective (c'est toujours mieux que de voir le bolide de derrière), mais avec un visuel bien loin de l'arcade, hormis pour le décor de fond, au loin.

## Belle remontée

Dès les premiers tours de roue, on se rend compte que la voiture n'est pas très facile à prendre en main. Elle se révèle à la fois rugueuse et fragile en cas de faute... comme dans la version originale. Se faufiler entre les concurrents n'est donc pas chose aisée et aller chercher la tête de la course ne se fera pas sans effort.

Le circuit est parsemé de check points qui ne déterminent pas un compte à rebours, mais une position limite à ne pas dépasser. Si on se fait dépasser une fois de trop, c'est l'abandon.



Chaud devant !



Dans le tunnel, c'est pied au plancher... mais gare au virage en épingle à sa sortie !



À gauche, le départ de la séance de qualification sur Mega Drive. À droite, le même moment mais sur borne d'arcade. Le tracé est similaire, le baquet est extrêmement proche... mais les immeubles se sont terriblement éloignés !

À ce moment précis, on a deux possibilités : soit on range vite le jeu et on essaie de le revendre, exigeant une version identique ou très proche de l'arcade, soit on démarre et on donne une chance à la Mega Drive.

Comme le suggèrent les quelques images de ce test, on retrouve le circuit de Monaco au tracé imaginaire de la version originale. La qualification se fait sur une portion réduite tandis que la course se déroule sur l'intégralité du circuit.

En effet, au départ la position limite en question est 15<sup>ème</sup>. Au fil des tours, cette position diminue jusqu'à 6<sup>ème</sup>. Pour résumer, si on veut finir la course, il faut terminer à l'une des six premières places.

Abandonner ? Mais quelle idée ! Cela est hors de question et la défaite ne fait pas partie de votre programme. Il va donc falloir se battre (un peu moins que dans la version originale, même en mode Normal) pour finir en tête.

Eh bien si cette lutte acharnée se conclut par un podium, on a accès à une seconde course. Cette

fois il s'agit toujours de courir à Monaco, toujours avec le système de position limite, mais à présent c'est sous la pluie !

La voiture est bien moins réactive dans ses accélérations, tourne moins facilement et son freinage devient plus qu'hasardeux.

Maigre consolation, tous les concurrents sont logés à la même enseigne. La victoire lors de cette seconde course est synonyme de Super Licence.

**En tête à l'issue de la première course, bravo !**

Mais tous les concurrents sont logés à la même enseigne. La victoire lors de cette seconde course est synonyme de Super Licence.



Programme imposé sur la patinoire de Monaco

### Arrêt express au stand pour contrôle

Super Monaco Grand Prix est donc adapté sur Mega Drive avec un visuel certes moins opulent que sur arcade mais correct et un déroulement fidèle à la version originale.

L'animation est assez rapide mais sans plus, sauf avec une boîte manuelle à 7 vitesses où le défilement des éléments de décor devient plus soutenu. À propos de ces derniers, ils sont dessinés à différentes distances et non zoomés comme sur arcade, la Mega Drive ne bénéficiant pas de cet artifice « en hard ».

Quant au son, c'est assez... spécial. Si les musiques et le bruit du moteur sont convenables, celui du passage sur les vibreurs relève du grand n'importe quoi (un grésillement qui ne correspond à rien) et les quelques digitalisations vocales sont plus que douteuses.

Bref, bien que ce ne soit pas un modèle de réalisation particulièrement léchée, Super Monaco GP s'en sort honnêtement à ce chapitre.

Cette adaptation n'a toutefois pas encore abattu toutes ses cartes, il lui reste un atout. Cet atout en question est un mode de jeu où on l'attend... au tournant.



Percutez le commissaire de course et vous ne marquez aucun point !

### Épingle à négocier

Cette fois on s'attaque au Championnat du Monde de Formule 1 avec pas moins de 16 courses au programme, le tout basé sur la saison 1989.



Round 1  
GP : San Marin  
Imola



Round 2  
GP : Brésil  
Rio de Janeiro



Round 3  
GP : France  
Le Castellet



Round 4  
GP : Hongrie  
Hungaroring



Round 5  
GP : Allemagne  
Hockenheim



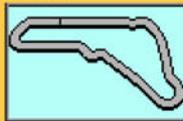
Round 6  
GP : États-Unis  
Phoenix



Round 7  
GP : Canada  
Montréal



Round 8  
GP : Royaume-Uni  
Silverstone



Round 9  
GP : Italie  
Monza



Round 10  
GP : Portugal  
Estoril



Round 11  
GP : Espagne  
Jerez



Round 12  
GP : Mexique  
Mexico



Round 13  
GP : Japon  
Suzuka



Round 14  
GP : Belgique  
Spa-Francorchamps



Round 15  
GP : Australie  
Adelaide



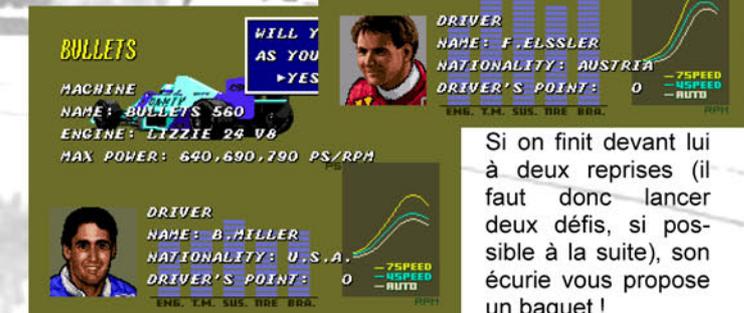
Round 16  
GP : Monaco  
Monaco

Monza, Le Castellet, Suzuka et bien d'autres sont autant de tracés mythiques à parcourir et à maîtriser. On débute dans une modeste écurie et l'espoir de gagner une course est alors bien mince. Le but va donc être de se familiariser avec le bolide (un peu plus rapide que celui proposé pour le mode Super Monaco GP) et avec le circuit, en l'occurrence celui d'Imola pour commencer ce championnat.



Végéter dans une équipe de seconde zone, aussi sympathique soit-elle, n'est pas la solution. En effet la Formule 1 est un monde impitoyable où le talent du pilote ne fait, hélas, pas tout. Avoir une bonne voiture est également essentiel et il va falloir se faire remarquer par un « Top Team ».

Pour se faire, il y a la possibilité de lancer un défi à un autre pilote, le temps d'une course.



Petite entorse à la réalité, il y a 16 écuries avec un seul pilote. Les noms et couleurs sont inspirés de la réalité : on reconnaîtra Mc Laren Honda, Ferrari, Ligier, Tyrrell, ainsi que Prost, Piquet, etc.



Lutte acharnée à Imola au volant d'une modeste Minarae (Minardi)

Ainsi au fil des GP, on peut gravir petit à petit les échelons de la Formule 1 et se voir offrir un baquet dans un Top Team. Pour décrocher la couronne

mondiale il se peut que cela prenne plus d'une saison. Dans ce cas, à la fin du dernier Grand Prix (Monaco, et le bon tracé s'il vous plaît), les sièges sont redistribués en fonction du classement, et cette fois, sans vous demander votre avis.



Dernier Grand Prix à Monaco, sur le vrai tracé, au volant de la meilleure voiture. Le titre suprême est à portée de roues.

On peut donc devenir champion du monde dans une écurie autre que la meilleure mais cette dernière vous embauchera de force pour une autre saison... Saison au cours de laquelle il sera bien difficile de défendre votre titre, un nouvel arrivant très rapide (inspiré d'Ayrton Senna) vous défiant dès les deux premières courses.

### Pied au plancher en ligne droite

C'est donc là tout l'intérêt de ce Super Monaco GP à la sauce Mega Drive : son championnat et surtout la carrière de pilote qu'on y construit. Se débrouiller avec une voiture vraiment pas terrible, passer d'écurie en écurie en gagnant des duels, marquer des points, monter sur le podium pour enfin devenir champion du monde. Mais si en plus on se trouve éjecté de son piédestal pour devoir tout refaire et défendre son titre, là cela devient franchement prenant !



Vous voici en 4<sup>ème</sup> position dans les rres de Phoenix.

Pour que l'immersion soit encore plus grande, on regrettera que le réglage de la voiture se limite au choix de la boîte de vitesses. Impossible de déterminer un type de gomme pour les pneus ou d'incliner les ailerons. Les stands restent cependant présents avec la réparation des dégâts que pourrait subir votre bolide. Un petit tour de quelques secondes auprès des mécaniciens (au prix d'une perte de quelques places) et la voiture retrouve toute sa vigueur.



**Drapeau à damier en vue**

Dernier mode de jeu à passer en revue, le Free Practice. Aux commandes du bolide du mode Super Monaco GP, vous allez tenter d'exploser le chronomètre sur les 16 circuits du Championnat du Monde.



Le temple de la vitesse à Monza, la forêt d'Hockenheim, la fournaise de Jerez, vous irez vous entraîner où bon vous semble. Petit regret, le circuit alternatif de Monaco (celui du mode arcade) n'y figure pas. Les connaisseurs ne manqueront de remarquer que les longueurs indiquées pour les circuits sont totalement fantaisistes. Autre souci, et cette fois-ci plus important : la sauvegarde des meilleurs temps. Eh bien en fait cette dernière est inexistante. Quand on éteint la console, tous vos jolis temps se retrouvent effacés.



*C'est louable de vouloir battre le record à Spa-Francorchamps mais il n'y en aura trace nulle part, une fois la Mega Drive éteinte.*

C'est dommage, ce mode Free Practice aurait pu devenir une réserve de chasse... de chasse au chronomètre, cela va de soi. Sans possibilité de sauvegarde, cela sera plus une familiarisation avec les circuits qu'autre chose.

**Une garantie dans le contrat du pilote**

Fort heureusement, Sega a pensé à pallier cette absence de sauvegarde pour le mode carrière. Il est vrai qu'aligner



un minimum de 32 courses (eh oui, deux saisons, rappelez-vous) pour voir la fin du jeu serait plus un supplice qu'autre chose.

À l'issue de chaque Grand Prix vous sera donné un mot de passe qui retiendra le moment de la saison, les positions, les points et les affectations des différents pilotes.

Ensuite, à l'allumage de la Mega Drive, il suffit de choisir une nouvelle partie ou de rentrer un mot de passe chèrement acquis et noté.

**Petite entorse au règlement**

*Nous l'avons vu, décrocher la couronne mondiale une première fois est synonyme d'être embauché d'office par l'écurie Madonna (Mc Laren Honda).*



*Vous voilà champion du monde, félicitations. Mais champion pour combien de temps ?...*

En tant que pilote de la meilleure écurie, vous ne pouvez plus lancer de défi et êtes obligé d'en relever, les autres pilotes en voulant à votre baquet. Voici une écurie ultra-exigeante à laquelle s'ajoute un rival plus que talentueux. En effet il est quasi-irratrapable, à moins de piloter en ne commettant aucune erreur. Ainsi, à l'issue du deuxième GP (Brésil), vous allez sacrément dégringoler dans la hiérarchie tandis que ce G. Ceara volera littéralement votre baquet. Voici donc le mot de passe correspondant au troisième Grand Prix, après avoir battu à deux reprises ce concurrent survitaminé. Il tentera bien une ultime fois un défi lors du GP de France mais cette fois, il pilotera de façon bien moins insolente. Bien entendu, on perd là l'un des grands intérêts du jeu : la reconquête du titre. À vous de voir où sont vos priorités : finir le jeu à tout prix ou en tirer le meilleur parti...



## Retour au paddock pour un débriefing

Après un moment de déception quand on attend une adaptation visuellement fidèle au Super Monaco Grand Prix de l'arcade, on découvre un jeu à la durée de vie conséquente et doté d'une réalisation correcte mais pas transcendante non plus.



L'écran-titre, rappelant que l'on va dompter les bolides de la discipline-reine de la course automobile

Bien fourni, riche en émotions, Super Monaco GP s'efforce également de retranscrire au mieux la rudesse des F1 de la fin des années 80, sans aucune assistance à la conduite. C'est très rugueux, pas du tout confortable, les amateurs apprécieront. Il reste les trajectoires irréalistes inhérentes aux jeux de course en 2D (sauf sur Super Nintendo grâce à son Mode 7) qui montrent les limites de ce genre de titre.

Sega aurait par ailleurs pu inclure le facteur météo en Championnat du Monde, étant donné que c'est présent en mode arcade.

De telles petites choses mériteraient bien une suite, n'est-ce pas ?

## C'est son avis

### Combo Maker

*Aaaah ! Monaco GP sur Mega Drive... Plus qu'un jeu, un mythe !*

*Combien de joueurs ont pu baver devant le réalisme de cette simulation. Car oui, pour l'époque, ce jeu d'arcade avait bien presque tout de la simulation de haute précision. Prenez des tracés fidèles, une interface immersive, avec vue subjective et un comportement des bolides caractéristique (le grondement des moteurs sur les starting-blocks et les feux qui passent au vert..!), ajoutez à tout cela une IA combative et vous obtenez un des musts de la F1 sur consoles 16-bit. Une licence restée indétrônée des années durant, avant l'arrivée de titres techniquement révolutionnaires comme Virtua Racing. Sega est allé si loin dans la réussite de cette adaptation que cela en a fait un incontournable pour tous les possesseurs de Mega Drive.*

*Malgré ses quelques défauts, les programmeurs ont fait en sorte de décupler sa longévité en ajoutant un mode Championnat, orné d'une bonne série de défis à relever le long de ses routes entrelacées. L'appréciation de la qualité de ce grand jeu a été pour moi forcément immédiate, une fois aux manettes, mais j'en garde tout de même le souvenir d'une certaine monotonie, à la pratique de sa discipline si spéciale. A réserver donc aux véritables fans du genre sur le long terme, bien qu'à essayer au moins une fois, rien que pour ressentir le plaisir grisant de passer entre deux voitures et de foncer au travers d'une chicane après avoir bataillé sévère sur de grandes distances !*



## En conclusion

Ceux qui attendent de ce Super Monaco Grand Prix sur Mega Drive une interprétation fidèle de la version arcade ne pourront qu'être déçus.

Cette adaptation saura contenter celui qui veut se plonger dans l'ambiance de la Formule 1 de la fin des années 80, désireux de faire revivre cette époque révolue.

Il reste quelques soucis de réalisation et des détails qui pourraient être ajoutés. C'est bien pour cela que Sega offrira une suite à ce jeu en 1992, parrainée par Ayrton Senna.

Tarma

### Up !

- Du bon Sega
- 17 circuits en tout
- L'ambiance bien rendue
- La durée de vie avec le mode carrière

### Down !

- Les digits vocales risibles
- Pas de pluie (sauf en mode arcade)
- Les réglages trop succincts



**NINJA**  
 Editeur : SEGA  
 Développeur : SEGA  
 Support : Arcade  
 Année : 1985  
 Genre : Action  
 De 1 à 2 joueurs

Ça fait un moment que j'avais envie de consacrer quelques lignes à l'un de mes titres préférés, à savoir Sega Ninja. Bon, je vous préviens, la bête date de 1985, âmes rétro-allergiques s'abstenir.

Ce dernier est principalement connu pour avoir également accueilli Wonderboy. Mais les noms de My Hero, Teddy Boy, ou encore Flicky évoqueront sûrement de très bons souvenirs aux Segamaniaques.



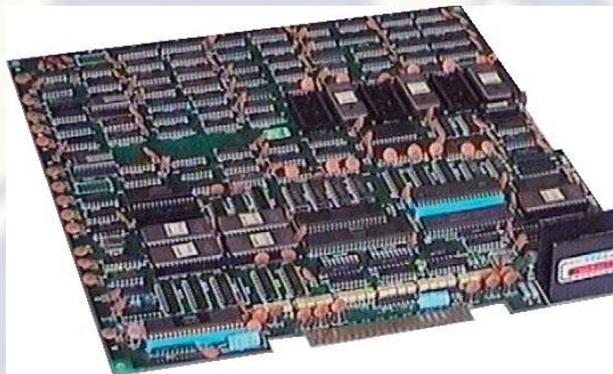
*Même l'originalité du titre est d'époque.*

Sega Ninja, aussi connu sous le nom de Ninja Princess au Japon, est un titre sorti sur System 1 (un système Sega dédié au monde de l'Arcade).

Ce titre est un shoot pédestre vertical, totalement old-school dans l'approche (vu l'âge, on s'en doutait un peu). Vous y incarnez donc une princesse qui va tenter de retourner dans le temple familial. Bon, ok, l'intro c'est pas du Walt Disney.



*Escapade puis...*

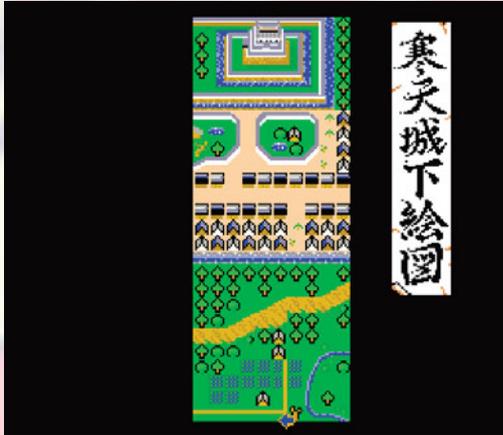


*L'avant Master-System, c'était ça.*



*...Métamorphooooose !*

Mettez quelques piécettes (réelles ou virtuelles), poussez le bouton start et c'est parti. Voici donc le plan du chemin à parcourir. Oui oui, vous êtes bien tout en bas. Le jeu dispose en tout de 16 niveaux, ce qui est plutôt énorme pour l'époque. D'autant plus que l'un des premiers points forts du jeu est sa variété. Aucun stage ne ressemble vraiment à un autre sur le fond, et le titre contient même très peu de décors redondants pour la forme.



*Dire qu'il va falloir se taper tout ça pieds nus.*

Parlons tout de suite du tir, peu varié mais efficace. Les deux premiers boutons concernent ainsi respectivement un tir directionnel (selon le mouvement) et un tir vertical.

En terme de projectiles, vous disposez essentiellement de shurikens. Ils vous servent à tuer les ennemis mais également à bloquer leurs tirs. Je vous laisse imaginer le degré de réflexe et de précision à mettre alors en œuvre, en sachant que ce "blocage" est parfois indispensable tant il y a de monde à l'écran.

A noter qu'une fois vaincus, certains ennemis libèrent des parchemins permettant d'upgrader vos shurikens afin de les rendre plus puissants, ceux-ci traversant par exemple plusieurs ennemis lors d'un même tir. Vous perdez cette upgrade en terminant un niveau... ou en mourant.



*Exemple de shuriken boosté, face au boss de retour à la fin de chaque étape.*

Mais lorsque cela ne suffit plus, vient alors l'utilisation du

troisième bouton. Ce dernier permet à notre ninjette de choc de disparaître quelques secondes, devenant alors invincible. Elle peut toujours alors se déplacer, mais plus tirer. Attention à bien avoir ce timing en tête, sous peine de réapparaître devant un shuriken ou sous un sabre ennemi !

C'est le second point fort du jeu : vous êtes en permanence sous pression. Faites plus de 2 pas sans surveiller tout ce qu'il se passe et c'est la mort assurée.



*Un petit exemple de situation bien chaude juste ici.*

Concernant la réalisation, c'est bien entendu d'époque. Il faut aimer les pixels mal dégrossis et les chiptunes pour y adhérer. Mais comme tout ça est de qualité, les amateurs sauront apprécier.

Le scrolling est "fixé". C'est-à-dire que sa direction peut varier selon le niveau. Mais que dans tous les cas le joueur n'a pas d'autre latitude (pas de mouvement sur le côté si le scrolling est vertical par exemple). A noter aussi que dans certains passages, le défilement est automatique (contrairement aux autres où c'est le joueur qui fait avancer/reculer le paysage).

Les décors sont ainsi plutôt variés. Les ennemis changent visuellement par leurs couleurs (!), mais pas seulement (même s'il faut atteindre la seconde moitié du jeu pour réellement voir autre chose que des ninjas) et l'animation est sans faille. La bande son est sympa quoiqu'un peu répétitive. Heureusement que le thème principal est bien conçu, car on l'entend un bon moment dans le jeu !

Le challenge est à la hauteur des plus exigeants, la "technique" du par coeur étant indispensable par endroit. Sans compter que la traversée de chaque niveau est également chronométrée, le temps vous étant alors alloué n'étant pas toujours des plus confortables. Élément sympa pour les amateurs de scoring, un ratio tirs effectués / tirs réussis est affiché à la fin de chaque stage. Voici un exemple, tout juste correct mais c'était pour le test (...):



*Ninjette, tireuse d'élite.*

Chaque niveau est ponctué par un boss... Toujours le même, bien que devenant de plus en plus fort et usant de différentes techniques au fil des niveaux. Enfin, se trouvent ça et là des statuette (cachées) permettant de gonfler votre score.

Tout ça c'est bien, mais j'ai gardé le meilleur pour la fin. A quoi bon vous parler d'une "vieillesse" pareille si celle-ci n'a rien de particulier ?

Sega Ninja est une perle d'intérêt ludique méconnue. Le genre de titres réellement représentatif d'une époque où l'intérêt du jeu passait avant sa réalisation. Les niveaux sont variés et foisonnent d'idées, de façon à surprendre le joueur en permanence.

Quelques exemples

**Des ninjas sont camouflés dans certains éléments du décor, tels que déguisés en pierre ou masqués par un arbre**



D'autres foncent vers vous puis opèrent un grand 180° pour vous asséner un coup de sabre dans le dos



Certains attendent derrière le décor et surgissent au dernier moment



D'une manière générale, les mouvements ou les ennemis sont plutôt variés. On trouve parfois des animaux par exemple.



*De nombreux animaux seront blessés pendant le tournage.*

Un niveau est un scrolling "diagonal"



Un niveau est composé d'une rivière et de rondins de bois, à la "Frogger"



*Un exemple du génie conceptuel de ce jeu, avec ce niveau : vous sautez de rondins en rondins, chacun d'entre eux allant à une vitesse différente. De fait, la vitesse de défilement du scrolling elle-même varie à chaque saut.*

Un autre, enfin, consiste à escalader un mur de pierre.



*Time to climb !*

Ce titre s'adresse donc aux fans de retrogaming les plus valeureux. Les autres seront soit rebutés par la réalisation d'époque (mais ils n'auront sûrement même pas lu cet article), soit par son extrême difficulté (les premières parties se résument par des morts à répétition avant de passer le moindre niveau).



*Il faut attendre la moitié du jeu pour réellement voir de nouveaux adversaires pointer le bout de leur nez.*

Vous l'aurez compris, pour ma part je vous le conseille chaudement. Plutôt par la voie de l'émulation néanmoins, le titre étant assez difficile à trouver par d'autres biais.

A noter qu'un premier portage a été réalisé sur Master System (en fait au départ sur SG-1000, la 1ère console de salon de Sega). Bien qu'infidèle à l'original en terme de réalisation et de scénario (vous y incarnez cette fois Kazamaru, un ninja bien viril), il en conserve l'état d'esprit du gameplay. L'autre changement majeur de cette version, nettement plus discutable, consiste en l'obligation de dégoter 5 parchemins surnoisement cachés afin d'accéder à la fin du jeu. Néanmoins, un grand classique de ce support.





Un second existe sur MSX, une gamme de micro-ordinateurs ayant connu son heure de gloire dans les années 80. Cette version se résume toutefois à un opus très réduit de l'original, tant en terme de niveaux que de profondeur de jeu.



Enfin, histoire de pousser la liste d'anecdotes jusqu'au bout, sachez que le design global du jeu est le fruit d'une personne allant par la suite devenir une véritable star chez Sega : Rieko Kodama, aussi connue sous les pseudonymes de « Phoenix Rie » ou « The First Lady of RPGs ».



*Femme à lunettes, femme à shuriken*

La « première dame » fût ensuite fortement impliquée dans le design de séries telles qu'Alex Kidd, Sonic ou encore Phantasy Star. Si ce dernier argument ne vous convainc pas de l'intérêt ludique ou historique du titre, je ne sais pas ce qu'il vous faut.

## En conclusion

Un jeu d'un autre temps, à tous points de vue, mais aussi diablement novateur.

Il saura ravir les joueurs à l'ancienne, avides d'ingéniosité et de challenges corsés.

Les autres pourront passer leur chemin vers des titres plus adaptés, mais n'auront jamais droit à leur diplôme de ninja.

## Up !

- Une réalisation à l'ancienne !
- Un titre varié et novateur, à tous points de vue...

## Down !

- Une réalisation à l'ancienne...
- Une difficulté qui en rebutera beaucoup.

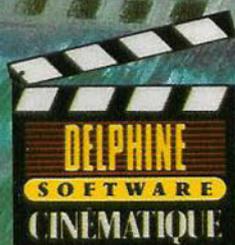
ANgl-

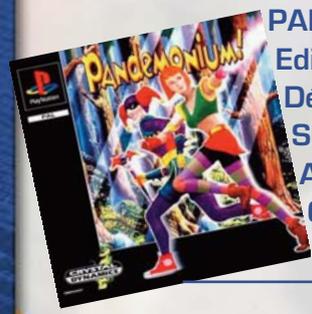
ENFIN DISPONIBLE EN PC VGA 256 COULEURS !

CROISIERE

POUR UN

Cadeau





**PANDEMONIUM !**  
 Editeur : CRYSTAL DYNAMICS  
 Développeur : C. DYNAMICS  
 Support : PS1  
 Année : 1996  
 Genre : Plateformes  
 De 1 à 2 joueurs

*Alors que la PlayStation commençait à faire croire que tout était possible en matière de 3D, faisant passer pour obsolètes les consoles « 16 bits », conquérant le cœur d'un public qui n'aurait jamais pensé toucher à une console auparavant, les développeurs donnaient naissance à des « franchises » qui allaient faire la joie des joueurs. Dans la catégorie plate-forme, « Pandemonium ! » fait partie de ces nouvelles venues. A sa manière, ce jeu a apporté sa pierre au monument de Sony.*

# PANDEMONIUM!

## Le ton...

La PlayStation est arrivée sur le marché des consoles sans avoir de passé. Elle a dû se créer une identité. Cela est une affirmation banale et convenue. Cependant, il est important d'avoir ceci à l'esprit lorsqu'on se penche sur les jeux sortis aux débuts de cette machine.

En effet, faute d'identité héritée, la PS 1 devait s'en créer une. L'option prise était celle d'une console qui était techniquement monstrueuse, pleine de potentiel, « impertinente », visait le fun. Elle ne tendait pas à être, pardon pour les anglicismes, « cool », mais « hip » ; tout est dans la nuance.

Cela avait, bien entendu une influence sur les créations des développeurs qui cherchaient à faire des jeux correspondant à cette image: WipEout et Destruction Derby en sont la manifestation à leur manière, mais cela n'est pas le sujet du moment ; ils n'en sont que l'illustration.



Pour illustrer...

Ce long détour pour expliquer, en partie du moins, le ton choisi par Crystal Dynamics : déconneur, détonnant et débridé, les 3D. Je ne résiste pas à l'envie de vous citer un passage de la présentation des personnages figurant dans le livret : « Fargus, le bouffon déjanté, et sa marionnette de partenaire dément Sid ont passé leur vie main dans la main, si l'on peut dire [...]. Ils ont grandi dans une grande famille de bouffons et sont la preuve vivante que les cousins ne devraient pas se marier entre eux ». Vous imaginez cela dans une notice de jeu Nintendo, en Europe, en 1996 ?

C'était une entrée en matière qui m'avait beaucoup plu alors. En insérant le CD dans la console, ma question était : la suite est-elle à l'avenant ? Voyons cela en abordant successivement l'histoire que raconte le jeu, le gameplay et la réalisation, graphique d'abord, musicale ensuite en terminant par un bilan.

## ... d'un conte...

Les deux personnages principaux de cette aventure se nomment Nikki et Fargus.

Nikki est une jeune acrobate. Faire partie de la famille des « Fleugel volants » ne la passionne pas. Ce qu'elle souhaite, c'est devenir magicienne. Malgré tout, son expérience d'acrobate lui servira dans sa quête pour devenir une magicienne, mais cela, elle ne le sait pas encore.

Fargus, comme nous l'avons vu, exerce le métier de bouffon. Donnez à ce terme la signification que vous estimerez adéquate. L'essentiel est d'imaginer un personnage dingue, dans le sens noble du terme.

Ses répliques et ses mimiques sont franchement bien trouvées, à se demander si parmi les développeurs ne se trouvait pas au moins un cousin ; no offence.



*La fine équipe au complet*

Avec un tel potentiel individuel, il était pratiquement sûr qu'une association de ces « trois » protagonistes allait donner un résultat surprenant. Laissez-leur entre les mains le « Livre Ancien de Sortilèges de Magicien » ; ils sauront qu'en faire : le pire.

Aucune déception sur ce point, puisque ces joyeux drilles réussissent à invoquer un monstre qui, tombé du ciel, avale le village que l'on voit depuis le château. Bingo !



*Ceci est un gros problème*

Mais responsables, bien qu'inconscients, Nikki, Fargus et Sid décident (sic !) de tout mettre en œuvre, dans la mesure de leurs modestes moyens pour réparer leur erreur, aussi monumentale soit-elle. Bon courage. A eux ? A nous !

### *... fait la musique...*

Les deux personnages principaux de cette aventure se nomment Nikki et Fargus.

Comme le diraient les membres de n'importe quelle émission musicale télévisée, le jeu a « son univers musical » propre. Nous voilà avancés, me direz-vous. Eh bien, cette phrase vide peut prendre un sens si on joue à Pandemonium!, tant les différents endroits visités, ainsi

que les situations rencontrées trouvent un écho approprié dans la bande-son.

Ainsi, les mélodies qui peuvent être, tour à tour, féériques, déjantées ou inquiétantes, sont toujours entraînantes. Elles changent, au sein d'un même niveau selon la partie que le joueur explore.



*La musique de ce niveau est très entraînante*

Les bruitages sont du même acabit : bien choisis, variés et illustratifs. Il n'y a qu'un regret en ce qui me concerne, même s'il est possible de le régler en faisant un tour dans le menu principal : le son choisi lorsque le personnage saute est un « boing » assez agaçant, surtout après le 2000ème saut.

### *... en bondissant...*

Comme dans tout digne représentant de sa catégorie, le joueur passe, dans Pandemonium!, une grande partie de son temps à sauter (croix). C'est grâce à cette aptitude que la plupart des obstacles sont franchis. Cela fait aussi office d'attaque, puisque la majorité des ennemis s'éliminent en leur sautant dessus.

Nikki et Fargus sont donc, naturellement, pourvus de cette aptitude, mais ils ne le sont pas également. En effet, là où Fargus ne peut faire qu'un simple saut, Nikki, au vu de son expérience d'acrobate, est capable d'en faire un double. Cela n'a l'air de rien, mais c'est un atout qui fait pencher la balance en faveur de la dame aux dépens du bouffon.

Fargus a cependant une botte secrète : la roue. Sur pression de la touche « rond », il est capable d'aplatir ses ennemis.

Si cela ne devait pas suffire, les portails de transformation sont présents dans certains niveaux. En passant ces portails, les personnages se transforment en grenouille, tortue, rhinocéros ou dragon. La première permet de sauter plus haut qu'en temps normal, la seconde peut se cacher dans sa carapace et devenir ainsi invulnérable aux attaques, le troisième est un char d'assaut une fois son élan pris, le dernier, enfin, peut voler et cracher du feu. Ils seront tous indispensables, puisqu'imposés lors de certains passages.



*En traversant le portail qui se trouve derrière elle, Nikki peut, dans ce cas précis, se transformer en tortue...*



Les deux héros, aspirants magiciens, peuvent également utiliser des sorts sous forme de projectiles. Ceux-ci sont de trois sortes : le feu, la glace et la capacité de rétrécir les ennemis pour les écraser en leur marchant simplement dessus, sans même avoir à sauter.

Ces pouvoirs, utilisables indéfiniment tant que le joueur ne subit pas de dommage, s'obtiennent en ramassant des orbes.

Leurs effets sont joliment rendus à l'écran.

### *... et impressionne en 2.5D...*

A première vue, Pandemonium! est un très beau (pour une PS 1, s'entend) jeu en 3D que l'on qualifierait actuellement de « classique ». Mais, aboutir à cette conclusion serait faux.

En effet, bien qu'utilisant des polygones pour faire prendre forme à leur univers, les gens de Crystal Dynamics ont fait le choix de garder un gameplay classique, mais de jeu 2D. Explications.

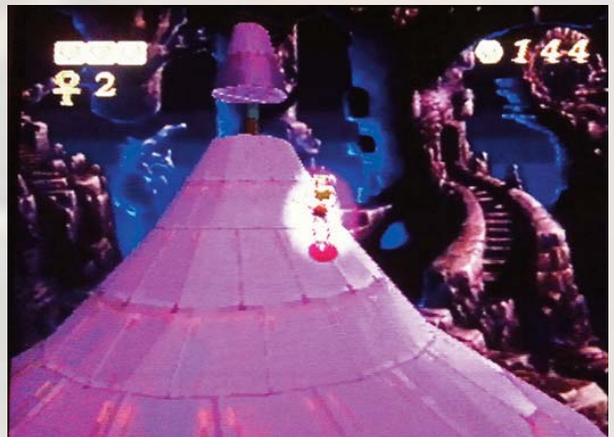
Les décors traversés sont formés de polygones, il y a des zooms, la caméra suit l'action de manière très dynamique. Alors où est la 2D ? Eh bien, dans la 3D ! se-rais-je tenté de répondre.

En effet, malgré les apparences, le personnage ne peut se déplacer que dans un couloir en 2D, mais ce couloir se retrouve dans un monde en 3D. De fait, le personnage ne peut aller que dans quatre directions (droite, gauche, haut et bas), la profondeur est gérée automatiquement par le jeu puisque le « tunnel » parcouru est prédéfini.

Ce choix est très judicieux puisqu'il permet d'obtenir un résultat très spectaculaire du point de vue visuel, sans avoir à subir les inconvénients, à l'époque pratiquement insurmontables, de la caméra baladeuse. En effet, au moment de la conception de Nikki et Fargus, Mario n'avait pas encore affronté Bowser en 3D. Il faut également ajouter le fait, qui découle du premier, que les pads PlayStation n'avaient pas encore leurs sticks analogiques<sup>1</sup>.

Fargus a cependant une botte secrète : la roue. Sur pression de la touche « rond », il est capable d'aplatir ses ennemis.

Si cela ne devait pas suffire, les portails de transformation sont présents dans certains niveaux. En passant ces portails, les personnages se transforment en grenouille, tortue, rhinocéros ou dragon. La première permet de sauter plus haut qu'en temps normal, la seconde peut se cacher dans sa carapace et devenir ainsi invulnérable aux attaques, le troisième est un char d'assaut une fois son élan pris, le dernier, enfin, peut voler et cracher du feu. Ils seront tous indispensables, puisqu'imposés lors de certains passages.



*Beau ? « Pandemonium! » l'est.*

Ce mode de représentation facilite également le jeu puisque la caméra se place pratiquement toujours de manière optimale : elle veille à montrer clairement le terrain de jeu et à mettre en valeur l'action au moyen de zooms et autres angles impressionnants. Le joueur n'a ainsi qu'à se concentrer sur le parcours tortueux qu'il doit emprunter.

<sup>1</sup> A titre d'anecdote, c'est pour pallier les mêmes contraintes, que les créateurs de Crash Bandicoot, autre grand succès de la PlayStation, avaient choisi la représentation 3D avec caméra « automatique ».

## ... au pays des merveilles...

La quête pour rétablir un semblant d'ordre mènera Nikki et Fargus dans des endroits variés et souvent magnifiques. Si certains types de décors sont « classiques » (décor de glace, de feu, ciel, château, grottes), tous sont surprenants dans leur représentation.

La technique utilisée est, comme dit ci-dessus, celle d'un couloir 2D dans un décor en 3D. Les fonds du décor sont toujours des très jolis « dessins » en 2D. Ils se distinguent cependant d'autres jeux, dans la mesure où ils représentent pratiquement toujours la suite du niveau. Cela signifie qu'à un moment donné, le joueur sera dans ce décor, représenté alors en 3D, qu'il avait vu en fond auparavant. Cette trouvaille rend l'univers encore plus cohérent et attachant, donnant l'impression au joueur de parcourir un même univers et non un patchwork.



*Le visage menaçant que l'on voit en arrière-plan...*



*... se retrouvera au premier plan ; pour nous avaler.*

Au niveau de la structure, chaque niveau est divisé en zones. A chaque fin de zone, il y a un check-point à partir duquel le joueur recommence s'il est mort, mais qu'il lui reste suffisamment de vies. Le passage d'une zone à l'autre est accompagné par un mouvement de caméra très marqué. Le voyage n'en est que plus agréable. A relever que plusieurs chemins sont parfois possibles pour achever un niveau. Cela encouragera à refaire le même niveau plusieurs fois de manière à augmenter son pour-

centage de trésors découverts et accéder ainsi au niveau bonus.

Chaque « monde » se conclut par un boss. Celui-ci est souvent gigantesque et requiert une technique particulière pour être vaincu, j'allais dire occis. Les niveaux des boss sont toujours circulaires. Une manière de dire : vous n'y échapperez pas ?



*Un instantané du premier Boss.*

## C'est magique

Pour un jeu qui est arrivé relativement au début de la vie de la PlayStation, Pandemonium! fait preuve de beaucoup de maturité dans ce qu'il propose. Il reprend certains éléments des classiques de la plate-forme tout en ajoutant la touche de « folie » qui en fait un jeu pétillant sur une console destinée à des joueurs avides de sensations fortes, si possible. C'est en quelque sorte un jeu de transition. Mais, loin d'être un hybride, il fait un cocktail tout à fait savoureux. Avec un brin de folie.



*Un très joli niveau, un de plus, dont les couleurs varient continuellement.*



## En conclusion

Pandemonium! emmène le joueur dans un monde rempli de créations farfelues. Que ce soient les décors ou les ennemis, et même la musique, tous ces éléments forment un univers magique dans tous les sens du terme.

Le joueur ne peut que s'y plaire, s'il apprécie la plate-forme. 2D. Milton ne l'aurait pas renié.

## Up !

- Graphiquement très beau
- Univers envoûtant
- Mélodies qui non seulement sonnent bien, mais restent dans la tête une fois la console éteinte, le jeu rangé
- Séquences d'intro et de fin en « images de synthèse » qui avaient décroché la mâchoire à beaucoup de joueurs
- Transformations

## Down !

- Double saut un peu délicat au début
- Le bruitage associé aux sauts

Chapp, Sid Chapp

ARCADES

JEUX



SEGA®

LES JEUX D'ARCADES DANS UN FAUTEUIL

En vente: AUCHAN - BHV - BOULANGER - CARREFOUR - CASINO - CONFORAMA - CONTINENT - CORA - EUROMARCHÉ - FNAC -  
HYPERALLYE - MAJUSCULE - MAMMOUTH - PLEIN CIEL, et chez votre vendeur habituel.

DISTRIBUTION EXCLUSIVE :

MASTER GAMES SYSTEME FRANCE SA 55, avenue Jean-Jaurès 75019 PARIS - Tél. (1) 42.03.37.37

# Un sac, c'est quoi ?



Hop ! hop !



Méfions-nous...



Et hop !!!



Mais bordel,  
qu'est-ce que tu  
crois pouvoir faire  
comme ça ?



...ma furie.



AHAHAHAH !  
Mais quelle sacoch  
cette Jenn !





**THE RAIDEN PROJECT**  
 Editeur : Océan  
 Developpeur : Seibu Kaihatsu  
 Support : PS1  
 Année : 1995  
 Genre : Shoot them Up  
 De 1 à 2 joueurs



Société créatrice de Raiden et Raiden II, sortis sur arcade respectivement en 1990 et en 1993, Seibu Kaihatsu nous offre cette compilation sur PlayStation. Suite à une grosse popularité de par le monde pour ces deux shoot them up, cette même firme japonaise de renommée développera les suites de ces jeux, dont le dernier en date verra le jour en 2007 sur arcade.



La célèbre firme nipponne spécialiste des Raiden débarque sur PlayStation avec deux volets très connus.

Du bon shmup 2D à l'ancienne !!!

Nous sommes en 1995, il est 10h du mat', ma sœur doit arriver dans 5 minutes et on part m'acheter la PlayStation. Enfin je vais pouvoir avoir ma console et avec tous mes potes, on va se régaler.

Par contre nous n'y jouerons pas longtemps, car à 13h30 on a l'AS (Association Sportive du collège où l'on fait du sport le mercredi après-midi).

Bon, ça y est, on est au magasin.

- Bonjour, une PlayStation svp, et une manette supplémentaire.
- Oui pas, de soucis, et vous voulez un jeu avec la console ?
- (Ben ouais guignol, je ne vais pas la regarder !) Oui svp, mais je ne sais pas trop quoi (test pour voir si le vendeur s'y connaît un peu).
- Eh bien si vous aimez les jeux de shoot, nous avons Raiden Project qui vient de sortir, et il est vraiment très bien.
- Parfait, mettez-le avec !

11h20, on arrive à la maison. Les potes sont déjà là, ils m'attendent. Deux secondes les mecs, le temps que je branche.



*Que de bons souvenirs !*

Ça y est, le logo PlayStation est à l'écran, encore quelques secondes et on attaque le jeu. Et là, on se prend une bonne claque. La démo est superbe, avec de beaux graphismes (pour l'époque), et ça te laisse sur ta faim, tu as envie de jouer pour voir ce qu'il a dans le ventre.

On arrive au menu du jeu Tiens, il y a deux jeux : Raiden et Raiden II. Bon allez, on commence par Raiden.



*La démo était très jolie pour l'époque.*

## Raiden 1

Ah, on peut jouer à deux en coopération ! Parfait, j'ai bien fait d'acheter deux manettes. Bon alors, commençons par faire un tour dans le menu des options : c'est bien fourni, il y a pas mal de possibilités :

- choisir l'orientation de l'écran, vertical ou horizontal, ainsi que changer la position de l'affichage des bombes et du score,
- choisir entre les musiques originales ou remixées,
- choisir parmi les niveaux de difficulté au nombre de 4 :
  - Flight Lieutenant (très facile)
  - Wing Commander (facile)
  - Air Commodore (normal)
  - Air Marshall (difficile),
- choisir la configuration des boutons,
- changer le nombre de vies,
- mémoriser les scores.



*Des graphismes très réussis et colorés*

Sympa, ces options. Il y a quand même de quoi faire. Bon allez, on attaque la partie, j'ai d'autres chats à fouetter. Début du stage, ça démarre !

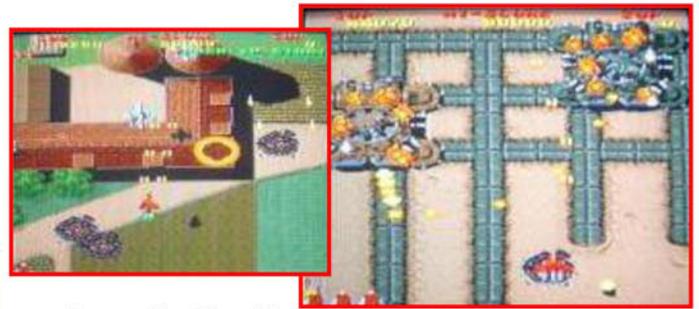
On est parti pour 8 niveaux de folie, assez simples pour les premiers on va dire, mais cela se gâte vite.



Rapidement un tour des 8 missions :

**- niveau 1 : Campagne tranquille**

Cela se passe en campagne, des méchants se cachant un peu partout, et pour finir on trouvera deux tanks montés sur des rails en guise de boss.



**- niveau 2 : En ville**

On se retrouve dans une ville, on passera au dessus de bâtiments, de jardins, de chemins de fer, etc. On aura des assaillants du ciel, mais aussi des bateaux et des trains. Le boss est un énorme avion avec plusieurs parties à détruire. Ses ailes se détachent pour former de nombreux ennemis qui vous attaqueront.

**- niveau 3 : En haute mer**

On se situera au dessus de la mer tout du long, donc cela veut dire de nombreux bateaux à détruire, en plus des avions. Le boss de fin est un porte avion dont la tour centrale se transforme en petit bateau méga armé qui vous bombarde.



**- niveau 4 : Ruines mystérieuses**

L'action se déroule dans une jungle, avec des bunkers, et le boss de fin consistera en trois gros cubes à détruire.

**- niveau 5 : Base terrestre de l'ennemi**

Il vous faudra traverser une base avec de nombreux hangars d'ou les ennemis sortiront Il y aura aussi un bon réseau ferroviaire. Le boss final sera un gros tank avec deux modules et ses côtés à détruire.



**- niveau 6 : Continent flottant**

Après avoir vaincu le boss du niveau 5, votre vaisseau "le Raiden" fait un petit tour sur son porte-avions, puis s'envole vers l'espace. Vous devez faire votre chemin à travers un champ d'astéroïdes, puis vous serez au-dessus d'une planète. Les ennemis arrivent des airs, et au niveau du sol depuis des cavernes. Les boss seront un nombre de deux : des sortes de tanks tirant des missiles.

**- niveau 7 : Station spatiale**

Toujours dans l'espace, mais cette fois ci au dessus d'une base avec de nombreuses choses à détruire sur de nombreuses plates-formes, la dernière se détachant et constituant votre boss de fin de niveau.

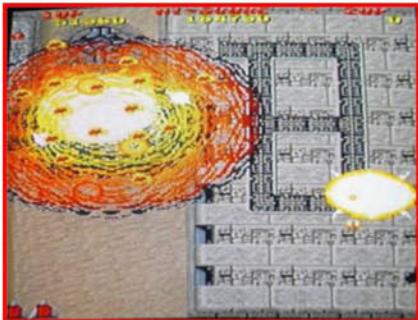


### - niveau 8 : Vaisseau spatial de combat ennemi

Dans une base spatiale construite sur un astéroïde, de nombreux ennemis à détruire pour arriver au boss final, un gros tank monté sur des rails. Une fois le dernier boss détruit, le jeu reprendra à zéro avec des ennemis plus rapides et plus forts.



Les graphismes sont assez simples, mais bien colorés, et les décors sont bien détaillés, et l'on peut y voire entre autres des animaux qui courent dans la forêt, des véhicules qui passent sur les routes (la célèbre voiture rouge pour les connaisseurs). On n'utilise pas vraiment les capacités de la console, mais on reste bien fidèle au jeu sur arcade, ce qui, pour les puristes, est un bon point. Pour les autres, comme moi, c'est la déception de se trouver presque en face d'un jeu Super Nintendo. Mais au fil du temps on n'y fait presque plus attention pour se concentrer sur le jeu en lui-même.



Au niveau du gameplay, on se retrouve une fois de plus devant un jeu bien simple, mais sacrément efficace et passionnant. On joue donc dans un sens vertical, comme sur arcade (changeable horizontalement dans les menus si besoin), les ennemis arrivent donc du haut de l'écran pour ceux qui volent, et de temps en temps d'en bas. Il y a aussi les ennemis au sol, comme les tanks et autres canons qui veulent votre peau. Petit bémol difficile à gérer au début, votre vaisseau est assez lent : il sera donc important d'apprendre à anticiper les tirs ennemis et à analyser leurs déplacements.

La zone de jeu est un peu plus large que l'écran, c'est à dire qu'on pourra se déplacer à gauche ou à droite de quelques centimètres de plus que ce qui est prévu, ce qui n'est pas négligeable pour certains bonus qui s'y trouvent.



Bien qu'on puisse trouver ce jeu simple et léger au niveau du contenu, après quelques heures de jeu, et une fois qu'on a compris le système de jeu et les réactions des ennemis, on se concentre sur les éléments secondaires du jeu. C'est-à-dire les ennemis cachés à détruire, les bonus de jeu disséminés un peu partout dans les décors, ainsi que les items pour augmenter son score. Rien n'y fait, on refait le même niveau vingt fois de suite, on y trouve toujours son compte. La magie opère et le jeu agit comme une. On devient "Raiden Project addict". Le jeu prend toute sa dimension en coopération avec un ami, ou vous vous battez pour obtenir les bonus avant lui.



Pour la manette, deux boutons d'actions ; un bouton pour les tirs, un bouton pour les bombes. Les tirs sont de deux types différents :

- les balles de Vulcain : tire de boules de feu pouvant atteindre toute la largeur de l'écran, de moyenne puissance.
- le Laser : comme son nom l'indique, c'est un laser, qui tire seulement devant le vaisseau, et qui peut devenir assez étroit. Sa puissance est assez élevée.

## Les items :

Pour agrandir la puissance des tirs, vous avez des items à récupérer en dégommant des vaisseaux-mères qui les portent en eux. Une fois explosés, l'item vole à travers l'écran, il suffit alors de le récupérer pour accroître votre tir. De forme carrée et de couleur rouge, vous augmentez la puissance du tir Vulcan, et de couleur bleue, vous augmenterez le tir Laser. Ajoutez à cela un item carré bleu marqué d'un "P" qui signifie Power et votre tir se retrouvera directement au maximum.

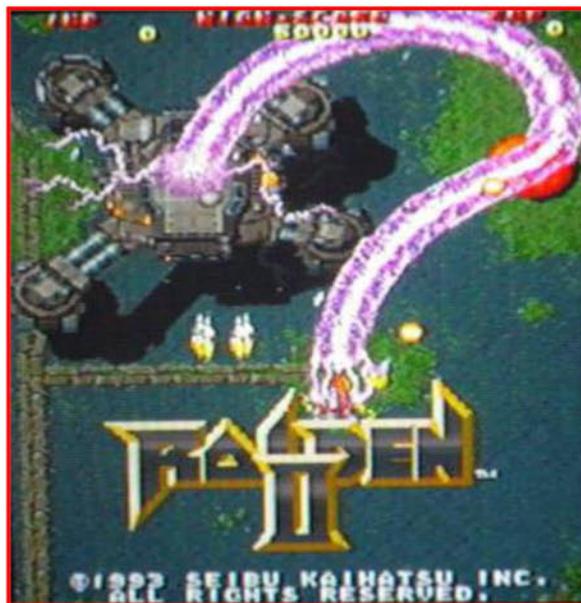
On trouve aussi des tirs secondaires qui accompagneront vos tirs de base. Il y aura également des missiles à tête chercheuse qui se maximisent en prenant des items carrés marqué d'un "H" en jaune et des missiles simples qui balaieront l'écran, et pour les multiplier dans vos canons il faudra prendre des items marqué d'un "M" et vert.

Enfin vous trouverez des items triangulaires marqués d'un "B" qui vous ajouteront des bombes à votre arsenal, vous pourrez en avoir 6 au maximum en même temps.



Grâce aux items, voici votre arme à plein régime.

## RAIDEN II



Une mise en bouche avant le lancement du jeu

Le jeu est vraiment similaire au premier du nom, les options y sont les mêmes, on y retrouve cependant quelques changements qui peuvent apporter leurs effets.

Bien évidemment, les stages diffèrent, mais le meilleur changement reste qu'un nouveau système de tir fait son apparition : le tir « spaghetti mou ».

Ce nouveau tir, de couleur violette, s'appelle le laser au plasma. C'est un long fil qui bouge selon que vous orientez votre vaisseau. Il se jettera quasi-seul sur vos ennemis et les balaira assez efficacement de l'écran. Un item violet s'ajoute donc aux précédents afin de faire grandir la force de votre missile.



Voici le nouveau tir « le spaghetti mou » en pleine action.

Vous aurez également droit à de nouvelles bombes. Celles-ci produiront des centaines de petites explosions, contrairement aux anciennes qui produisent une énorme explosion. Je trouve que ces nouvelles bombes sont un peu moins puissantes mais qu'elles couvrent une plus grande surface. L'item se reconnaît avec un « B » jaune.



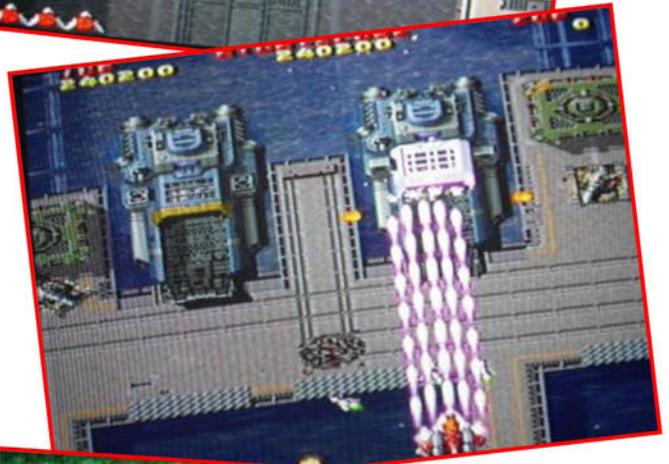
*On voit bien les bombes partir ensemble et couvrir une explosion plus grande.*

Au niveau du gameplay, on se retrouve avec une similitude exemplaire par rapport au premier du nom. Cela n'enlève cependant en rien du charme au jeu, bien au contraire. Vous ne pourrez pas vous plaindre que vous ne connaissez pas le jeu. Votre vaisseau sera donc toujours un peu lent, et il faudra toujours anticiper les tirs ennemis.

Les décors sont bien évidemment différents, puisque les niveaux ne sont pas les mêmes. Je les trouve mieux finis pour les décors, plus aboutis et plus interactifs puisque on peut détruire plus d'éléments que dans son prédécesseur.



*Pour les connaisseurs...*



Un petit tour d'horizon des niveaux :

**Niveau 1 : La zone rurale**

En pleine zone rurale, plusieurs tanks et autres canons ont élu domicile. Les boss seront deux gros tanks bien armés.



**Niveau 2 : Rendez-vous en ville**

Rendez-vous en ville avec pas mal de tanks. C'est une ville abandonnée par la population mais pas par les ennemis, avec comme boss, un gros avion lançant plein de petits de la même espèce.



**Niveau 3 : Base navale ennemie**

Vous survolez une base navale ennemie pour réduire leurs effectifs. Leur flotte d'attaque est aussi au rendez-vous avec, pour finir, un gros bateau rempli de canons surarmés.



**Niveau 4 : Les ruines des anciens**

Vous traverserez une forêt remplie de méchants tanks et autres canons surpuissants. Un gros tank, suivi de deux plus petits, puis à nouveau un gros tank vous serviront de boss pour ce niveau.

**Niveau 5 : Base-relais ennemis**

Des ennemis montés sur rails en plus des autres classiques, et comme boss un énorme avion en plusieurs parties. À chaque fois que vous en détruisez une, il apparaîtra sous une nouvelle forme. Un gros plus pour ce boss, qui est à mon goût, mon préféré.



**Niveau 6 : Monde cristallin flottant**  
Après être passé par votre porte-avions pour aller au ravitaillement et faire un petit pipi, vous vous envolerez pour l'espace, traverserez une petite pluie de météorites, et survolerez une base spatiale ennemie pour finir par un face à face avec un gros tank futuriste bien armé.



**Niveau 7 : Énorme vaisseau de combat galactique**  
Une seconde pluie de météorites, plus conséquente, puis un parc spatial avec de nombreux ennemis un peu partout. Un gros avion avec des morceaux qui se détachent sera là pour vous accueillir en fin de stage.

### Niveau 8 : La cible finale

On finit par un petit mélange de tout en même temps, avec de très nombreux ennemis qui tirent de partout, toujours au-dessus d'une base spatiale. Pour finir en apothéose, le boss prend tout le haut de l'écran, avec des parties en forme de losange rouge à détruire pour atteindre la partie du boss sous une épaisse triple paroi vitrée, et enfin atteindre sa dernière partie, toujours en forme de losange rouge. Pendant ce temps, il vous fera une démonstration de son artillerie bien complète.



## En Conclusion

Nous sommes en face d'un très bon jeu de tir avec une action permanente, de bons décors, des ennemis assez malins, et surtout du fun « old school » qui a déjà fait ses preuves. On n'a pas un titre révolutionnaire devant les yeux, mais un jeu sacrément efficace, qui, au bout de quelques heures, vous entraînera dans sa magie incompréhensible. Fidèle aux jeux d'arcade originaux, Raiden Project est un choix judicieux, avec deux jeux pour le prix d'un. Même s'ils restent, au final, assez semblables, vous aurez de longues heures de jeu devant vous, en solo ou en coopération.

### Up !

- Une magie qui vous scotche devant l'écran
- Fun et old school
- 2 jeux sur le même cd

### Down !

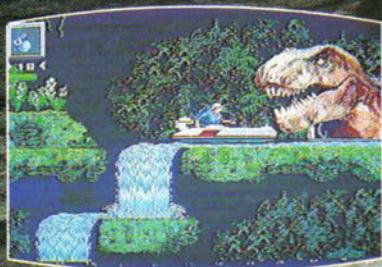
- La difficulté, le niveau Hard n'est pas pour tout le monde
- La lenteur du vaisseau

BaTmaN -- Raiden Addict --





**IL FAUDRAIT PEUT-ÊTRE PRESSER LE PAS,  
VOUS N'ÊTES PAS DANS UN MUSÉE ET  
CE TYRANNOSAURE N'EST PAS EMPAILLÉ.**



NON, LES DINOSAURES N'ONT PAS DISPARU. ILS ONT ENVAHI JURASSIC PARK. DES PAYSAGES GRANDIOSES, DES BRUITS INQUIÉTANTS, VOUS VOI-

LÀ PLONGÉS AU COEUR DU PLUS TERRIFIANT DES PARCS, TERRIFIANT JUSQUE DANS LES MOINDRES RECOINS, D'OU PEUVENT SURGIR LE CRUEL VELOCIRAPTOR OU ENCORE LE T-REX, REDOUTABLE AVALEUR D'HOMMES! SI VOUS AVEZ CHOISI DE JOUER AU PROFESSEUR GRANT, MÉFIEZ-VOUS, UN DINOSAURE PEUT VOUS MANGER DANS LA MAIN... COMME IL PEUT VOUS LA MANGER! ET SI VOUS ÊTES UN VELOCIRAPTOR, SACHEZ QU'ENTRE EUX LES DINOSAURES S'EN DONNENT À COEUR JOIE ET QUE LES HUMAINS VOUDRONT VOUS FAIRE LA PEAU. FABULEUX JURASSIC PARK, MAIS LE CAMPING ET LES PIQUE-NIQUES SONT FORTEMENT DÉCONSEILLÉS.

JURASSIC PARK DISPONIBLE SUR MEGADRIVE MASTER SYSTEM ET GAME GEAR.



3615 SEGA

**SEGA**

**C'EST PLUS FORT QUE TOI.**



# Dossier

# 7ΔYKNOΔIΔ



■ Player Two Número 5

DOSSIER



## Un grand nom

Qui ne connaît pas Psygnosis ? Que les coupables lèvent la main, rougissent et s'auto-flagellent de suite. Bien que cette société soit connue de la plupart (mais peut-être de manière plus floue pour les plus jeunes d'entre nous), ne serait-ce que par son logo atypique, peu de gens connaissent l'histoire de la firme à la chouette.



*Un logo que tant rêveraient de revoir un jour...*

C'est en découvrant l'origine de la société ainsi que son évolution que m'est venue l'idée de ce dossier, qui se veut totalement amateur, composé à partir de documents et autres informations glanés ici et là sur le net, mais en aucun cas exhaustif.

Nous évoquerons ici la création de la société, son évolution à travers ses seize années d'existence, ainsi que sa fin, que je ne qualifierais pas de triste, car elle n'en est pas vraiment une...



*Quel est donc cet étrange sigle ?*

Nous nous intéresserons également aux grands noms de Psygnosis, ceux qui ont fait qu'un joueur ayant connu l'ère des ordinateurs 16bits ne peut que se souvenir avec nostalgie de cette époque bénie du jeu vidéo, une époque où qualité rimait avec originalité, loin de tous les débats actuels dans lesquels l'argent prend une place prédominante sur le reste.

Oui, car Psygnosis est un des éditeurs qui représente le mieux cette époque, une époque où un jeune développant un jeu dans son garage pouvait devenir célèbre, une époque qui au final, a totalement défini les règles du jeu d'aujourd'hui.

Nous verrons en reconstituant en quelque sorte l'arbre généalogique de la boîte, qui a développé quoi, et ce qu'il est devenu. Car l'histoire de Psygnosis ne se résume pas à une simple société, mais à la rencontre et au regroupement de différents acteurs du monde du jeu, à leurs débuts bien souvent, et qui continuent aujourd'hui de nous émerveiller sur les consoles actuelles.



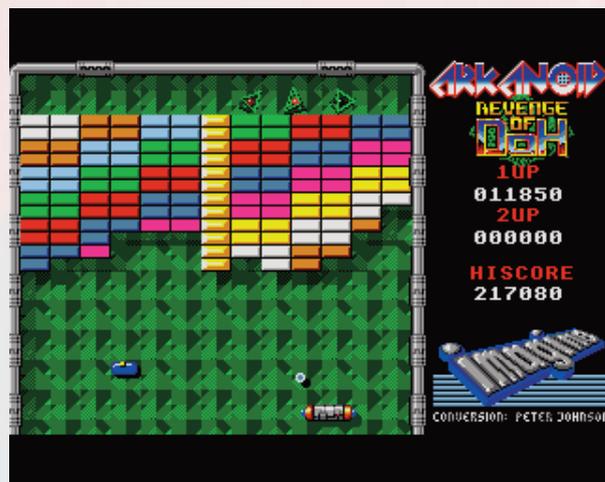
*Le dernier bijou en date de la firme.*

Alors, prêts pour un petit retour dans le passé ?

## La genèse

Avant de nous intéresser à Psygnosis, nous allons nous arrêter quelques instants sur un autre éditeur, à savoir Imagine Software.

Fondée en 1982, cette société britannique fut très prolifique durant la première moitié des années 80. Ce succès rapide et hors du commun lui est venu en partie grâce à la variété et à la qualité de ses jeux (pour la plupart, des adaptations de succès d'arcade). Citons par exemple le fameux casse-briques Arkanoid, la trilogie des Renegade, le mythique Yie are Kung Fu ou bien New Zealand Story. Le plus étonnant est que cette société a également été à l'origine d'adaptations de jeux SNK, avant l'ère Neo.Geo bien entendu : Psycho Soldier, Ikari Warriors II, Guerrilla War, etc.



*Le plus célèbre des casse-briques.*

Malheureusement pour Imagine, le succès si soudain retomba rapidement comme un soufflet, puisqu'à peine deux ans après sa création, la société annonçait sa faillite. Rachetée par Ocean, le célèbre « Imagine..the name of the game » continua à s'afficher jusqu'au début des années 90.

Comme dans chaque rachat d'entreprise, certaines personnes restent, et d'autres partent. Ce fut le cas de Ian Hetherington, directeur financier d'Imagine Software, qui préféra s'éclipser plutôt que de rejoindre Ocean.

Il décida de créer sa propre société d'édition et de développement dès 1984. Nommée Psygnosis, il ne se doutait peut-être pas encore à l'époque quelle ampleur et quel gage de qualité ce nom allait représenter pour des millions de joueurs dans le monde.

Bien entendu, Hetherington ne monta pas sa société seul. Il fut suivi par d'anciens membres d'Imagine, désireux de tenter leur chance et d'avoir leur propre indépendance dans ce domaine en pleine expansion qu'était l'édition vidéoludique.

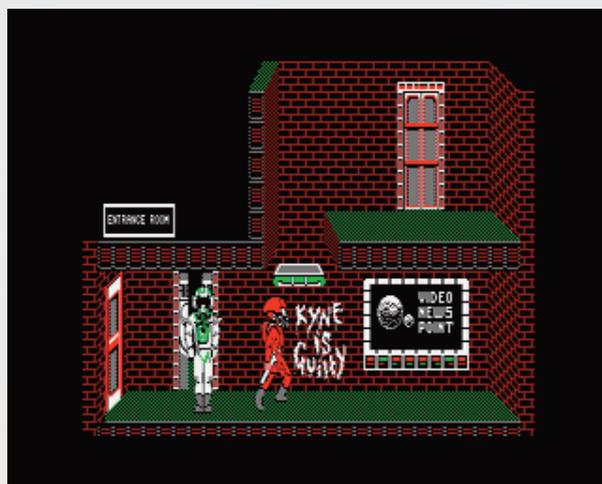
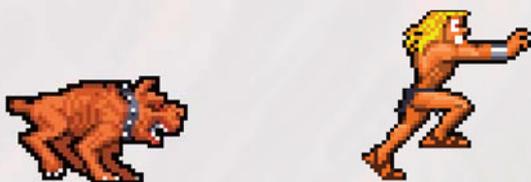
S'installant à Liverpool, l'équipe originale était la suivante : Ian Heterington, Jonathan Ellis, Philip Brackburn, David Canham, Garvan Corbett, Eugene Evans, Tom Flannery, Jack Glover, Steve Lavache, David H. Lawson et Colin Rushby.



*Ian Hetherington, celui par qui tout a commencé.*

## Premiers battements d'ailes

Les premières productions de Psygnosis seront développées en interne (grosso modo entre 1985 et 1987). Ainsi naîtront des jeux comme Terrorpods (codé par Heterington lui-même), Brattacas ou Barbarian.



*Brattacas et son design... particulier !*



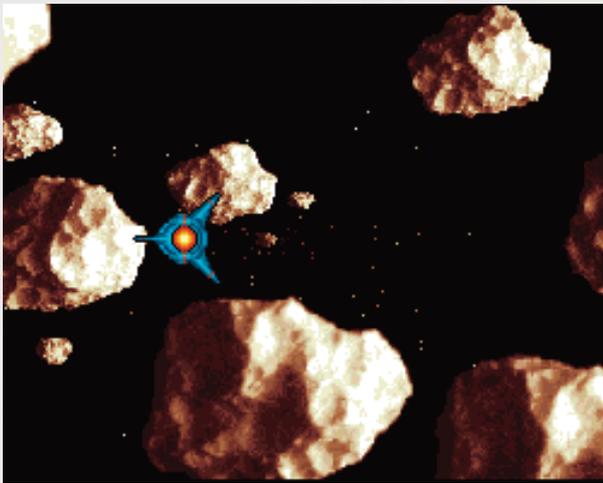
*Ici, Barbarian arbore un sourire ultra bright.*

Petit à petit, Psygnosis fera appel à d'autres développeurs, et pas des moindres. Plutôt que de chercher à s'adresser à des talents reconnus, la firme d'Hetherington va se tourner vers un vivier en ébullition : les développeurs « amateurs », ou plutôt indépendants, dirons-nous. Désireux de rentrer dans le milieu, ce sont souvent des jeunes développant chez eux, par passion, ou se fabriquant le meilleur CV qu'il soit possible de proposer à une boîte d'édition de jeux.

Cette politique va s'amplifier au sein de Psygnosis, au point qu'aucun jeu ne sera plus développé entièrement en interne.

Il ne faut pas pour autant réduire le rôle de la boîte à la chouette à celui de simple éditeur. Mettant au service de ces jeunes talents sa propre équipe de développeurs, la firme apporta à ces jeux un certain cachet, la patte « psygnosis » qui fait qu'ils sont devenus cultes, ou en tout cas reconnaissables parmi les autres.

Le but premier d'un éditeur est bien évidemment de vendre des jeux, mais dans le cas de Psygnosis, il y a clairement une volonté d'apporter une qualité irréprochable aux joueurs (un gage de respect que l'on ne retrouve plus vraiment de nos jours, qui était à la fois possible grâce à la taille « humaine » des équipes de développement, mais aussi par le côté « conquête de l'ouest » du jeu vidéo).



*Blood Money et son impressionnante séquence d'intro fut un des premiers jeux indépendants distribués par Psygnosis.*

Un des meilleurs exemples pour illustrer la politique de Psygnosis est de regarder le cas de Shadow of the Beast. 1989, deux hommes (Martyn Edmondson et Paul Howarth, âgés alors d'à peine vingt ans), créateurs d'un studio de développement nommé Reflections, frappent à la porte de Psygnosis pour leur présenter un projet, encore au stade de démonstration technique.

Ce pré-jeu, première pierre de l'édifice que sera Shadow of the Beast quelques mois plus tard, avait la particularité d'aller bien au-delà des capacités de la machine (en l'occurrence l'amiga).

La démonstration affichait 128 couleurs là où la machine était censée être limitée à 32, treize niveaux de scrollings parallax, une vitesse d'affichage de 50 images/seconde, des tailles de sprites impressionnantes ainsi qu'une batterie d'effets relativement inédits à l'époque (entre autres des zooms magnifiques), etc.

Bref, un employeur tel que Psygnosis pouvait-il rêver meilleur CV que celui-ci ?

Quelques mois plus tard, le jeu était disponible au grand public, la « Psygnosis Touch » en plus. Carton immédiat pour ce jeu qui devint mythique et fut à mon sens la plus grosse réussite de Psygnosis sur Amiga (non pas en terme de jeu directement, mais plus au niveau artistique et créatif).



*La fameuse séquence qui fit craquer Psygnosis. Elle demeure toujours aussi impressionnante vingt ans plus tard.*

La société va ainsi sortir succès sur succès, devenant un emblème de réussite et de qualité.



*Des jeux variés, touchant tous les thèmes, de la simple course automobile au RPG comme ici avec Perihelion, leur point commun étant une réalisation exemplaire.*



*Chaque nouveau jeu était synonyme de claque. Psygnosis était un éditeur appréciant les prises de risques (ici, The Killing Game Show).*

## *L'envol de la chouette*

En 1993, la société est alors contactée et rachetée par Sony, apportant par là même de nouveaux moyens à nos génies de Liverpool.

Des projets plus ambitieux font alors leur apparition. Un des premiers fut l'étonnant Microcosm, suivit de Novastorm, shoot'em up en 3D pré-calculée d'un nouveau genre.

En parallèle, un kit de développement pour la future console de Sony est développé. Ce kit jouera par la suite un grand rôle, puisqu'il permettra à des titres comme Wipeout et autres Destruction Derby de briller lors de la sortie de la console, en 1995, et de devenir ainsi le principal acteur de la réussite de la console, tout du moins en occident.



*Microcosm, ou les premiers pas de Psygnosis dans la 3D pré-calculée. Impressionnant à l'époque, mais pas vraiment une réussite en terme de gameplay.*



*Même le space opera est à l'honneur avec la trilogie des Colony Wars. Les amateurs de Wing Commander apprécieront sûrement.*



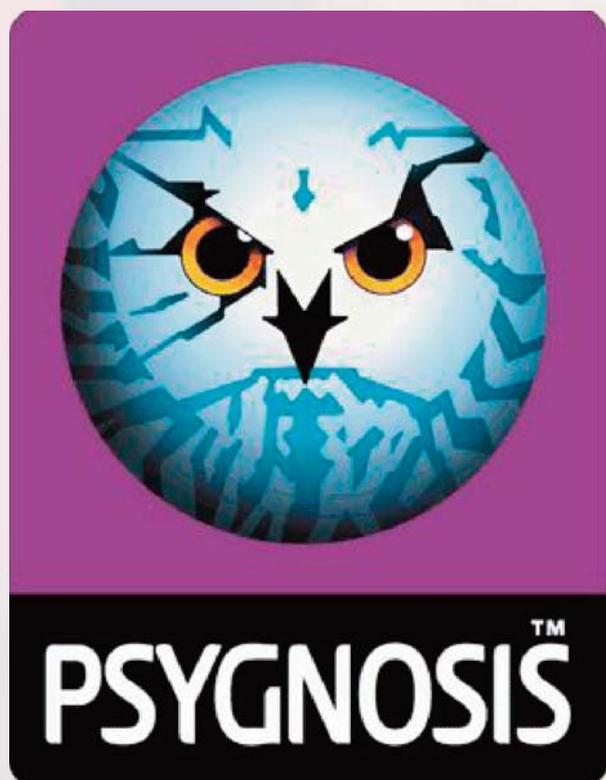
*La Playstation de Sony fut un succès en grande partie grâce à la qualité des jeux Psygnosis présents dans son line-up en Europe. Ici, l'étonnant Destruction Derby.*



*Wipeout 2097, ou comment pousser encore plus loin un jeu qui déjà se rapprochait de la perfection technique (de l'époque).*



*Psygnosis ose tout, comme ici avec Krazy Ivan, FPS vous mettant aux commandes d'une machine de guerre, sous fond de guerre froide post-moderne.*



*Nouvelle génération, nouveau logo.*

## Les grands noms

*Le nom de Réflexions ne vous est certainement pas inconnu. En effet, ce studio de développement continue de nos jours à faire parler de lui. Mais il n'est pas le seul, et nous allons à présent faire un petit tour du côté de quelques-uns des développeurs qui firent les beaux jours (ou plutôt les belles nuits) de la boîte d'Hetherington sur cette formidable machine de jeux qu'est l'Amiga.*

## REFLECTIONS SOFTWARE

Puisque nous avons déjà commencé à évoquer leurs noms, commençons par Reflexions. Cette société britannique voit le jour en 1984 grâce à Martin Edmonson et s'établit à Newcastle.

Après quelques développements sur les plateformes Acorn, ils finissent par se tourner vers la fin des années 80 vers l'amiga et l'atari. Leur premier jeu sur ces machines est Ballistix. Mélange entre jeu d'action façon Speedball, flipper et billard, ce jeu a souffert justement de son rapprochement avec le hit des Bitmap Brothers sorti un an auparavant.



*L'étrange Ballistix et ses faux airs de Speedball.*

Mais déjà nous pouvons sentir le besoin de nouveauté, le sens de l'originalité dont fait preuve l'équipe de développement, qui aurait pu se faire les dents sur un genre moins travaillé et plus basique.

Loin d'en rester à ce demi-succès, vient alors le mythique Shadow of the Beast, toujours en 1989.

Encensé par certains, critiqué pour son manque de jouabilité par d'autres, il est certainement le jeu le plus marquant de sa génération, engendrant deux suites,

dont la première, dès l'année suivante. D'autres grands titres voient le jour sur amiga, dont Awesome, shoot'em up multi-directionnel assez étonnant pour l'époque.



*Awesome ou l'art de ne pas respecter les codes de bonne conduite du shoot'em up. Mais quel plaisir !*

Suivant l'évolution technologique, leurs productions vinrent à passer sur Playstation, contribuant à donner à la machine de Sony ses premières lettres de noblesse, avec des titres toujours novateurs pour l'époque. C'est donc en toute simplicité (enfin... ne nous méprenons pas, c'est l'impression que cela peut donner côté joueur, mais il n'y a pas à douter que cela n'a pas du être une partie de plaisir pour les développeurs) que le passage à la 3D se fit sur des titres tels que la série des Destruction Derby ou bien le célèbre Driver. A la « mort » de Psygnosis, le studio continua son chemin via l'éditeur Infogrames en 1999, faisant vivre sa série des Driver, Stuntman, etc. sur les plateformes plus modernes, pour être finalement racheté par Ubisoft en 2006. Un sixième opus des Driver est actuellement en préparation.

## RAISING HELL SOFTWARE

Créée en 1988 par Martyn Chudley, la société Raising Hell Software n'est pas le plus gros développeur de Psygnosis, mais il a néanmoins apporté des jeux restés cultes pour les joueurs. Le premier fruit de leur collaboration fut *The Killing Game Show*, un shoot'em up/action vous mettant au commande d'un bipode devant se frayer un chemin dans des niveaux labyrinthiques, devant déjouer des pièges divers afin de se frayer un chemin vers la sortie.



*A l'instar d'une grande majorité de titres Psygnosis, The Killing Game Show est d'une difficulté redoutable.*

Librement inspiré du roman *The Running Man*, et également du film dont il reprend certaines digitalisations sonores, ce jeu est un franc succès, tout du moins au niveau de la réalisation et du plaisir de jeu.

Quelques années plus tard, ce fut sur Playstation que Raising Hell se distingua, mais plus sous ce nom (suite à des demandes de Psygnosis et de Sega). La société renommée Bizarre Creations (ce nom vous parle déjà un peu plus, n'est-ce pas ?) développa en 1996 le jeu *Formula One* sur la 32bits de Sony, signant un des plus gros succès de cette année.



*Ce premier épisode de la série Formula One fut un énorme carton en Europe.*

De nos jours, Bizarre est reconnu pour ses grands succès que sont la série *Project Gotham Racing* (initiée sur Dreamcast avec *Metropolis Street Racer*) ainsi que *Geometry Wars*.



*Du premier Project Gotham Racing sur Xbox...*



*... au quatrième et dernier épisode en date sur Xbox 360...*



*... en passant par le très coloré Geometry Wars Evolved 2, toujours sur 360.*

# LUNATIC SOFTWARE

Encore un développeur qui dut changer de nom au fil des années, puisqu'à la base Lunatic Software, il finit par s'appeler Clockwork Games.

Ce changement d'appellation se fit au moment du changement de plateformes de leurs jeux. Sur Amiga, leurs contributions sont un peu moins marquantes que d'autres studios.

Ainsi, ils proposèrent Cytron, jeu d'action/aventure ou encore Wiz 'n Liz, sympathique jeu de plateforme qui ne marqua cependant pas les esprits.



*Cytron, mélange de shoot'em up, de puzzles et d'exploration.*



*Wiz'n Liz, sympathique jeu de plateformes vous mettant dans la peau d'un sorcier. Sympathique certes mais pas inoubliable.*

Avec l'évolution des plateformes de jeu, ils finirent par arriver sur consoles 32bits et sur pc, signant les adaptations 3D de Lemmings et d'autres productions mieux finies comme le rafraîchissant Adventures of Lomax en 1996, un jeu mêlant le concept de Lemmings à un jeu de plateforme mettant en avant un jeu apprenti sorcier Lemming.



*Lemmings 3D, ou comment changer la forme d'un jeu tout en ruinant l'esprit original.*



*Adventures of Lomax est un jeu très agréable, mélangeant jeu de plateformes 2D-3D et le concept des actions à la Lemmings.*

Original dans le fond, mais aussi dans la forme, le jeu proposait une réalisation chatoyante avec un déroulement mélangeant 2D et 3D.



*Lunatic s'est également essayé à la course automobile avec Vanishing Point sur Dreamcast, qui n'a pas su se démarquer de la concurrence.*

## DIVIDE BY ZERO

Cette entreprise au nom original, synonyme d'erreur mathématique et informatique, fut fondée en 1990 par Andy Bladell et Simon Lipowicz.

Rejoignant Psygnosis en 1991, elle proposera différents jeux d'aventure du style Point & Click, empiétant directement sur le terrain de jeu de Lucasarts.

Ainsi naquirent Innocent Until Caught en 1993, puis sa suite directe, Guilty, en 1995.



*Premiers pas dans l'univers du Point & Click avec Innocent Until Caught...*



*... suivi quelques temps plus tard par Guilty, beaucoup plus abouti graphiquement.*

Leurs productions glissèrent doucement de l'Amiga au PC, machine jugée à l'époque comme étant le nouveau standard du jeu.

Comme de nombreuses sociétés dans cet univers im-pitoyable qu'est le jeu vidéo, Divide by Zero ne sut pas s'adapter correctement aux évolutions et finit par disparaître en 1996.

## WJS DESIGN

Cette société, créée en 1989 par Wayne Smithson, est quelque peu particulière dans l'univers Psygnosis.

En effet, bien qu'elle ait proposé différents jeux (dont le plus fameux est Ork, un jeu ressemblant au niveau du concept à The Killing Game Show), WJS a surtout effectué des portages de jeux sur consoles et Atari.



*L'étonnant Ork, dont le principe rappelle furieusement celui de The Killing Game Show.*

L'adaptation de Leander sur Atari ST par exemple, ou bien encore les versions Megadrive des grands succès que sont Shadow of The Beast et sa suite Shadow of

The Beast 2.



*La version Megadrive de Shadow of the Beast 2 prend quelques libertés par rapport à l'original sur Amiga, notamment au niveau du design du héros, Aarbron.*

Amusant, leur dernière production sur Amiga était un jeu d'action se déroulant dans un univers fantastique et se nommait Beast Lord.

## TRAVELLER'S TALES

Fondée en 1990, la société Traveller's Tales est également une société clé dans l'histoire de Psygnosis.

Proposant en 1991 Leander, véritable conte à la réalisation époustouflante, la société compense par la qualité le peu de jeux qu'elle partagera avec la firme.

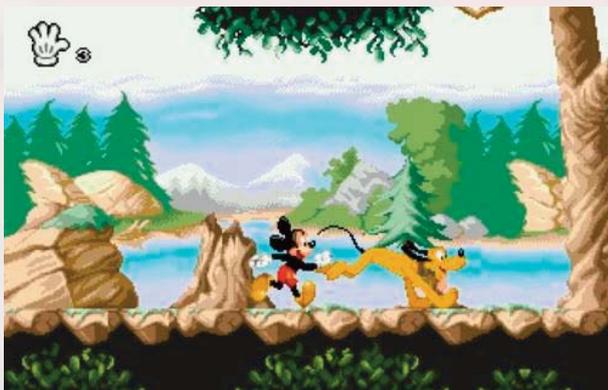


*Véritable perle technique, Leander vous entraîne dans une histoire envoûtante.*

Revenant aux côtés de la chouette trois ans plus tard, l'étonnant Puggsy vit le jour, dans un jeu de plateformes à l'esprit console.



*Noyé dans la masse de jeux de plateformes de l'époque, Puggsy n'eut pas le succès escompté.*

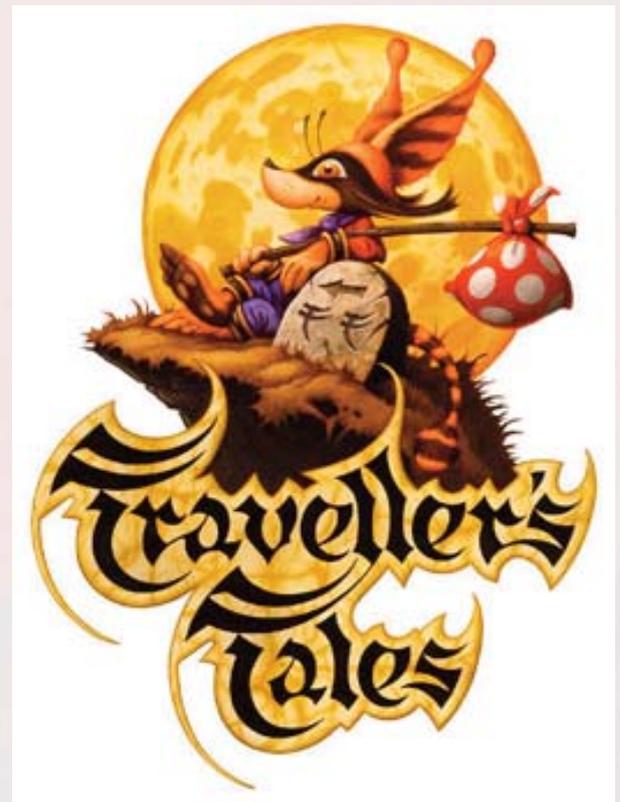


*Mickey au meilleur de sa forme. Hey, Pluto !*

Pour le reste, outre leur splendide logo, nous retiendrons surtout de cette société ses différentes adaptations de l'univers Disney (Toy Story, Mickey Mania) et leur série actuelle avec la licence Lego, dont les derniers opus sur consoles « next gen » brillent par leur humour, la qualité de leur réalisation et le respect des univers originaux.



*Lego Batman, ou comment plaire aux plus jeunes mais aussi aux moins jeunes...*



*Un bien sympathique logo que celui-ci.*

Actuellement, Traveller's Tales appartient au groupe Warner Bros. Interactive.

Née en 1988 grâce à Dave Jones, cette société est une des plus célèbres du groupe Psygnosis.

Basée à Edimbourg en Ecosse, ses premiers grands succès furent le classique Blood Money en 1989, reconnu comme un pilier du shoot'em up, mais surtout de la série des Lemmings.



*Blood Money et son fameux hélicoptère rouge n'échappent pas à leurs bipodes.*



*S'il est un jeu qui mettra vos nerfs et vos méninges à rude épreuve, c'est bien Lemmings.*

Sorti en 1991, ce jeu de réflexion fut un succès phénoménal, à tel point qu'une extension sortit la même année, suivie par deux suites (Lemmings 2 : The Tribes en 1993, et All New World of Lemmings en 1994) elles-mêmes accompagnées d'extensions : les Holliday Lemmings 93 et 94.

DMA proposa également d'autres jeux tels que Hired Guns (un rpg jouable à 4 en écran splitté), ainsi que The Walker, ovni du shoot'em up vous mettant à nouveau aux commandes d'un bipode se dirigeant au joystick et à la souris simultanément.



*Voilà un jeu d'aventure bien original que ce Hired Guns, puisqu'il propose une aventure en écran splitté.*



*Décidément, chez DMA on n'a pas peur de dire : j'aime les bipodes ! A noter que ce jeu (Walker) n'a rien à voir avec le fameux Texas ranger...*

Rachetée par la société Gremlin, DMA est surtout connue et reconnue pour sa fameuse série Grand Theft Auto, et plus récemment pour ses épisodes sur Playstation 2 et consoles actuelles (sous le nom Rockstar North pris en 2002, peut-être pour faire table rase de son passé), après un rachat en 1999 par Take Two Interactive.



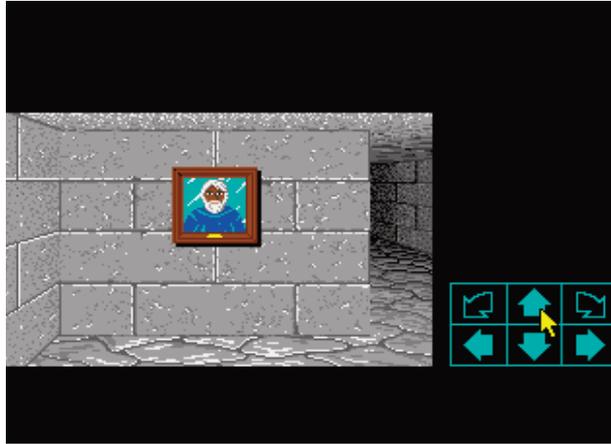
*Screw you !!!*

## La chouette prend son envol

Voilà un rapide panel de ce qu'a produit Psygnosis au fil des années. Ne criez pas au scandale, mais il est loin d'être complet. Il est bon de connaître par exemple les noms de FTL, développeur légendaire de la série des Dungeon Master, ainsi que Art & Magic, concepteur d'Agony. Et bien d'autres encore...



*Agony, merveille technique...*



*Le maître du RPG, Dungeon Master*

Nous n'allons pas détailler les années Sony de Psygnosis. Le logo à la chouette disparut totalement en 2000, et le nom Psygnosis se transforma en Studio Liverpool.

Que ce soit en éditeur indépendant ou en firme « Sonyaise », Psygnosis, ou en tout cas l'esprit Psygnosis, fut donc (et est toujours) de proposer des jeux de grande qualité, que ce soit sur le plan technique qu'artistique. Souvent perçue comme élitiste, cette société a permis à de petits studios de se placer sur le devant de la scène, et par la même occasion à faire évoluer considérablement un domaine en pleine expansion. Au jour d'aujourd'hui, le Studio Liverpool sévit toujours, cette fois sur Playstation 3, leur dernier jeu en date étant Wipeout HD, remix en haute définition des premiers opus de la série.

A noter que Ian Hetherington travaille toujours au sein d'un groupe de Sony, dans la société Evolution Studios (la série Motorstorm) et la toute jeune compagnie Realtime Worlds (Crackdown).



*Crackdown, une franche réussite et un sérieux concurrent de GTA.*

En tant que joueur amiga du début des années 90, je ne peux que repenser à cette époque si particulière, et avoir un pincement au cœur en me rappelant l'attente des jeux à la chouette, et les moments si particuliers lors de leur découverte.

Mais plutôt que de parler de moi, il serait peut-être mieux de vous présenter un petit morceau de ce que Psygnosis a présenté de mieux aux joueurs : la saga Shadow of the Beast !

**Shupmaster, oiseau nocturne**



**SHADOW OF THE BEAST**  
 Editeur : PSYGNOSIS  
 Développeur : REFLECTIONS  
 Support : Amiga  
 Année : 1989  
 Genre : Action-Aventure  
 1 joueur

# SHADOW OF THE BEAST

## « Il y a de nombreuses années...

... lors d'une nuit sans lune, un petit enfant fut enlevé à ses parents. Ses mystérieux ravisseurs l'emmenèrent loin à travers le royaume jusqu'au puissant temple Necropolis. Là, l'enfant fut accepté par les mages de l'obscurité, prêtres guerriers du Beast Lord.

L'enfant fut alors escorté au plus profond du temple, traversant un labyrinthe de salles et de passages secrets, jusqu'à la chambre de la création. C'était ici que les mages exerçaient leur art démoniaque, créant des espèces étranges et des pièges pour garder le bastion de la Bête.

Ils réservaient un sort particulier à l'enfant, sort qui prendrait des années à se mettre en place. Des potions secrètes concoctées à partir du sang de créatures rares transformèrent lentement son apparence, le métamorphosant peu à peu en un être étrange aux pouvoirs incroyables, agile et résistante. Une hypnose profonde effaça peu à peu sa mémoire.

Oubliant totalement les souvenirs de sa vie passée, il devint le guerrier messager de la Bête.

Il passa plusieurs années à son service dans le temple. Puis un jour, il découvrit une terrible vérité : celle de l'horrible histoire concernant son passé. Une vérité qui à présent l'amène vers cet implacable besoin de vengeance, une vengeance violente et sanglante, contre ses maîtres.

Vous étiez cet enfant, et à présent il temps d'entrer... dans l'ombre de la bête ! »

Voilà en quelques mots le cadre du jeu posé. Vous êtes donc Aarbron, l'enfant devenu monstre, et devez retrouver Maletoth, le Beast Lord, afin de l'éliminer et ainsi vous venger de votre cruelle destinée.

## Une démonstration technique

Shadow of the Beast est donc un jeu d'action, mais pas simplement. De nombreuses phases de plateformes, saupoudrées de quelques phases de réflexion, viendront pimenter votre aventure. Un jeu d'action classique, pourrait-on penser ? Eh bien non, bien au contraire.

Ce qui fait de SotB un jeu hors-norme tient déjà dans sa réalisation. Nous sommes en 1989, l'amiga est devenu une des deux grandes machines de jeu dans le cœur des joueurs, et cette production, développée par deux jeunes d'une vingtaine d'années et éditée par Psygnosis, va tout simplement remettre les pendules à l'heure !



Un écran titre légendaire.

Affichant pas moins de 128 couleurs à l'écran (là où l'amiga était censé être limité à 32), un bestiaire de plus de 130 créatures (dont certaines faisant plus de la moitié de l'écran en taille), le tout avec une animation de 50 images à la seconde, ce jeu fait figure d'ovni, de monstre technologique et de vitrine exemplaire sur les capacités de la machine de Commodore. Du jamais vu, tout simplement...



**Connu de tous, ce niveau est un petit miracle de programmation.**

On pourra bien vite penser que si les limites de la machine ont été amplement dépassées, c'est forcément en faisant des concessions sur d'autres points.

L'animation par exemple ? Non, car le jeu, affichant fièrement treize niveaux de scrollings différentiels (les fameux scrolling parallax) dans plus de la moitié du jeu, bouge de façon irréprochable, offrant au joueur méduisé un effet de profondeur incroyable.

Le côté sonore est minimaliste alors ? Désolé, mais c'est encore par la négative que je me dois de vous répondre. Les thèmes musicaux, composés par David Whittaker (un des plus grands compositeurs de musiques de jeux) sont particulièrement remarquables, et remarquables. Les bruitages, beaucoup plus discrets et simples, ont l'avantage de ne pas nous écorcher les oreilles et c'est déjà pas mal.

La jouabilité est mauvaise alors ? Loin de là, elle est même d'une simplicité effarante : vous courez à droite, à gauche, levez le stick pour sauter ou le baissez pour vous agenouiller. Le bouton du stick vous sert uniquement pour frapper, de vos poings quand vous êtes au sol ou à grand coups de pied lorsque vous êtes dans les airs.



**Cette forêt est beaucoup plus hostile qu'il n'y paraît.**

Vraiment, aucune concession n'a été faite sur ce jeu, tout a été prévu pour donner un confort de jeu optimal au joueur. SotB reçut d'ailleurs différentes récompenses, que ce soient pour ses graphismes exceptionnels comme pour tous les points qui composent le jeu (de l'animation à la musique).

## ***A présent, l'heure de la vengeance a sonné***

Vous allez donc diriger Aarbron, à travers différents tableaux traversant plaines, grottes et temple de Necropolis. En fait, venant vous-même de Necropolis, vous allez plus ou moins graviter autour de ce lieu maudit tout au long de votre aventure. Il faut alors considérer deux aspects du jeu, les phases en extérieur et les phases en intérieur.

En extérieur, vous allez parcourir une vaste plaine, de jour comme de nuit, vous permettant d'aller jusqu'aux grottes, ou jusqu'au temple. Cette phase se joue en plusieurs étapes, à différents moments de la journée, avec bien entendu des ennemis différents. De plus, on peut dire que c'est une phase d'action pure, votre but principal étant alors d'avancer le plus possible en exterminant les créatures de Maletoth s'opposant à vous. C'est également dans cette partie du jeu que la réalisation nous éblouit avec son magnifique scrolling.



***Infatigable, vous courez nuit et jour.***



***Cette porte vous permet d'accéder aux grottes du royaume. Original, non ?***

Les phases en intérieur sont au nombre de deux : une première dans des grottes et la seconde plus en avant dans le jeu à l'intérieur du temple. A la partie action vient alors se rajouter deux aspects : un côté plateformes (vous devrez grimper aux échelles, et explorer un peu les lieux) et l'aspect réflexion.



*Voilà un accueil pour le moins hostile.*

Ce dernier est un des plus frustrants du jeu : vous devrez trouver tel ou tel objet pour ne pas vous retrouver bloqué un peu plus loin. Cela peut aller assez loin : par exemple, si vous ne trouvez pas une certaine clé dans la grotte, il vous sera tout simplement impossible d'entrer dans le temple.

Effectuer certaines actions dans le bon ordre sera alors indispensable, sous peine de devoir refaire chemin inverse (au mieux), ou de carrément rester bloqué et d'avoir recours à la touche Echap pour mettre fin à la partie. Voilà sans aucun doute un des points les plus frustrants du jeu.



*Là où le premier réflexe serait de s'éloigner de cette créature, il vous faudra malheureusement l'affronter et briser sa boule de crystal pour pouvoir progresser dans l'aventure.*

Tant qu'à parler des défauts, abordons de suite le plus gros point faible : la difficulté. Ce jeu, s'il est extrêmement maniable, vous demandera par contre des réflexes affûtés.

Les ennemis arrivent rapidement sur vous, et appuyer au bon moment pour les frapper vous demandera un temps d'adaptation certain. Il faudra par ailleurs tenir compte du fait que vous êtes assez lent à vous retourner, et les ennemis vous attaquant de tous les côtés, je vous laisse imaginer les crises de nerfs auxquelles vous vous exposez.



*Non, non, tout va bien, tout est normal... Ces yeux surgissent en zoomant à l'écran, un effet très impressionnant à l'époque.*

Mais n'oublions pas que ce jeu est un des premiers de jeunes programmeurs ! De plus, cela s'explique peut être par le fait qu'à l'origine, Shadow of the Beast n'était « qu'une démo ». Une démonstration développée en guise de CV par Martin Edmondson et Paul Howarth pour être présentée à Psygnosis qui fut tellement emballé qu'il leur commanda le jeu.

Ne nous leurrions pas, ce jeu est un exercice pour la mémoire, ne comptez pas le finir si vous ne le connaissez pas sur le bout des doigts.



*Attention, tout se passe au pixel près !*

Pour cela, vous ne disposez que d'une seule vie, représentée à l'écran par le battement de votre cœur et par un nombre de points. A chaque contact avec un ennemi, ce compteur diminuera.



*Ces potions vous redonneront la vitalité nécessaire pour avancer un peu plus dans l'aventure.*

Mais n'ayez pas peur, comme dans la quasi-totalité des jeux, il est possible de trouver des potions vous redonnant un peu d'énergie.

En guise d'items, il sera également possible de trouver un pouvoir style « boule d'énergie », mais uniquement dans le cadre de votre progression pour vaincre un boss.



*Kamehamehaaaa... Admirez au passage la taille impressionnante des sprites.*

Domage, par exemple, que l'on ne puisse pas accéder à des améliorations du personnage pour varier un peu les plaisirs et appréhender de manières différentes l'aventure.



*Mais quel est donc cet étrange objet à la forme phallique !? C'est sorcellerie !!!*

Vous trouverez également une sorte de fusil laser, bien particulier également puisqu'il vous emmènera dans une séquence un peu à part dans le jeu, une séquence de shoot'em up !



*Affublé d'un jet-pack, vous volez vers la fin du niveau.*

## Dur dur...

... de se mettre aujourd'hui pleinement à ce jeu, tant sa difficulté est grande et rebuera les joueurs les plus persévérants. Shadow of the Beast n'est pas un jeu qui s'offre au joueur, c'est plutôt le joueur lui-même qui doit s'offrir au jeu, par le biais de nombreuses heures de pratique. Un jeu pour les hommes, les vrais ! Loin de tout ce que l'on peut lire comme niaiseries de nos jours sur les histoires de frames, sur les jeux à la mode pour joueurs au melon sur-gonflé qui vont jusqu'à s'inventer un vocabulaire particulier pour paraître hype (et qui croient l'être assurément). Ici, c'est la jouabilité la plus simple qui vous fera pleurer. Pour les plus courageux, allez-y sans crainte, vous ne regretterez pas de vous immerger dans cet univers si particulier et si attachant. Passé le cap de la découverte, une fois que vous aurez essuyé la bave dégoulinant de votre bouche en découvrant l'animation, vous profiterez pleinement du jeu. Vous oublierez également l'importante rigidité de l'animation, et vous vous retrouverez avec rien de moins que le plus grand jeu de la fin des années 80. Tout simplement...

## Up !

- Une réalisation incroyable
- Un univers riche, travaillé et cohérent
- La patte Psygnosis
- Un jeu qui représente toute une génération de joueurs

## Down !

- Que c'est difficile !
- La rigidité du héros
- Les phases d'exploration trop restrictives

**Shupmaster, tapis dans l'ombre**



**SHADOW OF THE BEAST II**  
 Editeur : PSYGNOSIS  
 Développeur : REFLECTIONS  
 Support : Amiga  
 Année : 1990  
 Genre : Action-Aventure  
 1 joueur

# BEAST II

## Le retour du héros

Il aura fallu à peine plus d'une année pour voir arriver la suite des aventures d'Aarbron. Ce dernier, enfin délivré de la malédiction de Maletoth (puisque vous avez terminé le premier volet, n'est-ce pas ?), a repris forme humaine. Enfin... pour tout avouer il ressemble fortement à Ron Perlman dans La Guerre du Feu.



*Vous voilà de retour... Finalement, vous n'étiez pas si moche, avant...*

Ceci dit, c'est mieux que votre précédente apparence qui n'avait plus grand-chose d'humaine. Vous voilà donc redevenu un homme, dépourvu des différents pouvoirs que vous possédiez.

Qu'importe, vous pouvez à présent prétendre à une vie paisible. Vraiment ? Bien sûr que non, sinon ce jeu n'existerait pas, ou s'appellerait Cooking Aarbron ou quelque chose du genre.



*En grand habitué des embrouilles, vous ne mettez pas longtemps à vous faire de nouveaux amis.*

Maletoth n'ayant pas oublié l'affront que vous lui avez fait en vous rebellant et en vous opposant à son armée, a décidé de se venger. Non pas en s'attaquant directement à vous, la mise en déroute que vous avez infligée à ses créatures l'amenant à plus de prudence, mais en s'attaquant à votre famille.

Il dépêche ainsi son lieutenant, l'immonde mage Zelek, pour enlever votre jeune sœur, encore dans son berceau, afin de lui infliger l'immonde destin qu'il vous réservait préalablement.

L'emmenant dans les contrées lointaines de Kara-Moon, il pense pouvoir finalement concrétiser ce qu'il avait débuté il y a des années de cela avec vous.

Voilà en quelques mots ce que nous conte la fabuleuse présentation animée du jeu.



***Zelek, sous l'apparence d'un dragon, s'apprête à enlever votre sœur.***

Bien entendu, en tant que nouvel humain, vous avez des principes. Les plus forts étant qu'on ne touche ni aux vêtements, ni à la famille, vous vous mettez en quête de secourir votre sœur pour la sortir des griffes de l'infâme Zelek !

En tant que nouvel humain, votre force est nettement diminuée par rapport à l'ancien épisode, et vous allez devoir vous équiper afin de réussir votre mission. Ainsi, muni d'une masse d'arme, vous prenez la route de Kara-Moon pour mettre fin à cette infamie.



***Si c'est pas triste, ça ! En être réduit à utiliser une arme. Vous en regrettez presque votre ancienne vie.***

## ***Un univers enchanteur ?***

Premier grand changement lorsque l'on découvre le jeu, c'est bien entendu le look du héros, qui n'a plus rien à voir avec l'apparence qu'il avait dans Shadow of the Beast.

Le jeu en lui-même a lui aussi changé de style. Même si le principe est toujours le même, un jeu d'action/plateformes, vos méninges seront beaucoup plus utiles ici que dans le premier volet.

Graphiquement, c'est toujours aussi beau. L'univers présenté est beaucoup plus sombre qu'avant, mais gagne en détails.

Les ennemis rencontrés ont un aspect beaucoup plus crédible également, car il faut bien avouer que dans le

premier volet, c'était un peu la foire aux monstres.



***Le fond des décors est volontairement devenu noir. Un compromis pour gagner en fluidité ? Assurément.***

Donc ici, nous avons un univers beaucoup plus mature, plus réfléchi, qui nous met directement dans l'ambiance oppressante, poisseuse et glauque de cet épisode.



***Patauger dans les marécages n'est pas une chose agréable, surtout quand des hordes de crapauds vous assaillent.***

Le déroulement du jeu se fait de façon beaucoup plus fluide, il n'y a pas véritablement de cassure entre les phases en intérieur et celles en extérieur. Cette fluidité se retrouve également au niveau de l'animation.

Exit le manche à balais qui vous empêchait de faire des mouvements agréables, car dans Shadow of the Beast 2, vous voilà vif comme l'éclair et rapide comme... un... furet !?

Le côté action du jeu ne peut que mieux s'en porter, et permet au joueur de s'immerger beaucoup plus rapidement dans l'aventure.

En revanche, exit également le magnifique scrolling parallax du premier volet, et ce pour une raison toute simple, c'est qu'il n'y a plus de longues séquences planes où vous devez courir comme un dératé.

Ici, les dénivelés, plateformes, ponts, échelles et ascenseurs mécaniques sont foison. Vous aurez donc plus de phases de plateformes qu'avant.



*Comme vous le constatez, l'aire de jeu n'est plus plane, ce qui explique la disparition du scrolling parallax.*

### **Plus d'action, de plateformes ?**

Oui, et également plus de réflexion comme nous l'évoquions tout à l'heure.

A présent vous pourrez communiquer avec différents personnages, qui vous demanderont parfois des services, ce qui vous permettra de gagner différents objets utiles pour avancer dans votre quête.



*Voilà un présent bien intéressant. Merci, vieil homme.*

Si le déroulement est plus complet qu'avant, il est aussi plus complexe. Les énigmes à résoudre seront beaucoup plus coriaces, et vous pourrez comme dans le premier volet, vous retrouver totalement bloqué à cause d'une action non effectuée précédemment.



*Attention à bien choisir le bon mécanisme...*

Rageant si vous découvrez la saga par le biais de ce jeu, habituel si vous avez commencé l'aventure dès le début. Les items ramassés sont plus variés, vous demandant même de gérer un inventaire de quatre objets maximum.

Qui dit énigmes plus mises en avant, dit malheureusement un peu plus d'aller-retour à effectuer. Très honnêtement, ce n'est pas spécialement agréable mais beaucoup moins prononcé que dans d'autres jeux.

La difficulté du jeu n'a cependant pas été revue à la baisse, vous aurez toujours autant de mal à arriver à vos fins. Peu importe, tout est si bien orchestré que l'on revient avec plaisir sur ce jeu. Le moindre détail est fabuleusement conçu, des énigmes (l'une d'elles vous demandera par exemple de vous faire capturer pour pouvoir trouver un objet précis) jusqu'à la séquence de Game Over que vous finirez par connaître par cœur.



*Avouez que le Game Over en jette !*



*Un piège bien vicieux, qui vous condamnera à sauter dans le vide si nous n'arrivons pas à le détruire.*



*Soyez observateur, les pièges surgissent de partout.*

Niveau sonore, on change de compositeur mais pas de qualité musicale. Les thèmes sont toujours aussi beaux et adaptés à l'univers présenté. Planantes, les compositions resteront dans les annales du jeu vidéo. Ce n'est pas le cas des bruitages, qui eux n'y resteront pas, ou alors peut-être dans la catégorie « bruitages les plus crispants ». Il y a un décalage étonnant entre les musiques et les bruitages. Si discrets dans SotB premier du nom, ils se retrouvent ici beaucoup plus forts en terme de volume et sont réellement une insulte pour les cages à miel.

## **Beast 2 n'est pas Beast<sup>2</sup>**

Comme celle de son aîné, la durée de vie du jeu ne tient que par l'extrême difficulté de l'aventure, et la plupart d'entre vous baisseront les bras bien avant de venir à bout du jeu.



*Voilà un moyen de locomotion original, mais peu rassurant quand même.*

Qu'importe, la qualité de ce qui est présenté est telle qu'elle gomme tous les défauts. Evidemment, le côté découverte est passé, mais l'enchantement fonctionne toujours. C'est qu'on finit par s'y attacher, à ce bougre d'Aarbron !!



*De rares écrans de chargements nous permettent d'admirer le travail d'orfèvre des graphistes*

Petite anecdote amusante, histoire de ne pas trop s'éloigner de l'actualité. Quand Beast 1, l'équipe de développement annonçait que cette suite serait leur dernier jeu sur ordinateur, préférant se concentrer sur les développements sur consoles, pour des raisons de piratage.

Il est vrai qu'à l'époque, les jeux sur disquette étaient des cibles incroyablement faciles, et on peut constater que d'une part, ils n'ont pas tenu parole (heureusement pour nous), et que de nos jours, la situation n'a guère changé.



*Allez, hips, une dernière potion pour la route ! Hips*

## **Une suite digne de l'original**

Shadow of the Beast 2 nous permet de nous enfoncer plus profondément dans cet univers si particulier créé par les artistes de Psygnosis.

Plus détaillé, plus varié, amélioré sur tous les points importants du gameplay, le jeu se veut techniquement moins « brillant », moins tape à l'œil que son aîné, mais d'une qualité toujours largement au-dessus de la plupart des productions de l'époque.

Laisant une large porte ouverte scénaristique pour d'éventuelles suites, le hit de Psygnosis mettra en avant vos réflexes, aussi bien dans le côté action que pour la résolution d'énigmes.

Un changement de direction qui laisse présager ce que sera le troisième volet ?

### **Up !**

- Plus d'aventure
- Toujours aussi impressionnant
- Un univers arrivé à maturité
- Il n'est pas indispensable de jouer au premier pour se prendre au jeu

### **Down !**

- Toujours trop difficile
- Des bruitages assourdissants

**Shupmaster, toujours dans l'ombre**



**SHADOW OF THE BEAST 3**  
Editeur : PSYGNOSIS  
Développeur : REFLECTIONS  
Support : Amiga  
Année : 1992  
Genre : Action-Aventure  
1 joueur

# BEAST III

## La fin d'une aventure

Bravo Aarbron, votre famille est à présent hors de danger, vous avez finalement réussi à sauver votre sœur et à détruire Zelek, puissant lieutenant de Maletoth. Mais votre tâche n'est pas terminée pour autant, car le mal est toujours présent, et le sera tant que le Beast Lord sera de ce monde.

A présent il va falloir vous débarrasser de votre ancien maître, mais il n'existe qu'une arme pour arriver à mettre en œuvre ce funeste dessein.

Voilà en quelques mots le rêve de notre héros, qui, éfondré de fatigue après sa lutte contre l'ignoble Zelek, s'était endormi.

Un homme était apparu dans son sommeil, un vieil homme se présentant comme étant Rekann, magicien du royaume autrefois responsable du bon équilibre entre le bien et le mal. Il fut banni par le roi, ce qui permit à Maletoth d'asservir le monde. Le démon emprisonna le sorcier, empêchant par là même toute action qui aurait pu permettre de le renvoyer vers les abîmes des ténèbres.

Affaibli lors de vos deux précédentes aventures, le démon perd peu à peu son emprise sur le magicien, qui put ainsi vous contacter durant votre sommeil.

Pour supprimer définitivement Maletoth, vous allez devoir réunir quatre artefacts : le crâne du Loup-Garou, la Quintessence de l'Etre, la Masse de Pendek et les Crystaux d'Hodag. Vous allez donc repartir à l'aventure dans le royaume, pour ce qui devrait être votre ultime

quête.

Votre première surprise en vous réveillant sera de vous sentir différent. Et pour cause, vous revoilà devenu l'humain que vous auriez du être auparavant. Vos pensées sont rapidement interrompues par un bruit inhabituel, celui d'un avion. Ce dernier atterrit près de vous. Totalement vide, vous comprenez que cet envoyé du ciel n'est autre que le moyen de transport qu'a mis Rekann à votre disposition, et qu'il est piloté par le sorcier en personne.



*Voilà votre véritable apparence. IndianAarbron !*

Vous grimpez donc dans l'appareil, et vous retrouvez donc en route vers votre ennemi de toujours, avec la ferme intention de mettre fin à votre calvaire. Mais le démon, toujours fermement décidé à vous éliminer, déclenche un violent orage qui vous oblige à sauter en cours de vol. Décidément, voilà encore une aventure qui commence fort.



*Sympa, le vieux, il vous a refilé un coucou tout pourri.*

Deux années se sont écoulées depuis Shadow of the Beast 2 (pour le joueur, pas au niveau scénaristique). Ces années ont-elles changé l'orientation du jeu ou bien altéré ses innombrables qualités ? Shadow of the Beast 3 est-il l'épisode de trop ?

## ***Retour au royaume de la bête***

En ce qui concerne l'histoire, les chanceux ayant fini le volet précédent savaient que ce troisième épisode était inévitable et était même indirectement annoncé. Maintenant, comme nous le savons tous, des séries peuvent être librement interrompues si le porte-monnaie ne se remplit pas assez. Ce n'est donc pas le cas de cette série qui ira donc bien au bout de ses ambitions. Sous-titrée « Out of the Shadow », cet opus est clairement annoncé comme l'ultime volet de la saga. Alors profitons-en au maximum !



*Aarbron a hâte d'en découdre, et ce ne sont pas les jets de crânes de ces créatures qui vont le ralentir.*

Le gros changement de cet épisode est que l'on ne progresse plus au sein d'une immense aire de jeu, mais cette fois dans quatre niveaux bien distincts.

Certes beaucoup moins grands, ils présentent l'avantage de proposer plus de variété que les précédentes aventures. Le but affiché de chaque niveau est de récupérer un artefact, gardé par une créature que nous assimilerons à des boss de fin de niveau.



*Choisis ton aventure, héros.*

## ***Allez hop, on y va, en route...***

Vous commencez votre aventure dans la Forêt de Zeakros. Niveau design, ce niveau fait grandement penser à l'univers que vous parcouriez lors de votre précédente quête.



*Voilà une forêt peu engageante.*

Une forte dominante noire, des créatures primitives et une végétation hostile seront vos principaux ennemis. Comme il est de coutume depuis le premier volet, vous devrez trouver des clés pour progresser dans le niveau.



*Des décors toujours originaux.*

Parlons justement de la partie exploration/réflexion du jeu, aussi prédominante dans le deuxième opus qu'elle était insignifiante dans le premier. Ici, elle est une fois de plus mise en avant, au prix d'une régression de l'action d'ailleurs. Ce n'est pas un mal, les niveaux étant plus petits, cela donne un équilibre parfait. De plus, les énigmes de ce niveau sont clairement simples, à se demander si ce n'est pas le tutoriel du jeu (ceci dit, un tutoriel faisant le quart du jeu serait exagéré). On va simplement dire que c'est le niveau rêvé pour se mettre en jambes.



*Vos ennemis ressemblent étrangement à ce que vous étiez quelques temps auparavant. Notez la créature à gauche, elle est un élément clé pour progresser.*

Vous disposez à présent de trois jauges de vie, là où les précédents volets n'en présentaient qu'une seule. En contrepartie, aucune potion ne viendra les remonter. Il faudra faire avec ce que vous avez. Vous ne comptiez tout de même pas que l'on vous amène la fin du jeu sur un plateau d'argent, non ?

Votre ancienne masse a été remplacée par une sorte d'étoile de ninja géante, mais vous pourrez rapidement trouver d'autres armes qui viendront idéalement compléter votre inventaire. A noter que votre inventaire n'est plus limité à présent, ce qui est une bonne chose. Cela se comprend car dans SotB 2, votre unique tenue était un simple slip, alors allez ranger une masse d'arme dans un Dim et on en reparle après ! Ici vous avez la panoplie complète du parfait Indiana Jones, chapeau et sac à dos compris, donc aucune raison de vous limiter. Le soucis du détail, je vous dis !!



*D'un bond agile, vous attrapez des grenades. Bien joué !*

Petit retour qui fera plaisir aux fans de la première heure, celle du scrolling parallax. Même s'il n'est plus aussi impressionnant trois ans plus tard, il faut avouer que c'était un élément qui manquait dans l'épisode précédent.

Réussir ce niveau mettra en votre possession le premier artefact : le crâne du loup-garou.



*Si, c'est un loup-garou. Volant, mais un loup-garou quand même.*

Une fois ce niveau exploré, vous aurez la possibilité d'accéder au suivant : le Fort Dourmoor.



*Vous voilà parti à l'assaut du fort !*

## Bienvenue à l'Aquasplash

Ici, changement complet de décor. Les couleurs se veulent plus chaleureuses aux abords du fort, et les énigmes se complexifient un peu.

Vous devrez dans un premier temps pénétrer à l'intérieur du bâtiment, résoudre des énigmes aquatiques en glissant dans des tuyaux (comme à l'Aquasplash) pour atteindre le boss, Pendeck, qui vous remettra avec un large sourire sa masse !

Vous terminerez ensuite votre visite de l'édifice jusqu'à la sortie, enfin... si vous la trouvez.

On constate avec plaisir que dans ce niveau, le côté action est clairement passé au second plan au profit des énigmes, qui elles, se veulent beaucoup plus difficiles.



*Heureusement, cette table est waterproof !*



*Les énigmes deviennent ici beaucoup plus recherchées.*



*Ah, ce brave Pendeck et son sourire angélique.*

## *Allez, viens boire un p'tit coup...*

Une fois sorti du fort, vous vous mettez en route vers les caves de Bidhur, lieu dans lequel vous devrez déjouer différents jeux de boules pour atteindre le boss qui vous apportera .... La quintessence de l'être ? Eh bien non, il vous apportera une fiole.

C'est dans ce récipient que vous pourrez prélever un échantillon de cette quintessence.

Dans ce niveau, pour la première fois dans la série, et pour la dernière fois d'ailleurs, vous pourrez utiliser un moyen de locomotion que vous dirigerez. Il s'agit ici d'une espèce d'autruche, qui, une fois libérée (il faudra

pour cela passer par une résolution d'énigme), vous permettra d'atteindre des zones inaccessibles à pied.



*Votre futur nouvel ami est enfermé dans une cage. A vous de trouver comment le libérer, il vous en sera éternellement reconnaissant.*



*Sur le dos de votre compagnon, vous allez devoir activer un jeu de switches et de boules métalliques*



*Allez sentir l'haleine de ce monstre de plus près, et la quintessence sera votre.*

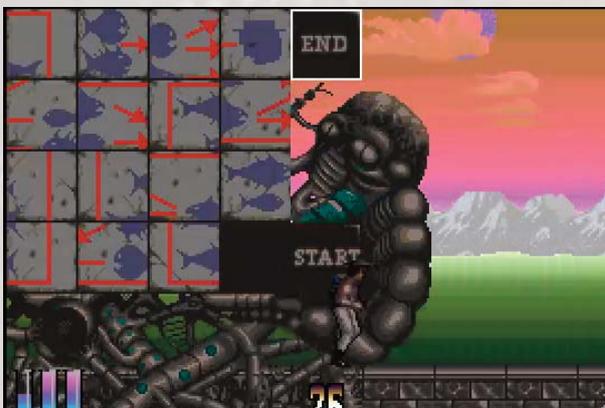
## *Sauvez Willy*

Il ne vous manque plus qu'un seul artefact, le crystal d'Hodag. Cet item se trouve à Nosthomak, sorte de musée aquatique dans lequel sont élevés des espèces toutes plus dangereuses les unes que les autres.



*Ah tiens, voilà donc où votre avion s'est écrasé !*

C'est également le niveau le plus complexe, notamment avec un puzzle d'une difficulté exemplaire. Je ne vous en dirai pas plus sur la façon de récupérer le cristal, lors d'une séquence assez étrequée, jeu entre la glace et le feu.



*Ce puzzle, facultatif, est pourtant la solution de l'énigme suivante. De ce fait, il est extrêmement difficile à résoudre.*

Le vieux sorcier, vous suivant tout au long de l'aventure, est à présent prêt à concevoir l'arme ultime. Il est grand temps pour vous d'affronter votre ennemi de tou-

jours : Maletoth ! Vous touchez au but, alors courage...

## L'évolution dans la continuité

S'il ne présente aucune véritable surprise sur le plan graphique, cet ultime volet est, comme ses prédécesseurs, un exemple à suivre. Véritable leçon technique présentée par Psygnosis, il ne souffre d'aucun véritable défaut dans ce domaine.

Les environnements musicaux sont toujours aussi plannants et réussis. Des thèmes reposants, calmes, agrémentés cette fois de bruitages réussis. Un bon point de ce côté-là, qui comble le manque qui avait pu se créer lors du deuxième épisode.

L'animation est toujours aussi bonne. Présentée comme un condensé des deux premiers épisodes, tout se déroule de manière fluide et rapide.

Aarbron se manie toujours aussi bien, on sent encore des améliorations de ce côté-là. Ce n'est pas à cause d'un défaut de programmation que vous loupez une plateforme, alors préparez d'autres excuses...

La durée de vie est toujours aussi courte sur le fond, mais vous demandera pas mal de pratique pour venir à bout des pièges qui parsèment votre parcours. Le désavantage de ce volet, c'est qu'une fois les énigmes résolues, votre parcours sera vraiment rapide ! Le replay value du jeu est donc bien en deçà de ce que proposent ses aînés. Mais c'est aussi le prix à payer pour le rendre enfin accessible à tous.

## Une fin digne de ce nom

Shadow of the Beast 3 clôture de fort belle manière une des trilogies les plus innovantes du jeu vidéo, au point que même de nos jours, de nombreux joueurs regrettent encore que ce ne soit pas plus qu'une simple trilogie. Série mythique d'un développeur mythique, peut-être reverrons-nous Aarbron dans une nouvelle aventure... Bien que la boucle soit bouclée au niveau du scénario original, il n'est jamais inconcevable que les têtes pensantes du jeu puissent imaginer un ultime rebondissement permettant à notre héros de revenir sur le devant de la scène. Je rêve tout éveillé, mais peut-être après est-ce mieux ainsi. Après tout, de trop nombreuses séries d'antan se retrouvent écorchées lors de leur retour sur le devant de la scène.

Un dernier mot qui sera en fait un remerciement à Psygnosis, pour avoir fait rêver pendant longtemps de nombreux joueurs devant des productions aussi réussies que cette trilogie.

### Up !

- Une réalisation toujours au top
- L'ambiance générale du jeu
- Des énigmes coriaces et réussies
- Enfin accessible au plus grand nombre
- Quatre univers pour le prix d'un

### Down !

- C'est le dernier volet
- Toujours court, malheureusement
- Je veux un Shadow of the Beast 4, ou pourquoi pas une préquelle racontant l'enlèvement d'Aarbron et sa transformation en esclave

## Shupmaster, qui sort de l'ombre

# Même pas drôle.



Verdict : Jenn a définitivement un humour de merde.



**Axelay**  
Éditeur: Konami  
Année: 1992  
Genre: shoot them up  
Support: Super Famicom  
1 joueur



# アクスレイ AXELAY

*1992, à l'heure où Konami ne cesse d'enchaîner les blockbusters reconnus dans diverses catégories (des suites pour la plupart), la firme est alors réputée pour sa polyvalence et sa créativité. Sur diverses plateformes, les shoot them up de qualité affluent et la concurrence se fait sentir. Certains tombent dans l'oubli, d'autres sortent du lot (Thunder Force III et IV, Lords of Thunder ou encore le tout récent Super Aleste) et Konami compte bien retourner au charbon pour créer le digne successeur de Gradius en exploitant le fameux mode 7 de la super famicom qui venait d'exploser dans le monde entier.*

*En créant une nouvelle licence venue de nulle part, la société espère injecter du sang neuf dans le panel de ses séries. C'est ainsi qu' Axelay est né.*



### **Francky Vincent les a vus !**

Ne cherchez pas de scénario compliqué ou tordu, il n'y en a pas. Le système solaire Illis est en danger et les extraterrestres ont une fois de plus envahi la planète bleue pour s'en emparer et réduire l'humanité à néant. Axelay, vaisseau surboosté, est notre dernier espoir. C'est le seul vaisseau qui ait survécu jusqu'à présent. Envoyons-le au casse-pipe !

Bon d'accord, un gosse de cinq ans aurait pu écrire le script mais force est de constater que ce genre de scénario digne d'une série B fonctionne pas mal pour un shoot de ce genre, entendez par là propice au cassage d'aliens en masse.

Le héros se bat aussi pour venger sa famille qui a péri lors de l'invasion Alien.

Après être passés par un menu " options " assez complet, proposant de personnaliser la configuration des boutons, le contraste, la rapidité de la cadence de tir et j'en passe, entrons dans le vif du sujet et commençons une partie.



*" Maintenant ça va chier ! "*

## Select your weapons !

Un tableau de sélection des armes qui équipent l'Axelay s'offre alors à vous. Il présente trois catégories d'artillerie correspondant à chaque partie du vaisseau.

Chaque arme peut jouer un rôle plus ou moins important dans la mission qui va suivre. Il faudra donc les choisir de façon stratégique. Au début du jeu, une arme de chaque catégorie est disponible. Il n'y a donc pas encore de choix cornélien à faire, mais ça viendra à partir du niveau 2. Après avoir validé, une voix digitalisée vous souhaite bonne chance... et vous en aurez besoin !

### Catégorie WEAPON POD

#### 1) Straight Laser (disponible au niveau 1) :

Salve de feu frontale assez puissante.

#### 2) Needle Cracker (disponible au niveau 3) :

Aiguilles à tête chercheuse de puissance réduite mais qui ont l'avantage de traquer les ennemis arrivant de n'importe quel côté.

#### 3) Wind laser (disponible au niveau 6) :

Quatre lasers rouges partant de l'arrière vers l'avant et couvrant la globalité de l'écran. Il est possible de faire diverger ou converger sa trajectoire. C'est l'une des armes les plus puissantes du jeu.

### Catégorie SIDE POD

#### 1) Round Vulcan (disponible au niveau 1) :

Tirs de projectiles circulaires disposant d'une puissance correcte. Voici l'arme la plus intéressante du jeu. Elle apporte une profondeur de gameplay que pas mal de shoot them up n'ont pas.

Il est possible de contrôler totalement sa trajectoire sur 360° en gérant la pression du bouton de tir. Laissez le bouton maintenu pour une trajectoire circulaire évoluant vers l'avant du vaisseau et lâchez-le pour que le tir revienne vers l'arrière. Idéal pour se déplacer tout en visant les ennemis déboulant de part et d'autre.

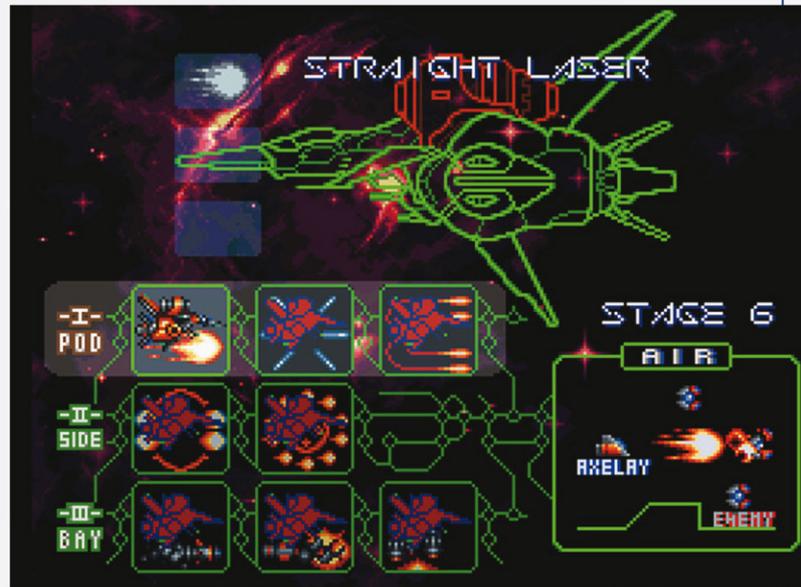
Tapotez le bouton de tir pour garder une trajectoire constante.

#### 2) Morning Star (disponible au niveau 5) :

Ce tir multidirectionnel offre la possibilité de tirer des boulettes dans huit directions à la fois en tapotant sur le bouton de tir. Maintenu, il les fait tourner autour du vaisseau de façon croissante, générant ainsi une sorte de bouclier qu'il est possible d'interrompre à tout moment en relâchant le bouton. Cela aura aussi pour effet de répartir les boulettes aux quatre coins de l'écran.



La planète bleue en fond, vous rappelle ce pourquoi vous vous battez.



### Catégorie WEAPONS BAY

#### 1) Macro Missile (disponible au niveau 1) :

Roquettes perforantes. Bonne arme frontale, c'est la plus puissante du jeu et la plus précise des bombes.

#### 2) Explosion Bomb (disponible au niveau 2) :

Bombes explosives larguées en biais. Plutôt efficaces.

#### 3) Cluster Bomb (disponible au niveau 4) :

Bombes larguées à la verticale. Un peu contraignantes à utiliser sur pas mal d'ennemis. À éviter.

## Ce qu'il faut retenir :

À chaque fois qu'Axelay se fera toucher, il perdra l'arme qu'il utilisait à ce moment précis, la remplaçant alors avec une arme d'appoint assez faible. Si vous perdez toutes vos armes, le moindre choc sera synonyme de mort.

Bien évidemment, une collision sévère avec certains tirs ou même les vaisseaux ennemis fera instantanément exploser votre vaisseau, armes en stock ou non.



Le gameplay est très simple et intuitif. B pour le tir principal, A pour les petits missiles additionnels et L ou R pour changer d'arme.

Leurs icônes sont disposées sur la partie supérieure de l'écran.

## • Deux styles en un !

L'une des particularités d'Axelay réside dans le fait de proposer deux types de scrollings différents, un stage sur deux.

Le scrolling horizontal classique, propre à pratiquement tous les shoot them up de l'époque, et le scrolling 3D. Konami a voulu exploiter le fameux mode 7 de la Super Famicom : rendre une pseudo 3D grâce au zoom et à la distorsion qui caractérisent cet effet (un peu à l'image de F-zero).

Même s'il peut paraître désuet de nos jours, l'effet était vraiment époustouflant à l'époque.

La seule inquiétude que l'on pouvait avoir face à cette alternance aurait pu être illustrée par un manque d'homogénéité de l'ensemble, mais il n'en est rien. La pilule passe assez bien pendant le jeu qui n'en paraît que plus varié.

De plus, le gameplay général n'est pas affecté par ce changement d'un niveau sur l'autre.

## À l'attaque !

*C'est à travers six stages très différents que vous devrez jouer de la gâchette. Voyons voir maintenant ce qui vous attend..*

### Stage I

Une fois lancé au-dessus des nuages on sent que la Super Famicom en a dans le bide. Transparence, scrolling parallaxe et fluidité exemplaire sont au rendez-vous. Mais trêve de blabla, à peine le temps d'admirer tout ça que 8 ennemis visiblement inhumains vous encerclent.

Konami vous lance un premier test : choisir son arme en conséquence pour souligner l'utilité de chacune d'elles.

Vous l'aurez très vite compris, l'arme circulaire est la plus appropriée pour faire le ménage autour de soi.

Après quelques slaloms entre les roches en lévitation, vous arriverez devant la mecha-arachnide géante. Plus impressionnante qu'elle n'est redoutable, vous en viendrez à bout facilement pour peu que vous arriviez à détruire son tisseur de toiles (ces dernières vous ralentissant quand vous passez dessus).



*La fluidité d'animation de ce boss est particulièrement impressionnante.*



*Un sous boss qui disparaît sous les nuages avant de réapparaître pour mieux vous surprendre.*



*Les débris projetés par l'explosion de votre vaisseau seront fatals aux ennemis les plus proches.*



*Le scrolling accélère. Charge à vous d'éviter les roches tout en évitant les projectiles ennemis.*



*Dès le début du stage 2, plusieurs ennemis vous assaillent.*

## Stage 2

À bord de la station spatiale infestée, vous ferez d'autres rencontres mécaniques belliqueuses (à croire que les extra-terrestres passent leur vie chez Bricorama). Méfiez-vous des élévateurs et autres plateformes en mouvement, un accident est si vite arrivé lors d'une esquivance de boulettes. Au cœur de la base, une réplique de ED-209 vous attend. Ne vous laissez pas distraire par son animation excellente et occupez-vous d'exploser sa gatling inférieure avant de larguer des bombes sur sa carcasse. Son cerveau est son point faible.



*Pour vaincre cet ennemi, il vous faudra détruire sa partie centrale.*



*Vous arrivez à l'entrée du répère où vous attend le second boss.*



*ci-contre : Esquivez son laser pour canarder son point faible.*

## Stage 3

Vous continuerez de vous battre au-dessus d'une ville by night, trouvant votre chemin dans des labyrinthes de tuyaux suspendus dans les airs. Vous vous ferez aussi attaquer par le bas, ce qui sous-entend que c'est probablement la guerre au sol. Un stage magique par son ambiance jazzy, ou comment faire la nique à E.T. le manche de contrôle d'une main et un verre de whisky dans l'autre. Ne vous fiez pas à l'apparence du boss de ce lieu. Sous ses airs de chapiteau, il a plus d'un tour dans son sac. On constatera ce bel effet de pixelisation lors de la dernière phase de sa transformation.



*Ce boss évolue dans trois formes différentes.*



*Des ennemis imprévisibles infestent ce lieu autrefois paisible.*



*Détruisez ces embouts métalliques dorés pour frayer un chemin dans ce labyrinthe de tuyaux aériens.*

## Stage 4

Les envahisseurs aiment l'eau et ce stage va vous le prouver. Fini les mechas, place aux créatures organiques étranges auxquelles vous aurez à faire face ici, dans la caverne aquatique. Un stage magnifique qui renferme quelques passages corsés. L'écho des divers sons raisonnant tout au long du stage vous rappellera l'immensité du lieu. Son boss aquatique vous caressera d'un fouet magnétique qui vous fera automatiquement changer d'arme. Ses points faibles sont à découvrir mais un tas de projectiles et de parasites seront là pour vous rendre la tâche plus ardue.



*Frayez-vous un chemin en détruisant ces cailloux gênants.*



*Un gros travail a été fait sur les effets d'eau.*



*Cette boule renferme une quinzaine de projectiles.*

*Ci-contre : Le fameux fouet magnétique du poisson mutant qui clôture ce stage.*



## Stage 5

Le monde de la lave. Après le clin d'œil à ED-209, voici celui qui fait référence au vers des sables de Dune. Il vous faudra l'éviter car il est indestructible, contrairement aux dragons de feu tout droit sortis de Gradius. D'autres créatures au design pas franchement inoubliable viendront vous barrer la route, tout comme les quelques gerbes de flammes remontant à la surface. Quant au boss, un gigantesque colosse nourri de lave, il essaiera de vous écraser de ses propres mains en vous éclaboussant. Ici, tout est une question d'esquive.



*Ci-dessus : Le géant de flammes. Il vous faudra viser son cœur pour l'affaiblir.*

*À gauche : quelques références bien assumées.*

## Le souci du détail

Il ajoute vraiment un plus : le vaisseau prend presque vie, entre ses ailerons positionnés en fonction de son mouvement ou encore les éclaboussures des tirs qui frôlent l'eau... Des petites touches qui ne passeront pas inaperçues auprès des amoureux du pixel !



## Stage 6

Lâché en pleine flotte ennemie, vous croirez des vaisseaux gigantesques. À la manière d'un bon vieux R-type, vous pourrez détruire plusieurs éléments de ces derniers. Ces vaisseaux vous mèneront au repaire de Veinion, le boss final. Un bipod vous accueillera de manière fébrile en vous éclairant, sans oublier de vous envoyer des salves de boulettes. Les portes principales se referment, c'est le début d'une lutte sans merci qui va vous opposer à une succession de monstres plus ou moins organisés pour vous faire la peau. Méfiez-vous des courants d'air qui vous aspirent vers les parois de cette base maudite. Et prenez garde à Veinion qui, au fil de ses transformations, n'hésitera pas à vous cloner pour dresser une armée d'Axelay face à vous.

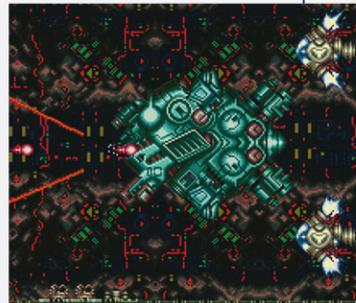
Ce stage est stupéfiant de mise en scène et la musique y est pour beaucoup. On y discerne trois grandes parties distinctes : l'espoir de la fin du règne alien (la dernière ligne droite vers leur anéantissement), la découverte étrange de leur repaire puis le stress doublé de frissons d'horreur une fois à l'intérieur. Un stage culte, qui monte en sauce pour terminer en apothéose.



*Les fameux vaisseaux qu'on peut voir dans la séquence d'introduction.*



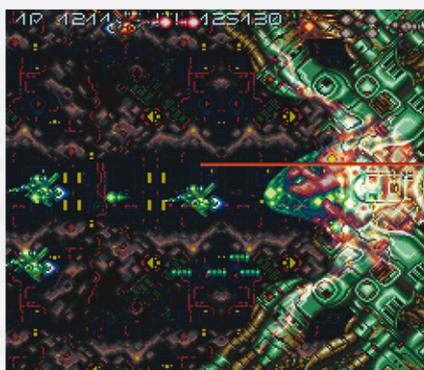
*Le calme avant la tempête.*



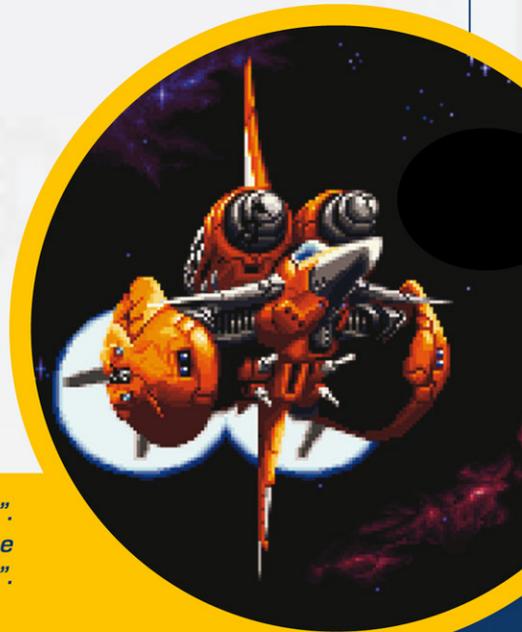
*Un sous-boss plutôt bien équipé.*



*Prenez garde aux rayons surprise prêts à vous griller comme une mouche sur un halogène.*



*L'attaque des clones revue et corrigée.*



*Pour débloquer la fin complète, il vous faudra terminer le jeu en difficulté "hard". Vous enchaînerez alors sur le loop ultime avec une difficulté accrue. Finissez-le une dernière fois et vous aurez droit à la phrase de fin " See you again at Axelay 2 ". L'opus attendu par tant de fans et qui n'aura jamais vu le jour. Snif !*

## En conclusion

Axelay dégage quelque chose qu'aucun autre shoot n'arrive à produire. Probablement la combinaison de divers ingrédients maîtrisés, mettant en évidence le savoir-faire de Konami. Une chose est sûre, le côté mature qui émane de ce titre ne peut pas laisser grand monde indifférent.

Quelques points, comme le scénario un peu léger et le fait que l'aventure soit un peu courte, viennent cependant entacher le tableau, mais cela ne suffit pas à rendre le jeu mauvais. Ce sont quelques gouttes de défauts dans un océan de qualités... Enfin, enchaîner tous les loops demandera pas mal de temps aux scorers.

*-RaphooN-*

## Up !

- *Ambiance et réalisation au top.*
- *Gameplay simple et efficace.*
- *Des passages cultes.*
- *Boss énormes et bien classes.*
- *Très bonne replay value.*

## Down !

- *Bien trop court.*
- *Quelques ennemis en manque de charisme.*
- *C'est ma fille qui a écrit le scénario (mais au fond on s'en fout).*



**FULL THROTTLE**  
 Editeur : Lucas Arts  
 Développeur : Lucas Arts  
 Support : PC  
 Année : 1995  
 Genre : Aventure  
 1 joueur

*Les jeux d'aventure, made in Lucas Arts, ont été pour la plupart des jeux dits Point'n Click. A l'apogée de son art, la firme nous livre ici un jeu différent, plus mature, explorant l'univers des road movies, contrairement à la plupart des autres jeux du genre. Ces derniers explorant plus des univers loufoques, proposant des énigmes plus tordues les unes que les autres.*

# FULL THROTTLE

## Un scénario Hollywoodien

Ben, chef respecté de la bande de motards des Putois, est dans la mouise. Depuis que pépé Soupape a pris sa retraite, lui laissant sa place de chef de gang, il accumule les problèmes, le principal étant le manque d'argent. Alors quand Malcolm Corley, légende de la moto et fabricant prestigieux du groupe Corley Motors, lui propose un contrat pour l'escorter à la réunion annuelle des actionnaires de Corley Inc., il se voit contraint d'accepter... Mais rapidement les choses s'enveniment, à tel point que les Putois se voient mêlés à un complot meurtrier et diabolique. Seul Ben peut sortir son groupe de cette situation...

## Born to be wild

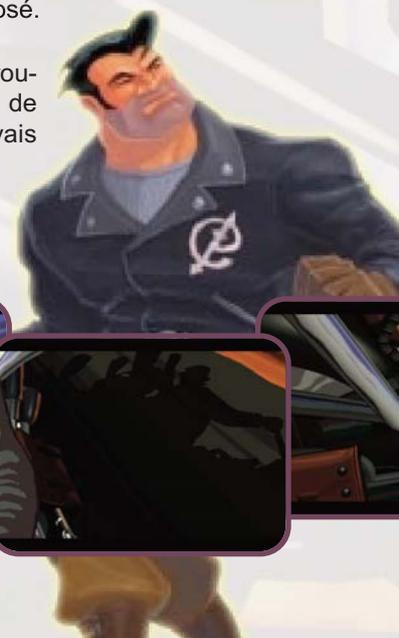
Voilà rapidement posé le cadre du jeu. D'un côté, un gang de motards mal rasés, adeptes du whisky et des coups de poings dans la figure, et de l'autre, des hommes d'affaire en costard cravatte, prêts à tout pour arriver à leur fin. Et entre les deux camps ? Quelques protagonistes, innocents ou non, qui vont vous aider à progresser dans l'aventure.

L'histoire débute par une longue séquence animée, utilisant le moteur du jeu (comme il est de coutume dans tout bon jeu Lucas Arts) expliquant la rencontre entre les Putois et Malcolm Corley, rencontre clôturée par une sieste de Ben dans la benne à ordures du Kick Stand. C'est à ce moment là que vous découvrirez que vos coéquipiers se sont fait berné par Corley, ou plus précisément par son associé Adrién Ripburger. Ce personnage apparaît de suite comme le badguy du jeu. Fourbe et manipulateur, il réussit à faire croire aux Putois que leur chef accepte le contrat qu'il leur a proposé.

A peine remis sur pied, Ben va donc devoir retrouver ses partenaires afin de les sortir de ce mauvais pas.



*Pause pipi au bar «le Kick Stand», endroit incontournable de tout biker qui se respecte.*



Vous commencez donc votre périple à l'extérieur du Kick Stand, bar PMU du coin, repaire de tous les môtards des environs. Votre première étape : retrouver votre gang afin de les sortir des griffes de l'odieux Ripburger.

On comprend d'emblée que même devant un univers plus adulte, l'humour est bel et bien présent. L'exemple le plus flagrant est la première énigme à laquelle vous vous trouvez confronté : retrouver les clés de votre fidèle monture.



*Quais, les Putois, ils plaisantent pas !*

Une énigme loin d'être difficile pour débiter, mais qui a le mérite de mettre totalement dans l'ambiance du jeu. D'autre part, nous découvrons alors l'interface du jeu. Simple au possible, nous sommes très loin des commandes de jeux style Monkey Island, présentant constamment une liste d'action à faire. Ici, l'action est en plein écran, et vous aurez besoin de faire un long clic pour faire apparaître les actions possibles.



*Quatre actions disponibles, on devrait pouvoir s'en sortir...*

Les actions, représentées par un icône, sont claires et peu nombreuses. Un poing permet de prendre ou actionner un objet, le pied permet d'effectuer des actions un peu moins conventionnelles (défoncer une porte par exemple), les yeux offrent la possibilité d'observer et la langue de lancer un dialogue avec un personnage.

### Leçon n°1 ou l'art d'ouvrir une porte comme un gentleman

1



*Frappez doucement à la porte si la demeure ne dispose pas de sonnette. Certes vous avez quelques minutes de retard, mais rien de grave.*

2



*Attendez patiemment. Votre hôte, une charmante demoiselle, ne manquera pas de vous faire remarquer que vous portez le costume de fort belle manière...*

3



*Fou d'impatience, vous finissez par craquer et vous précipitez sur la porte, dernière barrière entre vous et votre dulcinée !*

4



*Les hormones en ébullition et la bave aux lèvres, vous faites irruption dans la pièce, prêt à enlacer tendrement votre promise !*

5



*Damned, la belle s'est endormie, sûrement lasse par l'attente... Décidément, les rendez-vous galants et vous, ça fait deux ! Déçu, vous faites demi-tour. De toute façon, rien de bien grave, vous préférez les blondes...*



## Z'easy rider !

Dorénavant, plus rien ne peut vous arrêter. Vous prenez la route et essayez de rattraper vos amis. Un malheureux incident vous permettra de faire la rencontre de Maureen, jeune mécanicienne pleine de surprises, qui vous aidera non seulement à réparer votre bécane, mais surtout dans votre quête contre Ripburger et ses sbires.



*Nul besoin de vous préciser qu'avant de revoir votre moto d'aplomb, vous aurez un certain nombre d'énigmes à résoudre.*

La réparation de votre moto donnera bien entendu lieu à de nouvelles épreuves, par exemple lors d'une visite dans une casse automobile fréquentée par un «monstre sanguinaire».



*Ni une ni deux, vous sautez à pieds joints sur un tas de pneus pourris*

Il faudra également compter sur la police, car au fur et à mesure de votre progression, la situation du reste de la bande changera également. Recherché, vous devrez les éviter à tout prix !



*La police est à vos trousses, courez !*

Il est temps d'aborder un point important : les énigmes. Contrairement à d'autres jeux du genre, les énigmes sont pour la plupart cohérentes et ne poseront pas de grande difficulté au joueur, même novice. Trouver un jerrican, un tuyau et aller siphonner un réservoir quand Maureen réclame de l'essence pour la moto paraît beaucoup plus logique que de mettre des spaghettis sur une momie pour lui faire gagner un concours de beauté (comme dans un certain Day of the tentacle, du même éditeur, modèle du genre par son humour, mais pas spécialement par sa logique)

Pour résoudre ces énigmes, vous aurez besoin d'utiliser non seulement l'interface que nous avons évoquée précédemment, mais également de la combiner avec les objets présents dans votre inventaire.

Ce menu, accessible via le clic droit de la souris, est d'une simplicité déconcertante : un clic sur un objet puis sur l'élément du décor concerné, et le tour est joué !

La facilité de l'interface et des énigmes pourra peut-être rebuter les point'n clickeurs les plus aguerris (ce fut d'ailleurs un des reproches fait à Full Throttle à sa sortie), mais la compensation est qu'il permet d'ouvrir ce genre de jeux à un vaste public.



*Vous remarquerez une étrange ressemblance avec le célèbre Sim, non ?*

Mais revenons-en plutôt à l'histoire si vous le voulez bien, car la prochaine étape de notre héros ne sera pas forcément la plus simple : sauvez les membres de sa bande.

Après moultes péripéties, Ben réussit à les rejoindre pour assister, impuissant, à un spectacle d'horreur, Malcolm Corley en train d'agoniser près de la porte des toilettes d'une aire de repos (quelle belle mort quand on y pense...). Je ne vous en dirai pas plus sur le scénario et vous laisserai le plaisir de le découvrir par vous-même, histoire de ne pas gâcher le film.

## Un Road Clic Movie pas ordinaire

Outre les phases classiques d'énigmes, vous aurez l'agréable surprise de participer à des phases d'action. Apportant un peu de diversité au jeu, elles montreront vite leurs limites, prouvant que le Scumm, le célèbre moteur de jeu utilisé par Lucas Arts pour ses jeux d'aventure, n'est clairement pas fait pour. Soyons positifs, et applaudissons l'exploit d'avoir créé des séquences d'action avec ces moyens restreints.

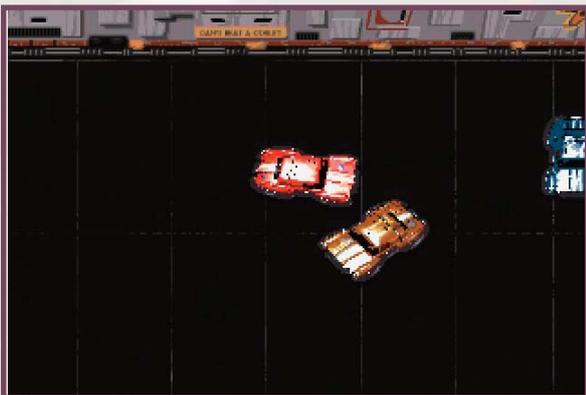
Les principales phases d'action sont bien entendu les phases à moto. Vous croiserez sur votre route de nombreux motards venant d'autres gangs, et qui dit gang rival, dit coups de poings à gogo ! Pas très maniable à la souris, votre moto pourra aller à droite ou à gauche. Le clic gauche permet de frapper ou de prendre un embranchement d'autoroute, alors que le bouton droit permettra d'alterner entre différentes armes gagnées lors des combats.

Vous croiserez également la route de votre mentor et ancien chef, pépé Soupape (ne riez pas, et remerciez plutôt les traducteurs, qui ont transformé un «father Torque» classieux en... ça !) qui vous donnera de nombreux et utiles conseils sur l'art de se battre en moto. Et des combats, vous allez en faire, croyez-moi !



*Vous arrivez sur le territoire des Caverneux, une bande rivale plus que dangereuse.*

Autre phase d'action obligatoire, un destruction derby qui brille par l'intensité due à la médiocrité de sa jouabilité. Assurément le point noir du jeu...



*Courage, ce n'est qu'un mauvais moment à passer.*

## Leçon n°2 ou l'art de gagner un combat sur deux roues



*Soyez mieux armé, plus rapide, plus agressif que votre adversaire. Chaque gang a ses points faibles que vous devrez exploiter au mieux. Vous serez souvent récompensé en cas de victoire...*

1



*Récompense n°1 : Une authentique planche provenant de la charpente de la petite maison dans la prairie.*

2



*Récompense n°2 : Les véritables lunettes de Charly des Minipouss ! Très prisées sur Ebay...*

3



*Récompense n°3 : Une des chaînes favorites de La Crampe, de Pulp Fiction, dédicacée qui plus est !*

4



*Récompense n°4 : Euh non, excusez-moi il y a erreur, car là, le combat est perdu. Revoyons la scène au ralenti...*



*Il ne fallait que 5 centièmes de seconde à Ben pour se retrouver le cul par terre !!*

Et enfin, last but not least, le jeu du couteau qu'affectionne tant Bishop dans Alien. Je vous laisse le soin de découvrir comment l'activer, car il est facultatif.



*C'est officiel, Ben est presbyte !*

## Il a quoi sous son casque, ce jeu ?

Assez de description sur le jeu, parlons un peu technique. Car même si ce jeu a quinze ans d'âge, il mérite peut-être que l'on s'attarde sur certains aspects qui le caractérisent.

Tout d'abord, Full Throttle est très réussi esthétiquement. Comme à l'acoutumée avec Lucas Arts, nous avons droit à un véritable dessin animé. Des décors très travaillés, une palette de couleur en adéquation avec l'univers proposé (un cadre très américain avec ses longues plaines désertiques). Bref, ce jeu propose un univers extrêmement cohérent.



*Hey, Mother F..., y a pas un seul motel sur cette foutue Route 66 ???*

Mis à part les paysages, on note également la présence de personnages fort bien dessinés, caricaturés à souhait.



*Dallas, ton univers impitoyable...*

Grande nouveauté dans les jeux d'aventure du père Lucas, l'arrivée de la 3D. Comme il était d'usage à l'époque, c'est d'une 3D précalculée dont je vous parle. De nombreuses séquences feront appel à cette technique, dynamisant l'action quand les anciens jeux se contentaient la plupart du temps d'écrans fixes.

Il faut reconnaître que c'est une sacrée avancée dans le domaine, même si, admettons-le, l'affichage des décors en 1995 est nettement moins propre que de nos jours. Nous avons donc là un affichage un peu « crasseux » oserai-je dire, mais qui est tout sauf

désagréable à regarder.



*L'affichage des séquences animées et des décors n'est pas lissé et totalement propre.*

Côté son, n'oublions pas que le jeu tourne sur CD. Donc niveau musique, les compositions ne sont plus de sympathiques morceaux Midi. Un groupe nommé Gone Jackals a même composé quelques musiques pour le jeu (voir toutes peut-être, je ne sais pas). Comme vous pouvez vous en douter, nous ne parlons pas d'accordéon mais bien d'un rock américain.

Les voix correspondent parfaitement aux personnages. Pour les habitués, en version française, certaines voix rappelleront des souvenirs aux anciens joueurs de Point'n Click. Si vous vous tournez vers la version originale, rien de particulier à en dire si ce n'est la présence d'une voix plus que connue des amateurs de jeux vidéos et de cinéma : celle de Mark Hamill, l'éternel Luke Skywalker.

Que des qualités alors ? Et bien non, pas forcément, car malgré le support numérique, la qualité de l'échantillonnage n'est pas toujours au rendez-vous. Bien dommage car cela peut parfois gâcher le plaisir d'écoute.



*Exploser des lapins sur le thème de la chevauchée des Valkyries, c'est le rêve de tout un chacun !*

Nous ne nous éterniserons pas plus sur la jouabilité, nous en avons assez parlé précédemment. Retenons simplement qu'elle reste parfaite pour la partie aventure, mais complètement dépassée dès qu'il y a de l'action à l'écran. Saluons tout de même la simplicité de l'interface, qui reste à mon goût exemplaire pour ce type de jeux.

Les dialogues du jeu sont de vrais bijoux. Bourrés d'humour, le langage cru fait des étincelles. Certes le jeu ne fait pas dans la finesse, mais il ne tombe jamais dans le grossier. Un ou deux noms d'oiseaux viendront sûrement choquer vos oreilles d'anges, mais vous aurez sûrement le sourire aux lèvres en les entendant.



Voilà qui a le mérite d'être dit !

## C'est bon ? Tu as tout dit ? Tu vas nous lâcher maintenant ?

Pas tout à fait ! Il y aurait tellement de choses à dire sur un jeu de ce genre que l'on pourrait facilement lui dédier un hors-série de Player 2. Alors pour ne pas trop gâcher votre découverte du jeu (si tant est que ce test vous a donné envie de le découvrir ou le redécouvrir), voici pour terminer un petit trombinoscope des principaux personnages de Full Throttle.



Oh oui, j'adore les trombis !!!

**L'indispensable, le seul, l'unique.  
le trombinoscope des principaux  
personnages !**



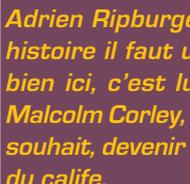
**Ben :** ça, c'est vous ! Oui, désolé... Viril, musclé, c'est le parfait chef de bande. L'humour de LucasArts en plus...



**Maureen :** LA rencontre du jeu. Mystérieuse mécanicienne, elle aura bien plus à dévoiler que sa grande aisance de la caisse à outils ! De là à dire que c'est un personnage-clé...



**Malcolm Corley :** PDG de Corley Motors et ancien biker, il est un dieu pour tous les aficionados des deux roues.



**Adrien Ripburger :** dans toute histoire il faut un méchant. Eh bien ici, c'est lui ! Associé de Malcolm Corley, il n'a qu'un seul souhait, devenir calife à la place du calife.



**Nestor :** majordome de Moulinsart... reconverti en chauffeur et homme de main de Ripburger. Il obéit au doigt et à l'oeil de ce dernier, et est accompagné de son collègue Bolus.



**Horace :** comment ne pas parler d'Horace, le vendeur de souvenirs de chez Corley Motors. Avec son short et ses chaussettes noires, ce personnage a la classe, tout simplement !

## On the road again

Quel bonheur de retrouver ce jeu que j'oserais qualifier de culte. Lucas Arts, et plus précisément Tim Shaffer, heureux père des jeux Point'n Click de la firme au sabre laser, nous prouve qu'ils aiment ce qu'ils font, et qu'ils le font bien ! Des détails par milliers, des clins d'oeil aux autres séries, l'humour, les dialogues et l'ambiance adulte font de ce jeu d'aventure une expérience inoubliable.

On passera les quelques imperfections techniques de l'époque pour se concentrer sur ce que ce jeu apporte de mieux : le fun ! Dommage que cela soit si court, et encore plus dommage qu'aucune suite n'ait vu le jour (deux jeux étaient prévus mais ont été successivement annulés).

## Up !

- La qualité de la réalisation
- Humour percutant
- Accessible à tous

## Down !

- Un peu trop facile
- Les phases d'action trop approximatives
- Les suites annulées

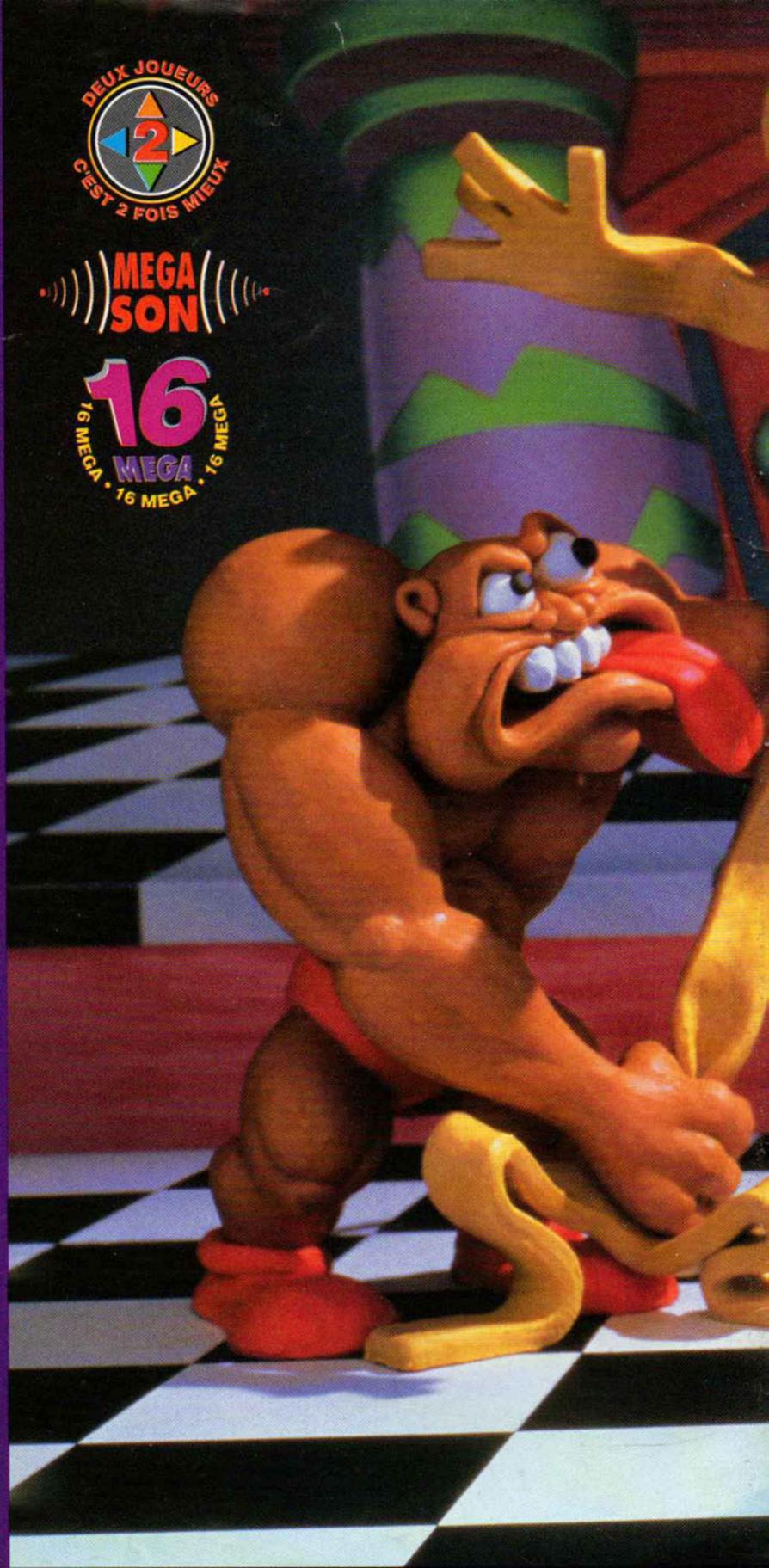
**Shup on the highway**

# ClayFighter

DEUX JOUEURS  
C'EST 2 FOIS MEUX

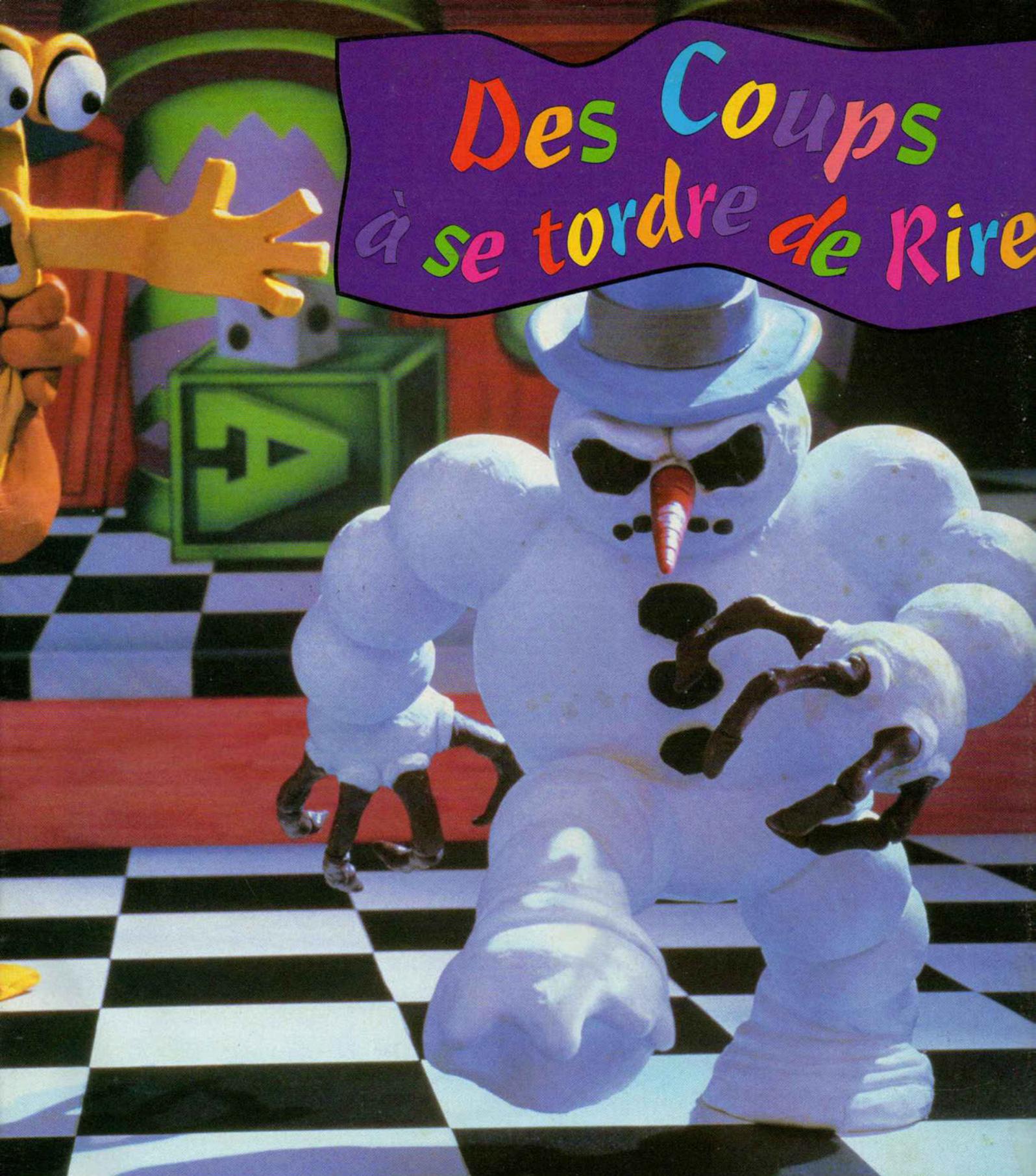
MEGA  
SON

16  
MEGA  
16 MEGA • 16 MEGA



Interplay™

SUPER NINTENDO  
ENTERTAINMENT SYSTEM



# Des Coups à se tordre de Rire

Tout droit sorti d'un univers de pâte à modeler délirant, voici ClayFighter : 12 combattants tous plus fous les uns que les autres, des tonnes de coups secrets encore jamais vus sur Super Nintendo, des prises à vous clouer sur place, un nombre de niveaux ahurissant...

Et côté image et son, là aussi, attendez vous au mega choc !

**ASTUCES & CONCOURS**

**SUR LA LIGNE OCEAN**

**36 68 33 68 \***

**ocean<sup>®</sup>**

**T'ES PRIS AU JEU**



**TEKKEN 5**  
 Editeur : NAMCO, SCEE  
 Développeur : NAMCO  
 Support : Playstation 2  
 Année : 2004  
 Genre : Combat  
 De 1 à 2 joueurs



Bien que Tekken 6 soit sorti en Arcade depuis un moment sur l'Archipel Nippon, ce n'est réellement qu'à cette rentrée voire en fin d'année que la plupart d'entre nous pourront réellement l'essayer.

D'ici là, nous vous proposons donc de nous replonger dans le sixième (en comptant le Tag) épisode de la saga, âgé de 5 ans déjà. Nous nous intéresserons ici à la version PS2. Les versions Tekken 5.1 (Arcade) et surtout Dark Resurrection (Arcade et PSP) seront évoquées en fin d'article.

Et il y en a eu du chemin de parcouru depuis le premier épisode ! Tekken 5 a-t-il amené son vrai lot d'innovations à la série, afin de le rendre crédible ? Nous allons voir ça.

### *Tekken pour les Nuls*

Pour celles ou ceux qui sortiraient d'une profonde hibernation de plus de 10 ans, voici une leçon express de rattrapage.

Tekken est une série de jeux de baston réalisée et éditée par Namco. Afin de rester synthétiques, nous résumerons ses caractéristiques comme suit :

- Il s'agit d'un jeu de baston en 3D, plutôt fun que réaliste,
- Il se joue à 4 boutons : 2 poings et 2 pieds,
- Le gameplay est essentiellement basé sur la rapidité, avec notamment ses fameux "air combos" ou "juggles",
- Tous les épisodes sont sortis en arcade et ont été portés sur PS1 ou PS2. Une adaptation du 5ème opus existe même sur PSP.

Même si les deux titres se sont dès le début distingués par une personnalité qui leur est propre, l'éternel et direct concurrent de Tekken demeure Virtua Fighter de Sega.

On compte aujourd'hui 6 épisodes de Tekken :

### Tekken (1994)



Le premier titre de la légende. De la 3D texturée et fluide, un gameplay rapide et accessible, et surtout LA vitrine (avec Ridge Racer) de la Playstation.

### Tekken 3 (1997)



Tekken 3 signe l'âge de la maturité pour la série. Bien que la révolution soit moins grande que lors du passage du premier au second épisode, le souci de perfection alors apporté à tous niveaux fût si grand qu'il constitue pour beaucoup le meilleur de la série.

### Tekken 2 (1995)



Si Tekken connaît le succès dès le premier épisode, c'est surtout le second qui va lui donner ses lettres de noblesse. Dans ce deuxième opus, le gameplay est beaucoup plus poussé, la réalisation encore un peu plus aboutie et surtout le nombre de personnages explose. Une franche réussite et, à titre personnel, mon épisode fétiche.

### Tekken Tag Tournament (1999)



Probablement le titre le plus controversé de la série. Alors que les fans attendaient un nouvel épisode, Tekken Tag se pose comme une compilation de (presque) tous les personnages des 3 premiers épisodes, le tout dans un nouvel environnement graphique et un système de Tag (combat en binôme).

## Tekken 4 (2001)



Le vrai successeur se présente donc comme un jeu visuellement réussi, mais dont le gameplay commence un peu à s'essouffler. Les innovations sont en effet trop peu nombreuses pour convaincre les fans (et ce malgré un gameplay plus rapide que celui de Tekken Tag), et l'accueil auprès du public sera finalement mitigé. Dur de succéder à Tekken 3.

## Tekken 5 (2004)



Le p'tit nouveau s'était bien fait attendre, et les équipes de Namco avaient promis de corriger leur copie depuis Tekken 4. Pari réussi ? On va voir ça tout de suite.

Notez tout de suite que les épisodes 1, 2 et 3 de la série (version arcade) sont disponibles en bonus sur le CD PS2 de Tekken 5. Un bonus bien sympa.

Pour information, une version Game Boy Advance (Tekken Advance) est également sortie en 2001. Assez moyenne, nous ne l'évoquerons pas plus longtemps.

Je crois qu'à présent vous êtes dans le bain, on va pouvoir continuer...

## Tekken 5, chapitre 1

Pourquoi une présentation générale de Tekken 5, alors que je viens de vous situer globalement la série, et que la réalisation technique concerne le paragraphe suivant ?

Parce qu'il y a une histoire dans Tekken, boudjiou ! Un scénario, et pas que pour rigoler. Bon si, un peu quand même, mais je vais essayer de vous mettre dans l'ambiance malgré tout.

Le contexte de Tekken 5 commence juste après celui de l'épisode 4. Jin Kazama vient de vaincre son père (Kazuya Mishima) et son grand-père (Heihachi Mishima) dans le temple Honmaru. La famille s'amuse beaucoup, et alors que Jin s'apprêtait à donner le coup fatal à Heihachi, il eût une apparition (en l'occurrence de Jun Kazama, sa mère). C'est alors que dans un élan de pitié il décida finalement de leur laisser la vie sauve, et s'enfuit par les cieux.

Il n'est pas encore transformé en Devil Jin mais est déjà pourvu d'une jolie paire d'ailes qui lui permet de faire un trou dans le toit.



Bon, je sens que vous êtes largués (je vous l'avais dit que c'était compliqué !), alors je vais résumer. A la fin de Tekken 4, Jin vient de battre Kazuya et Heihachi, puis s'envole car deux ailes viennent de lui pousser dans le dos. On ne rit pas.



L'intro de Tekken 5 nous présente donc le réveil de Heihachi et Kazuya, qui viennent de se prendre une méchante rouste. Et ce n'est pas fini pour eux, car ils ont droit à une attaque de Jack, de gros robots humanoïdes pas sympas du tout.



Au bout de quelques minutes de dur combat, Kazuya finit par balancer (et c'est le mot) son père Heihachi au milieu des Jack et s'enfuit. Heihachi se fait alors immobiliser, et une bombe lui pète au nez. Un ninja non loin de là, en la personne de Raven, observait la scène et en arrive à l'immédiate conclusion : Heihachi Mishima... is dead !



Cependant, malgré le fait que Heihachi ne soit plus à la tête de la Zaibatsu Mishima, un cinquième "King of the Iron Fist Tournament" (un tournoi quoi) est organisé. Qui est donc derrière tout ça? Intrigues... Mystères... et boules de gum.



La famille Mishima est au centre de la série depuis ses débuts, mais chaque protagoniste dispose d'un petit bout de scénario plus ou moins étoffé.

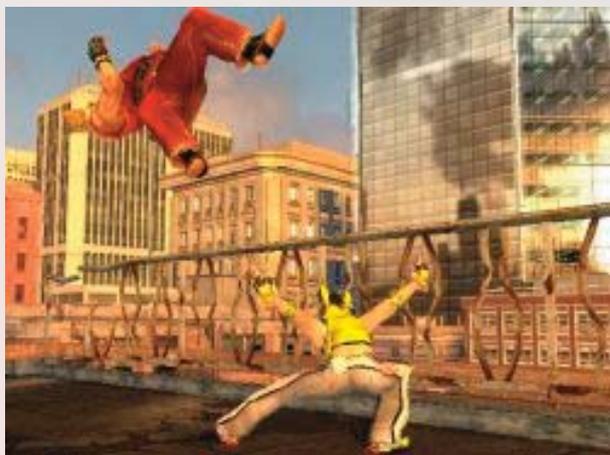
Si vous pensez que l'histoire frise le ridicule, vous aurez un peu raison. Mais je dois vous informer d'une chose très importante tout de suite. Contrairement aux épisodes précédents, le ton de cet opus est vraiment orienté vers l'humour et le 34ème degré. Les motivations des personnages pour participer au tournoi sont toutes plus ridicules les unes que les autres, et je ne parlerai même pas des séquences de fin proches du Woody Allen. Ça peut agacer au départ, mais c'est tellement bien fait qu'on finit par en rire.

Bon, c'est pas le tout, mais y s'agirait quand même de commencer à castagner un peu !

## *Une réalisation frappante*

Visuellement, il n'y a pas grand chose à dire, tant... c'est beau. La richesse graphique des décors saute aux yeux, autant que l'animation sans faille des personnages. Même tant d'années après, même sur PS2, même sur votre écran LCD HD 158 cm, la claque visuelle est perceptible.





Les interactions avec le décor (murs qui bloquent ou se cassent, sol qui se fissure, etc.) sont nombreuses, tout comme les effets de lumière lors des combats (un peu à la Soul Calibur 2). Globalement, donc, vous allez en prendre plein les mirettes.



Les personnages, enfin, sont très détaillés, tant au niveau des expressions faciales que de leurs tenues.



Allez, pour pinailler un peu, les points suivants peuvent être discutés :

- Certains décors sont un peu plus vides que d'autres. Toutefois, ce "vide" contribue à l'ambiance et à la personnalité forte de ces environnements.
- Le rendu global du jeu et des personnages en particulier souffre d'un aspect "plastique" qui risque de ne pas plaire à tout le monde. Attendez-vous parfois à jouer avec Big Jim en quelque sorte.
- L'aliasing est parfois un peu voyant, sur certains personnages en particulier.





Côté son, c'est un peu moins la fête. Le meilleur côté le pire, et c'est dommage pour le meilleur. Alors que certaines musiques tiennent presque du théâtral (sons classiques et chœurs), d'autres sont très banales. Les sons sont repris des opus précédents, et chaque combattant s'exprime dans sa langue natale.

Pas d'inquiétude majeure toutefois, l'ambiance sonore reste très pèche et colle bien à l'atmosphère habituellement "agressive" des jeux Namco. Mais eut égard à la claque visuelle, on en attendait (encore) un peu plus de ce côté-là.

Techniquement, Tekken 5 est donc réussi. Il innove encore par rapport à son prédécesseur, en nous proposant à la fois ambiance et qualité.

## Les protagonistes

**Présentation de la fine équipe, dont voici la légende :**



### Lei Wulong

Présentation globale (Histoire et gameplay)

*Évolution depuis le début et/ou l'épisode précédent*

## On trouve au total 30 "vrais" personnages :



### Lei Wulong

C'est le Jackie Chan du jeu. Il possède un gameplay très élaboré, car variant de nombreux styles de kung fu. Ceci le rend très populaire auprès des joueurs confirmés.

*Le personnage de Lei est le même depuis le début : un flic qui maîtrise les arts martiaux. Son panel de coups s'est étoffé régulièrement mais toujours dans une certaine continuité. Long à maîtriser.*



### Steve Fox

Steve Fox est un boxeur, dont le jeu est fortement basé sur l'esquive puis la contre-attaque. Il est lié à Nina Williams.

*Le gameplay rapide et original de l'épisode 4 fait toujours son petit effet, même s'il a peu évolué. Son rythme d'attaque est toutefois ralenti, ce qui est une bonne chose. Un personnage qui amusera les experts.*



### Nina Williams

Nina Williams est une tueuse à gages, une bimbo au regard glacial. Ses coups, alliant souplesse et rapidité, sont assez équilibrés. C'est l'éternel rivale de sa sœur, Anna.

*Nina possède ici à peu près les mêmes coups que dans l'épisode précédent, si ce n'est qu'elle peut enchaîner plus de choppes. Pour joueurs intermédiaires.*



### Kazuya Mishima

Kazuya Mishima est à la fois le mauvais garçon et la première star du jeu que nous allons présenter. Ses coups sont puissants et étoffés. C'est un combattant redouté à juste titre.

*Kazuya est un personnage efficace depuis le début de la série, et cette tendance continue ici. Sa gamme d'enchaînements est aujourd'hui plus travaillée. Pour joueurs intermédiaires.*



### Ling Xiaoyu

c'est la lycéenne de Tekken. Une petite chinoise très rapide, qui utilise les arts martiaux comme une grande.

*Le gameplay de Ling passe encore un stade vers la rapidité et perd ici un peu de puissance. Pour joueurs confirmés.*



### Jin Kazama

Jin Kazama constitue la seconde star du jeu que nous allons présenter, et tient la toute première place de cet opus. Il dispose d'un gameplay étoffé et équilibré.

*Le Karaté pratiqué par Jin dans Tekken 4 est toujours présent, étoffé de quelques coups. Pour joueurs intermédiaires.*



### Lee Chaolan

Lee Chaolan est le voyou du jeu, toujours près à chiper la sucette de Kazuya. Personnage au design réussi, il dispose d'un jeu rapide et dur à contrer.

*Même si un réel effort a été réalisé dans Tekken 5, Lee Chaolan conserve son gameplay rapide mais limité, qui finit par lasser. Idéal toutefois pour débutants.*



### Yoshimitsu

Yoshimitsu est un petit peu la coqueluche de Tekken. Le défenseur du pauvre, de la veuve, et de l'orphelin. Mi-homme mi-machine, il propose un jeu "robotisé" au sabre très original.

*Malgré un design complètement repensé, la palette de coups de Yoshimitsu a peu évolué depuis Tekken 4. Ça part toujours dans tous les sens, et c'est toujours très efficace... à condition de garder le contrôle.*



### Craig Marduk

C'est LE bourrin du jeu. Plus encore que les robots, c'est dire. Un jeu puissant et lent, pas grand-chose à dire de plus.

*Le gameplay de Craig n'a pas beaucoup bougé depuis Tekken 4, il s'est simplement un peu étoffé (de choppes notamment). Pour amateurs de gros bills.*



### Bryan Fury

Bryan Fury est l'archétype même du psychopathe militaire. Mi-homme mi-robot lui aussi, il dispose de coups très puissants, bien qu'un peu lents. Un personnage charismatique depuis son apparition.

*Bryan conserve sa frappe "par à-coups" mais a un peu perdu en puissance dans cet épisode, ce qui le destine désormais aux habitués ou aux joueurs confirmés. Les autres ne pourront pas en placer une.*



### Julia Chang

Julia Chang est l'écolo du jeu. Fille de la regrettée (snif snif :-/ ) Michelle, elle pratique les arts martiaux Xing Yi avec efficacité. Un personnage original à jouer, ce qui est toujours bienvenu.

*Le panel de coups de Julia creuse doucement l'écart avec Michelle. Elle gagne en rapidité dans Tekken 5. Pour joueurs intermédiaires.*



### Marshall Law

Marshall Law est la copie presque conforme de Bruce Lee. Coups rapides et arts martiaux sont donc de rigueur, pour ce personnage au summum de la caricature.

*Law poursuit sa route en prenant au passage les quelques coups supplémentaires d'usage. Rapide et assez simple à prendre en main, c'est LE personnage fétiche des débutants, avec Hwoarang.*



### Hwoarang

Et d'ailleurs Hwoarang le voici, le faux bad boy du jeu, avec son petit air méchant mais toujours à la pointe de la mode. Adeptes du Tae Kwon Do, ce personnage frappe essentiellement du pied.

*Le gameplay de Hwoarang a très peu évolué, et ce depuis le début de la série. Il reste tout de même un personnage parfait pour débutant, même si son gameplay limité mais pourtant efficace a de quoi frustrer.*



### King

King est un catcheur au masque de tigre. Mais n'allez pas vous fier aux apparences, son gameplay mêle aujourd'hui coups et choppes, de façon puissante mais assez lente.

*Le gameplay de King, dans Tekken 4, avait été fortement critiqué par ses fans mais a pourtant été conservé. En effet, difficile désormais (vu sa lenteur) de placer ses choppes si meurtrières.*



### Raven

Raven est un ninja aux allures de Wesley Snipes. Un personnage très charismatique et aux coups puissants. Assez équilibré finalement.

*Raven vient d'arriver et fait déjà fureur. Il faut dire qu'il a tout pour ça : un design très réussi et un gameplay équilibré. On regrette juste qu'il ne soit pas simple de réaliser de bons combos avec ce personnage.*



### Asuka Kazama

Asuka Kazama est une gentille et jolie jeune fille, prête à sauver l'opprimé. Elle pratique les arts martiaux et taquine souvent ses adversaires, très sûre d'elle.

*Le gameplay d'Asuka est très inspiré de celui de Jun (Tekken 2), avec une dose de combos en plus. Un personnage agréable, pour joueurs intermédiaires.*



### Feng Wei

Feng Wei est un maître du Kenpo. Charismatique, il enchaîne les coups puissants de façon très efficace.

*Autre petit nouveau avec Asuka, Raven, et Devil Jin, Feng Wei est un personnage immédiatement destiné aux débutants. Rapide à prendre en main, il permet de sortir facilement des combos très efficaces.*



### Christie Monteiro

Christie Monteiro est une jolie brésilienne. À ce titre, elle pratique la Capoeira et porte des maillots de bain très échangés.

*Le gameplay de Christie est dans la continuité de Tekken 4 et d'Eddie Gordo. Efficace, mais avec la désagréable impression de faire parfois n'importe quoi. Pour amateurs.*



### Paul Phoenix

Paul Phoenix, bagarreur de rue présent depuis le tout début de la saga, est toujours présent. C'est un personnage à enchaînements essentiellement.

*Paul a encore un peu perdu en puissance, ce qui le destine encore plus aux joueurs confirmés. Sans combos en effet, pas facile de vaincre avec ce personnage.*



### Jack-5

Jack-5 était le gros bill du jeu, jusqu'à ce que Craig Marduk lui vole la vedette. Ce robot reste néanmoins un personnage très puissant, mais toujours aussi lent.

*Jack-5 est ici beaucoup moins puissant que sa version précédente (GunJack) ! Bon, vu qu'il était alors un peu cracké, ce n'est peut-être pas un mal au fond. ;-) À noter un nouveau coup au ras du sol très efficace.*



### Roger Jr

Roger Jr est... un kangourou ! Vous l'aurez compris, c'est le personnage délire du jeu. Un gameplay globalement équilibré, assez puissant.

*Un vrai effort a été fait pour Roger, avec un nouveau design (dixit le bébé kangourou dans la poche) et surtout un paquet de nouvelles mimiques. Amusant à jouer, pour tous niveaux.*



### Anna Williams

Anna Williams est la bimbo du jeu, tout en charme et en vêtements affriolants. Son gameplay, à base de coups rapides et secs, est toutefois très particulier.

*La route ouverte par Tekken Tag continue, et le gameplay d'Anna Williams est désormais bien spécifique par rapport à celui de Nina. Il demande tout de même pas mal d'entraînement avant d'être efficace.*



### Mokujin

Mokujin est un pantin en bois. Ce personnage reprend aléatoirement la palette de coup d'un autre personnage, le temps d'un round.



### Devil Jin

Devil Jin est la transformation diabolique de Jin. Un personnage très charismatique et aux coups puissants.

*Difficile à définir, le gameplay de Devil Jin est une sorte de mix entre le style Mishima (pour l'attaque) et le style Kazama (défense et contre). Très efficace, pour joueurs intermédiaires.*



### Ganryu

Ganryu est le sumo du jeu. Il a à peu près tout ce qui va avec, la lenteur en tête.

*Ganryu a quelques coups en plus, et a un peu gagné en vitesse. Son style de combat le réserve toutefois aux amateurs.*



### Baek Doo San

Baek Doo San est un personnage proche de Hwoarang. Il pratique lui aussi le Tae Kwon Do, avec à peu près les mêmes avantages (efficacité) et les mêmes défauts (jeu au pied peu varié).

*Ré-intégrer Baek à l'équipe est une initiative louable, le doter d'un panel de coups plus varié et étoffé aurait été mieux. Pour débutants... uniquement.*



### Wang Jinrei

Wang Jinrei est le maître chinois du jeu. Adepté du Xing Yi, il pratique les arts martiaux avec sagesse et efficacité.

*Wang revient, avec un gameplay beaucoup plus varié ! Un vrai plaisir de voir les efforts réalisés sur ce personnage, qui dispose désormais d'une personnalité à part entière. Pour tous.*



### Bruce Irvin

Bruce Irvin est un mercenaire qui pratique le Kick Boxing. Avec son style de mauvais garçon, il est bien décidé à se faire respecter.

*Bruce n'a pas vraiment acquis de nouveaux coups. À vrai dire, on peut suspecter que la popularité de ce personnage (et du Kick Boxing) ait été la motivation première de sa ré-intégration au jeu. Agréable à voir.*



### ***Kuma***

Kuma, avec Craig et Jack-5, vient compléter le trio du gros-billisme de Tekken. Lent et puissant, il dispose d'un jeu de mimiques à faire perdre votre adversaire... pour cause d'hilarité.

*Kuma avait vu sa gamme de coups très étoffée dans Tekken 4. Il est donc un peu compréhensible qu'elle n'ait ici que peu évolué. Toujours amusant à jouer en tout cas.*



### ***Heihachi***

Heihachi n'est pas mort ! Bon ok, je casse un peu la storyline, mais notre papy préféré est toujours là. Au programme, toujours de grosses claques.

*Heihachi a perdu en puissance et gagné en technicité. De nouveaux coups très efficaces nécessitent en effet d'être "chargés" avant utilisation, d'où un timing très serré. Pour experts.*

## ***Trois autres protagonistes viennent compléter le casting :***



### ***Eddie Gordo***

Eddie Gordo n'est qu'une "skin" de Christie.



### ***Jinpachi***

Jinpachi est le grand méchant et le boss de fin. Non jouable (à ma connaissance).



### ***Panda***

Panda n'est qu'une "skin" de Kuma.

***Pour résumer, 30 persos dont 4 nouveaux et d'autres qui ont bien évolué : c'est mieux que les 20 persos de Tekken 4 et il y a de quoi faire !***

## Techniques ancestrales et Temps de survie

Le gameplay de Tekken est essentiellement basé sur la rapidité des enchaînements. Concernant les mouvements de base, nous retiendrons les éléments suivants:

- le jeu se joue en 4 boutons : deux pour les poings, deux pour les pieds, avec à chaque fois un gauche et un droit. En général, le coup gauche est légèrement plus puissant et le droit plus rapide (mais ce n'est pas une règle établie),
- on trouve les combinaisons habituelles du genre ainsi implicites (coups avec plus ou moins de portée, plus ou moins hauts),
- les personnages peuvent également sauter, à différentes hauteurs et de plusieurs façons. Ceci va du petit saut d'esquive jusqu'à l'acrobatie au-dessus de votre adversaire,
- des déplacements latéraux sont possibles (quand même !) et de nouveaux coups sont associés à ce type de mouvements,
- les personnages peuvent "dasher" et courir,
- il existe enfin un système de "Parry", qui concerne principalement les coups Low,
- les "bugs" existants dans les précédentes versions sont toujours présents (on commence à se demander si ce sont des bugs d'ailleurs !) : contre par la choppe, wall jump, bug de collision avec le décor, etc.



Les stratégies que vous allez ensuite pouvoir utiliser sont très variées, et dépendront à la fois de votre style de jeu et du personnage utilisé. En voici quelques-unes parmi les plus répandues :

- Air combos, ou "Juggles" : les enchaînements à réaliser lorsque votre adversaire est en l'air constituent désormais les éléments forts de Tekken,
- Maîtriser les contres : ce type de mouvement approfondi dans Tekken 4 est ici très présent, ne passez pas à côté,
- Apprenez à vous déplacer, latéralement notamment,
- Oubliez un peu les choppes : elles sont vraiment moins puissantes désormais,
- Évitez de vous retrouver bloqué dans un coin du décor (ça peut sembler être une évidence, mais bon...)
- J'en passe et des bourre-pifs...

Et bien entendu, la meilleure stratégie d'entre toutes, pour devenir le meilleur : entraînez-vous avec vos amis, encore, et encore, et encore.





Côté durée de vie, il n'y a donc pas trop de souci à se faire. La série des Tekken a souvent su se faire apprécier par le lot d'innovations présent d'une version à l'autre, et ceci se vérifie ici.

À noter enfin, que la difficulté a clairement été revue à la hausse. Les débutants feraient bien de (vraiment) passer le cap du Niveau Facile avant de passer aux choses sérieuses.

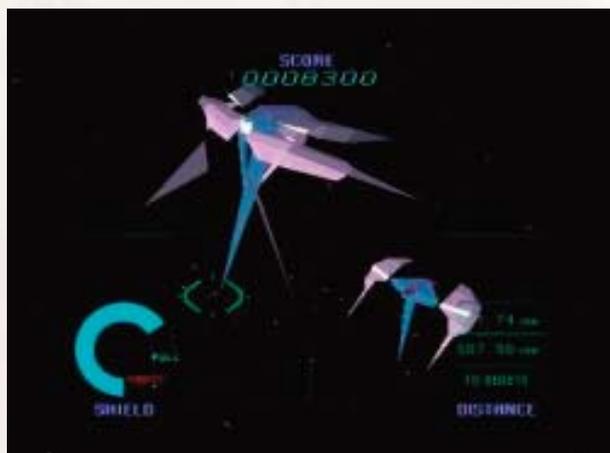
## What else to say ?

Tout d'abord, bien que le jeu propose les différents modes habituels du style (arcade, duel, contre la montre, team, etc.), nous citerons deux rubriques particulières du menu de départ :

- Devil Within : il s'agit d'un petit beat them all. Vous incarnez Jin, qui veut en apprendre plus sur son passé. Nous n'en parlerons pas plus longtemps, car ce mode n'est pas une franche réussite (Ah, où es-tu Tekken Ball ?). Son principal intérêt est de vous permettre de débloquer Devil Jin.
- Personnalisation : ce mode promettait, à l'instar de Virtua Fighter 4, de personnaliser ses personnages avec de multiples accessoires et de nouveaux costumes. Au final, le résultat est un peu décevant car très, très, oui vraiment très limité (et parfois d'un goût douteux, en plus).



Ensuite, je vous ai déjà dit que les trois premières versions Arcade de Tekken étaient disponibles sur la version Playstation 2 du jeu. Un quatrième jeu est également débloquable, à savoir Starblade. Il s'agit d'un shoot mythique de Namco, à l'époque où la 3D commençait à percer. Très sympa.



Enfin, parlons un peu de Jinpachi. Celui-ci vient remplir le petit cercle des Boss ratés de Tekken (avec Ogre et Unknown). Outre un design discutable (un bouche au milieu du ventre et une aura rosâtre), ce boss va vous énerver au possible. Il est en effet complètement cracké : boules de feu imparables, téléportation, aspiration de vie... À croire que le syndrome King of Fighters est passé par là.



### Et la suite ?

Comme nous vous le disions en tout début d'article, le 6ème opus de la série sortira dans nos contrées sous peu, ou sera même peut-être déjà disponible au moment où vous lirez ces quelques lignes.

Suite ultime ou épisode de trop ? Les suppositions des fans sont nombreuses et variées. Pour ma part et histoire de ne pas botter en touche, je vous confie bien volontiers que Tekken 5 me semble être réellement l'épisode de la maturité. En phase avec l'esprit initial de la série, totalement complet vis-à-vis des ses prédécesseurs... mais aussi arrivé je crois à son niveau maximal d'innovations, rendant le pari d'un nouvel opus bien risqué. Mais nous verrons.

A noter enfin que deux autres « versions » de Tekken 5 ont vu le jour :

La première et sobrement nommée « Tekken 5.1 », fût uniquement disponible en Arcade. Il s'agit d'une mise à jour de Tekken 5 censée « rendre les coups plus humains et améliorer l'équilibre entre les personnages ». Autant dire que la définition d'un « coup humain » est très relative chez Namco.

La seconde, « Tekken Dark Resurrection », sortit en Arcade en 2005 avant d'être portée sur PSP en 2006. C'est d'ailleurs son principal intérêt, au sein d'une excellente version et –à mon sens– du premier vrai jeu de combat 3D sur console portable. Le jeu est également disponible en téléchargement sur Playstaion 3.



Outre l'héritage du gameplay évolué (mais pas bouleversé) de Tekken 5.1 et de décors esthétiquement modifiés, Tekken Dark Resurrection inclut deux nouveaux personnages. A savoir Lili (une jolie monégasque et fille à papa) et Serguei Dragunov (un militaire soviétique pratiquant l'art du sambo). Nous ne nous étendrons pas sur ces personnages, spécifiques à cet épisode et donc finalement peu connus des foules. Retenez simplement que tant au niveau du gameplay que du design, il leur est bien difficile de s'imposer au sein d'un casting déjà bien fourni.

## Conclusion

Après un Tekken Tag très controversé et un Tekken 4 qui en avait laissé certains sceptiques, Namco a frappé fort en nous proposant un titre complet et novateur. La réalisation technique est sans faille, et le gameplay encore un peu plus abouti.



Qui aujourd'hui n'a pas l'occasion d'accéder à une PS2 dans son entourage ? Et ce titre se trouve aujourd'hui pour trois clopinettes dans toutes les bonnes crèmeries. Ainsi, même si dans le cœur des fans (dont je fais partie), Tekken 2 ou Tekken 3 tiendront toujours la place des meilleurs titres de la série, ceux-ci auraient tort de bou-

der leur plaisir face à un opus aussi réussi.

Quant aux autres, s'ils ne connaissent pas encore la franchise, ils peuvent foncer les yeux fermés : ils ne sont pas près de s'en lasser.

**ANGL-**

## Up !

- Une réussite esthétique et sonore, toujours d'actualité
- Un casting impressionnant et varié
- Un gameplay à la fois accessible et complet
- Les 3 premiers Tekken en bonus, sur la version PS2

## Down !

- Un épisode qui commence à marquer l'essoufflement de la série.
- Un système de jeu (favorable aux juggles, parfois bourrins...) qui persistera à rendre les férus de baston 2D allergiques à la série.
- Un boss de fin ridicule à tous points de vue.

# OPERATION WOLF



**ocean**

Une recreation parfaite du Numéro 1 des jeux d'arcade au palmarès 1988 — 6 niveaux d'action palpitante s'animent sur l'écran de votre micro-ordinateur. Seul un tir précis et rapide vous permettra de vous acquitter de cette mission qui vos entraine dans des jungles étouffantes et des forteresses



ennemies et dans laquelle vous tentez de délivrer les prisonniers et d'assurer leur evasion. Vous y retrouverez toutes les caractéristiques du jeu d'arcade original — réapprovisionnement du chargeur, bouteilles d'énergie, munitions cachées, grenades à fusées et bien d'autres choses encore.

ZAC DE MOUSQUETTE,  
06740 CHATEAUNEUF DE  
GRASSE. TEL: 93 42 7145.



**Marvin's Marvellous Adventure**  
Editeur : 21st Century E.  
Développeur : Infernal Byte Systems  
Support : Amiga 1200  
Année : 1994  
Genre : Plateforme  
1 joueur

*Marvin, jeune livreur de pizzas, se retrouve mêlé malgré lui à une histoire totalement rocambolesque ! Alors qu'il effectuait une livraison chez un vieux savant, il se retrouve téléporté dans un univers imaginaire, magique, et peuplé de créatures aussi bizarres que dangereuses ! Réussira-t-il à retrouver la sortie et à déguster sa pizza avant qu'elle ne soit froide ???*

# marvin's marvellous ADVENTURE

## Qui est responsable de ça ???

Vous cherchez les coupables ? Eh bien les voici : Infernal Byte System. Cette équipe de développement est peu connue car n'a pas d'autres jeux qui ont marqué les esprits (mis à part peut-être Nebulus 2 ou Lethal Zone). Enfin je dis ça, mais je ne crois pas que Marvin's Marvel Adventure ait plus de notoriété que les autres. Développé en 1994, donc en fin de vie de la machine, il sera plutôt passé inaperçu. Mettant en scène un héros comme il en existe tant (un jeune garçon tout ce qu'il y a de plus banal), proposant un style graphique très simpliste (ce qui ne veut pas dire raté non plus), avec des couleurs vives et chatoyantes, il est d'aspect classique.

Voilà au premier abord ce que l'on peut penser de Marvin's Marv... on va dire MMA pour faire plus simple. Ah, ah, je vous vois venir, vous vous dites bien entendu : "Ouais, MMA, il pourra pas s'empêcher de faire une vanne foireuse" ! Certes j'en ferai sûrement, des vannes à 2 balles, mais promis, j'éviterai celle-là.

Bref, revenons à nos moutons. Donc l'équipe de développement n'est pas très connue, mais par contre pour l'éditeur du jeu, c'est une autre paire de manches. En effet, il s'agit de 21st Century Entertainment, connu notamment pour avoir mis sur le devant de la scène des équipes comme Digital Illusions et leur fameuse série des Pinball (Dreams, Fantasy et Illusions).

Un éditeur de premier ordre, c'est plutôt bon signe quant à la qualité du jeu. Il est grand temps de voir justement ce qu'il a dans le ventre...



## Marvin, héros des temps modernes

L'histoire de Marvin est peu commune. Découvrons ensemble comment ce jeune livreur de pizzas est devenu l'idole de toute une génération...



Après une dure journée de travail, le professeur s'endort dans son fauteuil, rêvant de pizzas et de femmes nues...



...mais tapi dans l'ombre, Gérard le cafard géant attend pour lui voler sa plus grande invention...



"Marvo's Pizzas professor... yé vous apporte votre commande !" Voici Marvin, le jeune livreur brésilien... Dites, vous ne trouvez pas qu'il ressemble un peu à Jimmy Somerville ???



"Oh non, cé trou dou cou va réveiller el professor !!!"  
[oui car Gérard est aussi brésilien...]



Trop tard ! Les cris répétés de Marvin stoppent net les rêves érotiques du vieil obsédé...



...qui, de rage, se précipite vers la porte ! Mais ATTENTION Professor, vous vous faites zapper par Gérard...



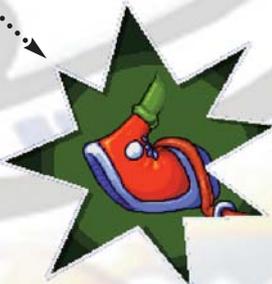
...qui ... euuuh ... se zappe également ! Mais quel boute-en-train ce Gérard !



"Grouilles-toi les miches, vieux débris, yé d'autres commandes qui attendent..."



Entendant les cris, Marvin jette un coup d'oeil à l'intérieur. Quel voyeur ce Marvin...



... mais surtout ...



... quel CON !!!



Voilà, tout le monde s'est zappé, ne reste plus qu'une part de pizza tombée au sol...  
Merci d'être passé nous voir, cette histoire tor-due au possible est tout ce que nous avons à vous proposer...

## Une galère spatio-temporelle

Marvin échoue donc sur une planète inconnue, et va devoir livrer 5 parts de pizzas pour pouvoir rentrer chez lui. Ne rigolez pas, c'est écrit au dos de la boîte, je n'invente rien. Le scénariste a dû travailler pour Interviilles pour nous pondre une histoire aussi improbable.

Le jeu se présente donc à travers 5 univers différents, tous décomposés en plusieurs niveaux. Bien évidemment, chacun est représenté par un thème qui lui est propre.

Vous devrez tout d'abord traverser la forêt, sautant d'arbre en arbre et vous frayant un passage dans une jungle impitoyable.



*un style graphique très «Mario Bros-ien»*

Dans un deuxième temps, vous endosserez votre Jet-pack pour prendre d'assaut une forteresse volante.



*Vous prendrez d'assaut un vaisseau ennemi.*

Une fois votre travail accompli, vous quitterez le vaisseau volant pour retourner sur la terre ferme, ou plutôt sur le sable fin d'une plage 'presque' paradisiaque. Là également, vous redescendrez grâce à votre jetpack, dans une séquence "shoot'em up" plutôt courte mais sympathique (la montée propose une séquence équivalente).



*Il est libre, Marvin. Et y'en a même qui l'ont vu voler.*

Ne dit-on pas : sous le sable... la mer ? Car ce niveau vous obligera à gonfler votre bouée pour aller patauger dans une eau limpide, à l'ombre des cocotiers.



*Sea, sex and crustacés.*

Explorant les fonds marins, vous finissez par descendre dans les profondeurs sombres et inquiétantes, dans une nouvelle phase de tir. Découvrant une grotte, vous commencez son exploration.



*Marvin et sa bouée : une grande love-story.*

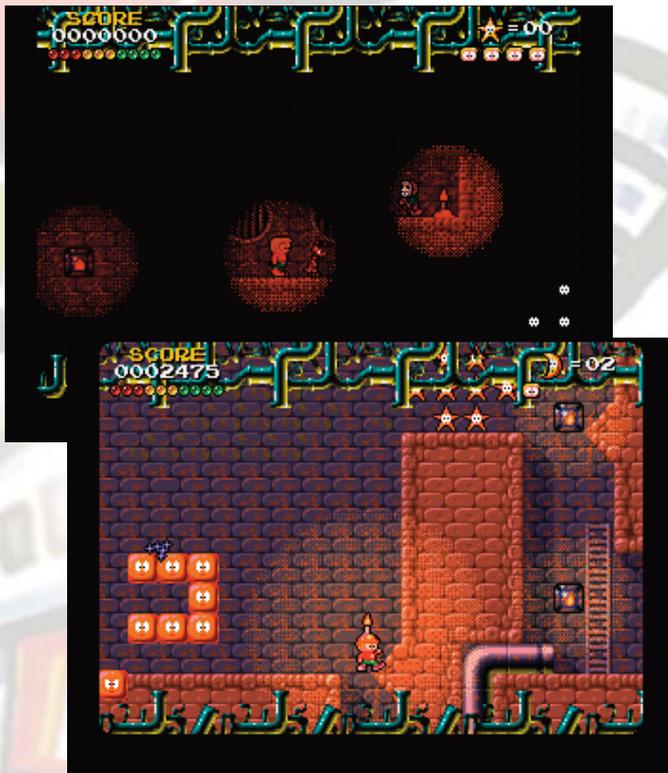


*Les jeux d'ombre et de lumière sont très sympathiques dans ce niveau*

La grotte menant directement au dernier monde, le domaine du méchant de service (mais si, vous savez, Gérard le brésilien !), il ne vous reste plus qu'à le débuser et à lui déchirer sa race...

## Marvin, le roi de la pi...zza

Le jeu rappelle par de nombreux aspects le célèbre Super Mario World, pour le design épuré des graphismes comme nous l'évoquions tout à l'heure, mais aussi pour la simplicité et le côté enfantin de son environnement. Marvin se contrôle au doigt et à l'oeil, un seul bouton de la manette étant utilisé (pour tirer, pousser des cailloux ou taper dans les arbres...). Les animations sont simples mais suffisantes, pas d'effets spéciaux à gogo mais de l'efficace (le plus sympathique restant à mon goût les effets lumineux de la grotte, Marvin se déplaçant avec sa bougie sur la tête, et déplaçant ainsi un halo de lumière éclairant un décor rongé par l'obscurité).



*Une bougie sur la tête, dans la pénombre... Gredin va !!!*

Enigmatiques, de petits casse-tête vous empêcheront d'évoluer tranquillement. Mais ne vous inquiétez pas, elles ne seront pas une insulte à votre intelligence. Ou plutôt si, inquiétez-vous si vous restez bloqué...

## Remplis-toi les fouilles !

Quitte à être isolé dans ce monde sans queue ni tête, autant en profiter pour ramener quelques souvenirs. La spécialités du coin sont pour le moins étonnantes :

- la demi-lune : qui vous permet, lorsque vous en collectez un grand nombre, de faire apparaître un astre glouton venant à votre secours.

- les soleils : voilà la meilleure arme que vous pourrez trouver. Les lancer sur vos ennemis sera un excellent moyen de vous frayer un passage dans cet univers dangereux.



*Will the mole take the sun in its face ? That's the question.*

- les pommes : ces fruits vous seront utiles, ne serait-ce que pour vous redonner un peu d'énergie. N'hésitez donc pas à donner un bon coup de pied dans un arbre pour en récolter sa semence fruitée...



*«Mangez des pommes !»*

- les étoiles : en avoir une centaine en poche vous rapportera une vie supplémentaire.



*Etoiles des... mers, mon cœur amoureux...*

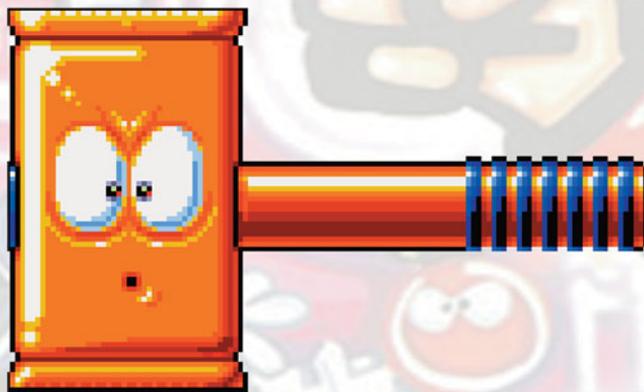


*L'expression «avoir la tête dans le c...» prend ici tout son sens.*

A la simple force de ses bras, cet athlète légendaire pourra également s'accrocher à certaines plateformes un peu trop hautes à atteindre.

Voilà rapidement résumé le décor de Marvin's Marvelous Adventure, et il est temps pour moi de vous révéler un terrible secret...

Bien entendu, Marvin ne devra pas toujours compter sur ses collectes pour arriver à ses fins. D'une souplesse légendaire, le jeune homme est aussi bien capable d'effectuer des double-sauts dans les airs, que de rentrer sa tête pour se frayer un passage dans les zones étroites. Les roulades seront également un bon moyen d'éviter les obstacles les plus dangereux.



## En fait, pour tout dire...

M.M.A. est une excellente surprise. Surprenant de simplicité et en même temps addictif, il vous demandera un peu d'investissement, ne serait-ce qu'en terme de temps. Une bonne soixantaine de niveaux vous attend, mousaillon ! Courage, vous passerez un moment très agréable, même si ce n'est pas le jeu du siècle. Vous voyez, comme je le disais tout à l'heure, il n'y a pas eu de mauvais jeu de mots avec le titre du jeu. Par contre, il est temps de vous dévoiler un secret: les origines de Marvin. Une jeunesse difficile (j'aimerais vous y voir avec un prénom pareil !!!), toujours propre sur lui, un T-Shirt aussi moultant que son jean, les cheveux décolorés... Oui, Marvin est Gay ! (vous aviez raison il fallait que je finisse avec un jeu de mots à la con). "Youuuuu make me feel !!"

## Up !

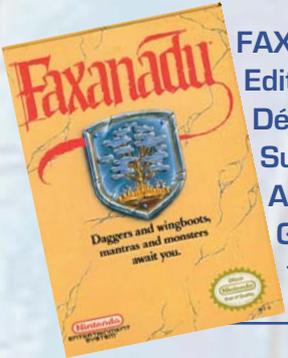
- Un côté enfantin agréable
- Prise en main simplissime
- Bonne durée de vie
- Le scénario (si si je vous assure, je l'ai adoré)

## Down !

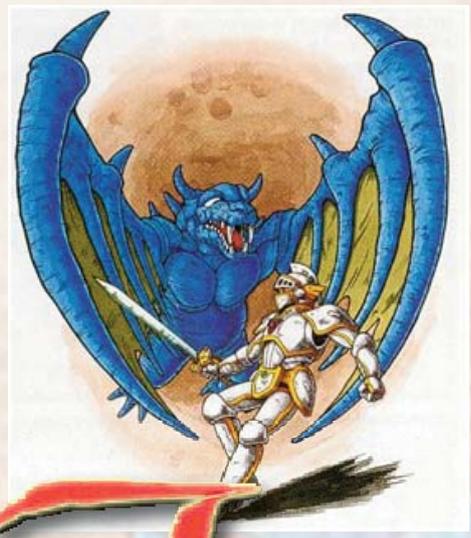
- Un peu répétitif à la longue
- Pas d'innovation majeure comparé aux dizaines de jeux similaires sur la machine
- Au final, ça vaut pas une bonne pizza

**Shupmaster, fan de Dalida**





**FAXANADU**  
 Editeur : HUDSON SOFT  
 Développeur : HUDSON SOFT  
 Support : NES  
 Année : 1987  
 Genre : Aventure  
 1 joueur uniquement



# Faxanadu

## *Famicom + Xanadu = Faxanadu !*

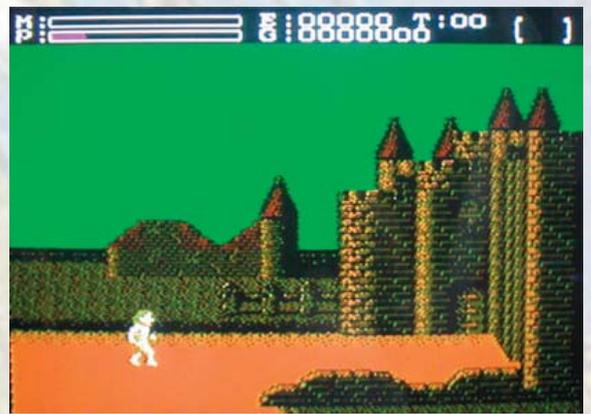
Avant toute chose, il convient de préciser que Faxanadu n'est pas un nom de bière belge... Ce serait plutôt un excellent jeu d'arcade-aventure, saupoudré d'une pincée de RPG, et datant de la fin des années 80. Ce titre a plus ou moins été oublié avec le temps - ô injustice - condamné à exister dans l'ombre des rouleaux compresseurs tels que les séries Zelda ou Castlevania. Afin de se remettre un peu dans le contexte, accordons-nous une petite minute d'archéologie vidéoludique...

En 1987, les joueurs nippons découvrent la NEC PC Engine, et par la même occasion quelques RPG très prenants (dont presque aucun ne verra le jour en Europe). Ainsi, Dragon Slayer sera le premier RPG de Falcom, éditeur très proluxe à l'époque. Ce titre sera le premier d'une saga de 8 épisodes (abandonnée par l'éditeur entre-temps), dont le 2ème opus, Xanadu, donnera naissance à une histoire parallèle spécialement écrite pour la NES. Il s'agit de Faxanadu, développé par Hudson Soft et beaucoup plus axé arcade-aventure que le reste de la série.



*Le début de l'aventure... A ce moment vous ne vous doutez encore de rien !*

Le jeu sort en 1987 au Japon, en 1989 aux USA, avant de seulement pointer le bout de son nez en Europe fin 1990 ! Deux épisodes de Zelda et deux de Castlevania tournent déjà sur nos NES chéries, et ce jeu méconnu en Europe vient donc se frotter à rude concurrence. Alors mérite-t-il quand même qu'on s'y penche plus en avant ? Oooh que oui, car si on aime Zelda et Castlevania, on ne pourra qu'aimer Faxanadu, qui situe son style adroitement à cheval entre ces deux références. Mais voyons plutôt ce que ce titre a dans le ventre...



*Arrivée dans votre ville... ambiance pas folichonne...*

## *World Tree Center*

L'action se déroule à l'intérieur du « World Tree », un arbre géant, symbolisant un monde où cohabitent pacifiquement nains et elfes. Tout va donc pour le mieux, quand... Boum ! Une météorite s'abat sur l'Arbre du Monde. Le Malin prend les commandes en empoisonnant les sources d'eau potable et, comme si ça ne suffisait pas, il en remet une couche en transformant les nains en des monstres hideux, tantôt effrayants tantôt ridicules, mais tous montés à bloc pour casser de l'elfe. Aïe.

Quant à vous, vous êtes un elfe (pas de bol), aventurier errant et de surcroît complètement anonyme, rentrant peinard chez vous dans la sympathique ville d'Eolis, après une petite virée dont vous seul avez le secret. C'est là que les ennuis commencent... La région est en proie aux monstres (donc anciennement vos potes les nains, pas cool), et le temps s'écoule, tout comme les réserves d'eau... En gros, ça craint !



*Pas de chance, y-a pas de princesse !*

Vous obtenez immédiatement une audience auprès du Roi, non sans avoir auparavant récupéré une bague vous identifiant (vous n'incarnez visiblement pas un membre de la Jet-Set dans ce jeu !). Celui-ci vous confie la mission de restaurer la paix, rendre l'eau à nouveau potable, nettoyer l'Arbre du Monde des méchants monstres qui traînent un peu partout en bandes organisées, et, accessoirement, punir l'auteur de toute cette mauvaise plaisanterie... rien que ça !



*Votre première arme, un petit poignard à l'allonge très réduite...*

Pour bien démarrer dans l'aventure, le Roi vous gratifie de 1500 pièces d'or, celui-ci n'étant apparemment pas au courant de l'évolution du coût de la vie, super. En dehors de ce maigre pécule de départ, vous n'avez rien (si, une vieille tunique percée de quelques pixels), et vous ne savez rien du pourquoi de ce bordel ambiant. Bref, c'est pas la gloire !

Mais rassurez-vous, tout cela va se délier au fil d'une aventure épique, où la petite dose de RPG vous permettra de gagner de l'expérience et des grades au fil de vos cartons parmi les ennemis, et surtout d'acheter des armes, magies et autres items des plus puissants.

Vous apprendrez par exemple, que le Roi des nains, King Grieve, a avalé son épée magique, la Trancheuse de Dragons, (Dragon Slayer pour les plus anglophiles d'entre-vous, clin d'oeil au premier titre de Falcom) avant d'être transformé par le Malin.

Il a ainsi mis à l'abri (les affreux méchants n'étant pas trop branchés autopsie) la seule arme capable de mettre le coup de grâce à l'Evil One, comme disent les cow-boys. Enfin une bonne nouvelle !



*Tu sais qu't'as une sale tronche, toi ?*

## L'arthrose dans les jeux vidéo

Vous commencez donc par vous balader tranquillement en ville, histoire de vous échauffer un peu avant d'aller dégommer du nain, enfin du nain monstrueux quoi. C'est là que vous plongez de suite dans «l'univers» Faxanadu...

Les couleurs sont particulières (et ça ne fait que commencer !), l'écran est clair avec les données essentielles dans le haut et un menu pour accéder à vos objets, armes et statut... Super simple et efficace.

Là où le bât blesse, c'est dans la maniabilité du héros. Les commandes répondent au poil, mais les sauts de notre ami sont d'une rigidité à faire passer le compère Simon Belmont pour une danseuse du ventre.

Cependant on s'y habitue, et on sera bientôt tellement plongé dans l'aventure qu'on en oubliera presque cette rigidité, faisant après coup partie intégrante du charme de ce titre si intéressant à mes yeux.



*Le premier boss, pas facile sans magie...*

Les ennemis quant à eux, pètent la forme et ont des phases d'animation beaucoup plus souples et rapides que vous, ce qui vous promet quelques petites crises au début lors de phases de plates-formes peuplées de vilains.



*Les ennemis sont assez... bondissants !*

## Chérie J'item, Chérie je t'adore

C'est sur ce point particulier que les concepteurs du jeu se sont visiblement inspiré des aventures de Link, et de fort belle manière, vu qu'au fil du jeu, on découvrira pas mal d'armes, magies et autres items cruciaux. Pas moins de 4 types d'épées, et autant de boucliers et d'armures seront à découvrir (et à acheter dans 90% des cas). Il y a aussi 5 sorts de magie bien efficaces comme armes contre les boss mais assez inutiles en cours de jeu, et enfin quelques objets que l'on croirait directement importés d'Hyrule, style pioche, bottes ailées, potion rouge et autres clés. Mais la liste ne s'arrête pas là ! La comparaison atteint son point culminant avec la «bague de rubis», permettant de pousser des rochers, et bien d'autres objets qui vous attendent tout au long de votre quête.



*T'as pas une clope, mec ?*

## Un jeu «in the mood»

Bon ok, on ne révolutionne pas les standards du genre avec ce jeu, la barre ayant été placée assez haut par les autres éditeurs. Mais Hudson Soft s'en tire tout de même avec brio grâce à une bonne réalisation, mais surtout avec la personnalité de ce titre, et ceci est dû principalement à deux facteurs : les graphismes et la bande-son.

Question graphismes, c'est original, les couleurs sont parfois complètement délirantes, mais contribuent à donner vie à un univers dense et riche. Les développeurs ont superbement bien exploité la palette de couleurs de la 8-bit Nintendo.

On passera par les racines de l'Arbre du Monde, l'intérieur du tronc, et enfin les branches, le tout en traversant des donjons assez labyrinthiques.

Les couleurs sont parfois gothiques, mais cela donne au jeu un cachet vraiment spécial, inoubliable selon moi, semblant parfois être inspiré d'un mélange des mythologies nordiques et asiatiques.

On a affaire à un jeu de caractère, au fumet prononcé, et attendez, je ne vous ai pas encore parlé des musiques, là vous allez m'en dire des nouvelles...



*La musique de la zone du brouillard vous fera littéralement décoller...*

Avec la musique de ce jeu, on est parmi ce qui se sera fait de mieux à l'époque des consoles 8-bit. Les thèmes sont superbes, impossible de s'en défaire après une partie, vous les siffloterez involontairement pendant un bon moment ! Oeuvre de June Chikuma, ils achèvent de donner à ce titre d'arcade-aventure tout à fait classique, un niveau de jeu incontournable selon moi, tant ils parviennent à créer une ambiance tantôt joyeuse et dynamique, tantôt hantée et effrayante. C'est vraiment un point essentiel du jeu. Je me souviens avoir été complètement bouleversé lors de mes premières parties !

Les bruitages, quant à eux, sont à l'instar du reste, uniques, bien que parfois carrément bizarres: le bruit qu'un ennemi fait en mourant sous vos coups, par exemple, est assez indescriptible, mais bon, quand je vous dis que ce jeu est unique...

Pour le reste, vous avancez écran par écran dans des décors fins et détaillés, en sautant, en grimant aux échelles (bah oui, un arbre, c'est rempli de petites nêchelles à l'intérieur) et en découpant les monstres en rondelles.

## Get rich or die tryin'

Pour trouver de l'or il vous faudra occire un maximum de vilains, et récupérer, en plus des points d'expérience, les précieuses piécettes qu'ils avaient sur eux avant de vous croiser. Dans chaque ville, vous trouverez des boutiques (plus vous avancez dans le jeu, plus les prix deviennent prohibitifs !) vous vendant des armes, de la magie (qui se résume finalement plus à des projectiles style hado-ken, mais bon...) et des objets indispensables à votre avancée, comme la pioche, une potion ou une nouvelle armure par exemple. Il vous faudra donc de plus en plus d'or pour vous offrir le dernier bouclier à la mode.



*Prends-ça le nain !*

A chaque fois que vous revenez en arrière d'un écran, les monstres sont de retour, vous pourrez donc faire un peu d'épargne et de levelling en vous attardant sur ceux dont la tête ne vous revient pas. Mais le but premier reste de traverser toutes les villes du jeu (8 au total) car c'est là que vous pourrez tout trouver (y compris les clés, obligatoires pour entrer dans les donjons ou dans certaines parties de l'Arbre).

C'est bien sûr aussi en ville que vous pourrez entendre les derniers potins au bistrot du coin, suivre une cure à la clinique afin de redonner le sourire à vos barres de vie et de magie, et enfin rentrer sans frapper chez les gens, pour glâner des infos parfois indispensables.

Anecdote: Vous rencontrerez pas mal de persos installés tranquillement la clope au bec dans ce jeu, signe d'une époque où les associations anti-tabac et les lobbys pharmaceutiques ne faisaient pas encore la loi...

## F%#!#ù mantra !

Entre chaque ville, vous affronterez des monstres de plus en plus puissants, dans une quête représentant quand même un certain nombre d'heures de jeu pour l'époque. Un système de mot de passe est donc heureusement présent. Il vous permet, dans chaque ville, de méditer avec un Gourou (pas ceux des petites annonces hein, un vrai de vrai !) et par la même occasion de noter un mantra (mot de passe, souvent chiant car mélangeant minuscules, majuscules et ponctuations) qu'il vaut mieux bien noter sans faire d'erreur, sous peine de se taper une crise de nerf au lancement de la prochaine partie.

Vous conservez ainsi tout ce que vous avez découvert au cours de votre précédente partie, ainsi qu'une réserve

d'or dépendant de votre grade, (16 en tout) allant de Novice, votre statut de départ, à Seigneur (15 000 pièces au départ, la belle vie).



*Au début, les mantras sont simples...*

## Replay Value Max Pow

Bon c'est pas tout ça, mais concrètement, que vaut ce jeu aujourd'hui ? ...quelques euros me répondrez-vous en chœur... Hé bien non, je ne suis pas d'accord ! Grâce à ses musiques et son ambiance, ce jeu vaut bien plus, et c'est avec beaucoup de plaisir que je me suis replongé dans ce titre à l'occasion de ce test, 18 ans après l'avoir découvert pour la première fois.

Première claque: Les musiques. Elles parviennent encore à vous donner des frissons après tant d'années, d'ailleurs ça y est, je les ai à nouveau en tête... Priceless.

La magie réopère très rapidement pour un oldie. Une fois l'animation du perso (ré)assimilée, on saute vigoureusement à la tête des ennemis, et grâce à la simplicité des commandes, tout est super instinctif, aucune prise de tête, tous les bons côtes d'un ancien jeu réussi.



*Cette épée-fourchette tranche mieux que le dernier Gillette fusion !*

## Elfes dans la brume

Après la première sous-quête qui vous amènera à raviver 3 sources tarées, vous entrerez dans la seconde partie du jeu, la zone du tronc, empoisonnée par un terrible brouillard.

Là c'est une nouvelle claque, les graphismes complètement hantés, la musique qui fait peur, et un effet de brouillard tellement convaincant que vous aurez vraiment du mal à trouver votre chemin, culte.



*Quel temps de m... !*

Après ce passage mémorable, vous retrouverez des couleurs vives et une musique entraînante lorsque vous accéderez à la zone des branches de l'Arbre du Monde. Mais d'ici là vous aurez déjà bien sué, pas tellement sur les boss qui sont plutôt faibles, mais plutôt pour vous orienter et récupérer suffisamment d'or pour acheter des armes plus puissantes, au travers de 5 des 8 villes du jeu. Autant dire que vous passerez un bon moment dans ces brumes !

Les donjons sont tordus et portent des noms accueillants du style «Tower of Suffer», et c'est clair que vous allez souffrir. Le jeu n'est pas insurmontable, mais il offre un bon challenge, dont on veut absolument voir le bout une fois qu'on a mis un doigt sur le pad.



*Après la brume, les branches !*

### *I'm a poor lonesome elfe...*

Vers la fin du jeu, vous aurez parcouru des kilomètres dans ce satané Arbre, tout en apprenant à manier des armes de plus en plus dévastatrices. Mais surtout, une fois la fameuse Trancheuse de Dragons en votre possession, vous terminerez le jeu, non seulement assez aisément, mais de plus avec style. Vous avez maintenant une armure complète avec casque et tout et tout. Quand on revoit le sprite du début du jeu, on a vrai-

ment l'impression qu'il se baladait presque à poil ! Le héros en fin de jeu fait beaucoup penser à Arthur de Ghouls'n Ghosts. Décidément, si Faxanadu a su s'inspirer de quelques autres jeux, il a choisi les meilleurs !



*Le combat contre King Grieve pour le gain de la Trancheuse de Dragons*

Cependant, à part les derniers passages bien difficiles et tordus qui, avec leurs couleurs et leurs ambiances sonores font encore monter l'adrénaline d'un cran, les 2 derniers boss, un peu à l'instar des autres, (pas le point fort du jeu, c'est un fait) sont un peu mous du genou.



*Le dernier boss, Evil One, pas si Evil que ça grâce à votre équipement...*

Le roi des nains, King Grieve, a été transformé en dragon ailé qui vous donnera un peu de fil à retordre.

Mais le mal incarné, celui qui a mis tout ce bordel dans le monde des elfes, Evil One himself, est une espèce d'araignée aux grandes pattes qui vous enverra seulement quelques pauvres boulettes enflammées à la tête. Vu l'armure intégrale que vous portez lors de ce combat, autant dire que vous n'en ferez qu'une bouchée.

Du coup vous aurez droit à cette fameuse séquence de fin, qui nous a tous tant frustrés à l'époque. Il s'agit de la même image qu'au début du jeu, sauf que cette fois le héros (re)quitte la ville, tandis que les couleurs et l'eau qui coule abondamment de la cascade rappellent que vous avez accompli votre devoir d'elfe sur qui l'on peut compter.

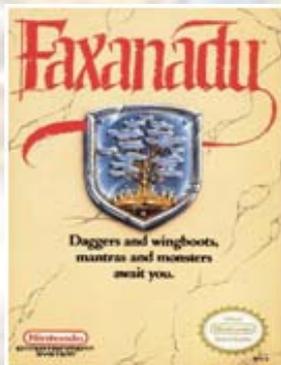
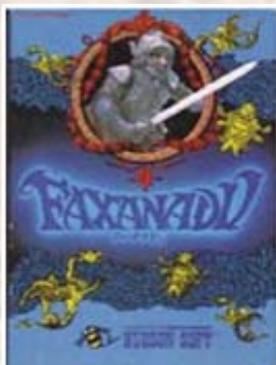


*La fin, assez laconique et poétique, à l'image du jeu en lui-même...*

On regrettera juste le manque cruel de personnages féminins au casting, excepté la jolie infirmière. Même pas de princesse à délivrer. Rien pour assouvir vos pulsions d'elfe. Faxanadu est visiblement un jeu pour les hommes, les vrais.

Quoi qu'il en soit, la replay value est vraiment intacte, pour un titre qui comporte tout ce qu'on attend du bon vieux oldie de notre enfance.

On retiendra surtout cette ambiance si particulière, gage d'originalité et de créativité dans le travail d'Hudson Soft pour la NES. Faxanadu... une vieille cartouche comme on aimerait en recroiser plus souvent...



*A gauche le visuel de la boîte version Famicom, à droite celui de la NES.  
Ma foi une fort jolie boîte euro.*

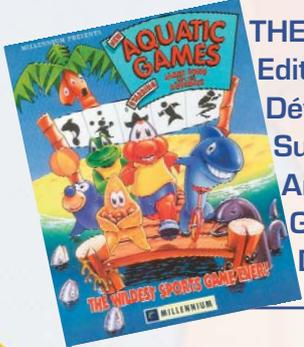
## Up !

- Une ambiance graphique unique
- la palette de couleurs de la NES remarquablement exploitée
- Une bande-son mémorable

## Down !

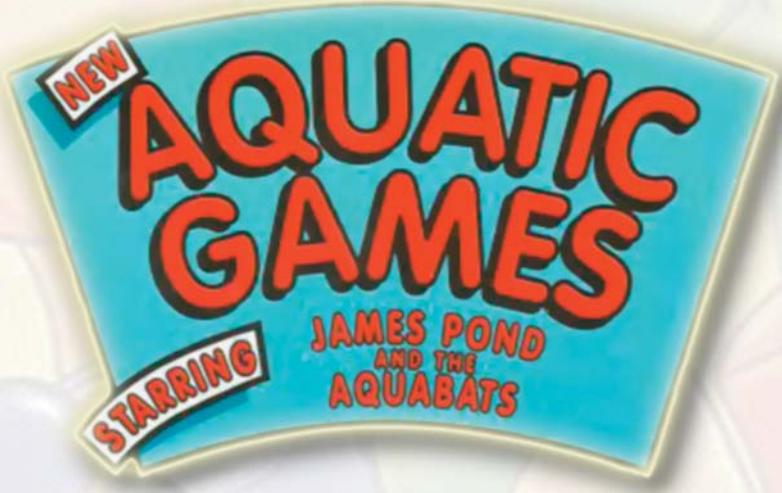
- L'animation très rigide
- On se perd facilement dans les différentes parties de l'arbre
- La progression reste assez répétitive

Fartaz, chasseur de nains



**THE AQUATIC GAMES**  
 Editeur : MILLENIUM  
 Développeur : VECTOR DEAN  
 Support : AMIGA  
 Année : 1992  
 Genre : Sport, Party Game  
 De 1 à 4 joueurs

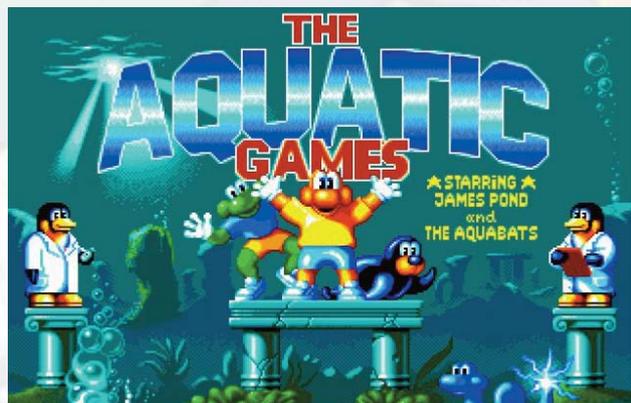
*James Pond, le plus célèbre agent pané du monde du jeu vidéo, est de retour. Cette fois, ce n'est pas pour vivre d'incroyables aventures, mais pour participer aux jeux olympiques locaux : les Aquatic Games. Dans ce spin-off de la série, notre héros palmé va devoir affronter la taille de ses nageoires à celles de ses collègues du FI5H pour savoir qui est le meilleur agent. Saura-t-il se hisser sur la plus haute marche du podium ?*



**Ohhh James**

Héros palmé et agent secret à ses heures perdues, James Pond est le héros de toute une génération. Luttant contre les mérous malfaisants et les requins mafieux polluant le monde sous-marin, ce membre du FI5H (organisation secrète de sécurité maintenant la paix au pays du plancton) n'a peur de rien. Et surtout pas de mettre ses talents athlétiques à l'épreuve.

Tout le monde aura fait l'association entre James Pond et James Bond, ainsi que la référence entre le FI5H et le MI-5. Difficile de faire plus flagrant, mais tout est assumé par les développeurs. Le côté parodique de cette série est bien évidemment mis en avant : ici, on ne se prend pas au sérieux !



*Des grenouilles, des otaries... Ici on est détendu des nageoires.*

Le menu de présentation se veut plutôt austère, et pas forcément très lisible. Sept options s'offrent à vous :

- **Piranha ! Practice** : comme son nom l'indique, ce mode de jeu vous permet de vous entraîner dans

chaque épreuve du jeu. Au nombre de huit, nous les décrirons dans quelques lignes. Pour réussir vos épreuves, il faudra obligatoirement décrocher la médaille d'or.

- **James Ponda's Workout** et **Tuffer Training** : deux autres modes d'entraînement, suivant le même principe que le précédent, sauf qu'ici, seule la médaille demandée va changer (donc respectivement l'argent ou le bronze).

- **The Aquatic Games** : épreuve principale du jeu, vous devrez participer à toutes les activités et décrocher le plus de médailles. Le classement final définira sur quelle marche du podium vous pourrez monter, ou si vous devrez vous réfugier dans votre coquille d'huître. Ce mode de jeu est un mode Un joueur.

- **Double Trouble, Triple Trout** et **A Fintastic Foursome** : copies conformes du mode Aquatic Games, ces options permettent de participer aux jeux à deux, trois ou quatre joueurs. Attention toutefois, ici, point d'écran splitté ou de réseau, il faudra jouer au tour à tour.

Donc beaucoup d'options, pour peu de résultat au final. Si l'on peut souligner et féliciter le fait de pouvoir s'affronter à plusieurs, nous sortirons tout de même le carton rouge face à un menu plus que rebutant !



*Un menu qui donne le mal de mer.*

**Un évènement international !!**

**Les jeux aquatiques sont un évènement dans le monde sous-marin, comme le prouve cette friture de presse locale :**

LE MONDE OCEANIQUE (page sportive)

AOÛT 1992

**TIMES  
SPORT**



**DE L'ELECTRICITE  
DANS L'AIR :**

**LES  
GRENOUILLES  
BONDISSENT**

**Un porte-parole de l'équipe de saute-grenouille a critiqué ouvertement la décision du comité Aquatic d'autoriser l'utilisation d'anguilles électriques comme obstacles pour le parcours de la course.**

Fripouille la grenouille a qualifié cette décision de "choquante" et a ajouté que seul un esprit révoltant a pu imaginer des obstacles d'une cruauté à ce point foudroyante. Le choix de tels obstacles va en tout cas à l'encontre des usages courants du circuit athlétique international.

## **ELIMINATOIRES SECRETES : TANT PIS POUR LES BOUFFIS !**



### **Coup d'anchois officiel des Aquatic Games**

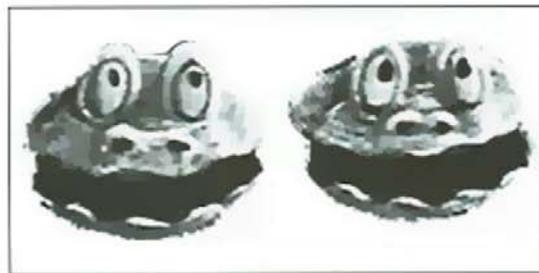
C'est à Atlantis que vont avoir lieu les épreuves sportives de l'année réunissant les meilleurs agents de l'organisation ultra-secrète FI5H, pour une compétition qui fera vraiment la différence entre les loups de mer et le menu fretin.

On pense que ces tests qui vont pousser à l'extrême la force, la coordination et l'endurance des participants ne servent qu'à noyer le poisson, étant en fait la couverture officielle d'une session d'entraînement secrète pour agents spéciaux en vue d'une mission future visant à liquider l'abominable Dr Maybe et sa troupe d'immercenaires, les BOUFFIS.

**POND PRET  
A FAIRE LE  
PLONGEON**

Après s'être couvert de gloire lors de la mission ROBOCOD, le meilleur agent de FI5H, James Pond, s'appête à participer aux Aquatic Games. L'extraordinaire talent de Pond devrait le placer au premier banc pour la victoire ab-sole-ue.

### **LES CARPES REFUSENT DE CONFIRMER LES RUMEURS SUR LES FI5H**



Interrogés par notre reporter sur leur fonction au sein de l'organisation FI5H, les membres de l'équipe des Carpes sont restés muets.

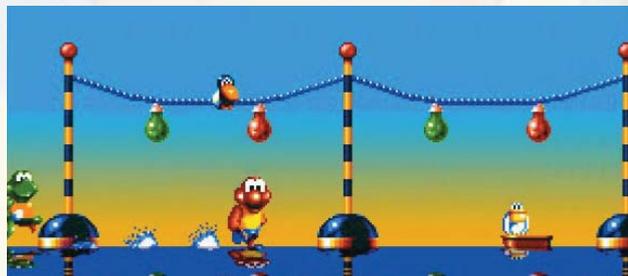
Le bruit court en effet que les agents sont soumis à un entraînement visant à faire d'eux des kamikazes pour combat sol-air. L'éventail de silencieux déjà utilisés à des fins militaires rend cette option très probable, mais aucune confirmation officielle n'a encore été fournie.

L80301FG(1)

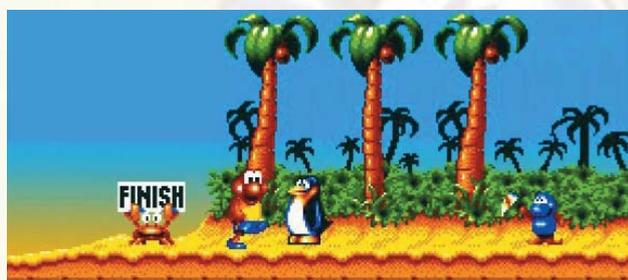
## On joue à quoi ?

Comme nous l'évoquions tout à l'heure, les épreuves sont au nombre de huit. Certaines sont basées sur la course, tandis que d'autres vous paraîtront sûrement un peu plus extravagantes.

Le **100M SPLASH** : épreuve de base, puisqu'il suffira ici de courir le plus vite possible pour atteindre la ligne d'arrivée en première position. Défoulant mais rapidement lassant.



*Plus fort que Jésus, vous courez sur l'eau...*



*... et pulvérisiez le record du monde !*

Le **KIPPER WATCHING** : les choses sérieuses commencent ici. Dirigeant le sosie presque parfait de Mitch Buchannon, vous voilà propulsé en surveillant de plage et devez veiller sur le bien-être des plagistes. A vous donc de garder un oeil (voire un museau) sur la sieste d'otaries, qui risquent à tout moment de se réveiller si elles se prennent un ballon sur le coin de la truffe.



*Quelle bête, ce Mitch ! Deux ballons d'un coup !*



*Oups, elle est réveillée, si elle se reprend un ballon, la partie est perdue.*

Le **HOP, SKIP & JUMP** : variante du triple saut, cette épreuve se joue à l'aide d'une corde à sauter. Vous devrez tout d'abord prendre le plus d'élan possible, faire quelques sauts avec la corde, puis choisir le meilleur angle de saut avant de bondir dans les airs. Une des épreuves les plus amusantes et intéressantes à jouer.



*La corde à sauter, élément-clé de cette épreuve.*



*Attention à ne pas louper l'angle de saut.*



*Tout le monde retient son souffle pendant la mesure de l'arbitre.*

Le **BOUNCY CASTLE** : prenons un peu le frais à présent en entrant dans un château. Mais ici, point de visite à faire, seulement des sauts sur ... éponge. Oui, on peut rebondir sur une éponge, je viens d'essayer et je vous promets que ça marche particulièrement bien ! Voici donc résumée votre épreuve : faire des sauts les plus longs possibles en effectuant dans les airs les figures les plus folles que jamais un esprit humain n'aurait imaginé. A vous les roulades, les tourniquets et autres joyeusetés vomitives...



*Applaudissons la performance de l'athlète !*



Le **FEEDING TIME** : simple occupation pour certains, sport de haut niveau pour d'autres, donner à manger aux poissons est une épreuve qui met vos nerfs à rude épreuve. Ici, les poissons ne mangent pas de pain ! Ah non, attention, ici les poissons sont célèbres, donc ils avalent sucrerie sur sucrerie. Oui, dans Aquatic Games, les raies ont la grosse tête (et pas l'inverse). Vous allez donc devoir assouvir le besoin en sucre de ces poissons d'eau douce, jusqu'à ce qu'ils s'en fassent péter les ouïes... enfin surtout pour éviter qu'un de ces abrutis se fasse pêcher comme une vulgaire sardine.



*N'oubliez pas de faire le plein de sucreries aux distributeurs.*



*Loupé, il y en a deux qui se sont fait chopper !*

Le **SHELL SHOOTING** : retour au château pour une séance de tir au ballon. Evitez les crustacés piquants et utilisez les autres pour crever les baudruches.



*Récupérez les crustacés volants pour les envoyer en l'air, ils finiront bien par crever un ballon. Mais attention, soyez rapide...*

Le **TOUR DE GRASS** et le **LEAP FROG** : nous ne nous attarderons pas sur ces épreuves, tant elles ressemblent au 100M Splash. Le Tour de Grass en est une variante à roulette, tandis que le Leap Frog rajoute des haies à sauter à l'épreuve originale.



*Willy a décidé de se sauver autrement que dans le film... Mouais, pourquoi pas ?*



*Les grenouilles sont comme les blancs, elles ne savent pas sauter !*

## *C'est fun au moins ?*

De ce côté-là, aucun problème. Parce que techniquement, ce n'est pas non plus la claque.

Les graphismes sont mignons, très enfantins, mais les décors sont répétitifs et les couleurs un peu criardes. Attention donc au mal de tête.

Côté sonore, les musiques sont joyeuses et entraînantes, reprenant des thèmes connus tel que l'Hymne à la Joie. Malheureusement, à trop les entendre, elles finissent vraiment par agacer.

Les bruitages sont quasi inexistantes, ce qui n'est pas une mauvaise chose compte tenu de la piètre qualité du jeu présenté par le jeu.

La maniabilité est simplissime, et se résume les trois quarts du temps à marteler comme un fou la manette. Très défoulant, bien sûr, mais très mauvais pour votre stick amiga qui devra être solide pour résister aux assauts répétés du joueur fou que vous êtes.

Le gros point fort du jeu vient bien évidemment de son côté multijoueur (le mode solo ne vous tiendra pas plus d'une vingtaine de minutes en haleine). Jouer à quatre, même en alternance, est tout simplement jouissif. C'est un peu la Wii avant l'heure on va dire.

## En conclusion

Aquatic Games est un jeu sympathique et sans prétention, qui n'a d'autre objectif que celui de vous divertir un court moment. Il y parvient de fort belle manière, car même si les épreuves ne sont pas toutes intéressantes, si les musiques finissent par agresser vos tympans, on s'en moque, puisque ce seront les bruits du stick et les railleries de vos adversaires qui prendront le dessus.

Bref, joueurs solitaires, allez donc voir ailleurs, vous aurez sûrement mieux à faire, tandis que les familles nombreuses ou les groupes de joueurs passeront un moment d'une convivialité rare.

## Up !

- Un univers mignon
- La simplicité d'accès
- La mise en avant du jeu en groupe

## Down !

- Lassant à la longue
- Joueur solitaire, passe ton chemin
- Manque de variété
- Lacunes niveau sonore

**Shup, raie en or**



Tu sais Jenn, je suis vraiment content que tu aies accepté mon invitation

Merci à toi, ça me fait sortir... euh... plaisir ! Même si ça m'a un peu surprise sur le moment...

Ah oui ? Pourquoi ça ?



D'habitude je fais peur aux mecs...



Ah bon ? je ne vois pas pourquoi. Tu es gentille, douce, plutôt jolie, attentionnée...



... sans compter que je suis un super coup.

La soool...

René, il suffit !

kékakg... hein ?!



Mais non roohh je plaisante... C'est un domaine qui m'est encore totalement inconnu.

Dure dure, la vie de geekette !





Encore un peu  
de Champomy ? Hic !!!

Mmm... Non merci.  
En fait je crois que  
j'ai assez bu !

ça va aller ?  
T'es déjà bourré ?



Hum !  
Non t'en fais pas !  
Juste un peu pompette.  
Mais parlons un peu de toi...  
Tu as des projets  
dans la vie ?

Tout à fait, avoir deux enfants,  
un mari qui m'aime, une grande maison  
remplie d'amûûûr, un immense jardin  
dans lequel jouera notre labrador Yoshi !



Nous aurons un avenir  
radieux, classique,  
cul-cul, mais sans l'ombre  
d'un souci !



Non, je déconne...  
ce serait utopique  
voire naïf, d'y croire  
à l'heure actuelle.



Je me  
disais bien  
que quelque  
chose clochait...



Non, plus  
sérieusement  
mon but ultime  
c'est...



...Remporter un beau jour  
**LE TOUGEKI !!!**

... Tougequoi ?



Le Tougeki !  
Le plus grand tournoi  
de jeux de baston  
du japon.

Et accessoirement  
le rendez-annuel de la crème  
des joueurs de versus fighting !



Ni plus ni moins ?  
Intéressant...

Euh... si j'étais toi,  
je me rasserais



Blablabla... et nos enfants seront dans la merde avec un système pareil... sans parler de notre retraite qu'on ne verra jamais... blabla... blablabla... c'était mieux avant... blabla...la cabane au fond du jardin... Et toi, que penses-tu de tout ça ?

...j'en pense que tu devrais arrêter de t'apitoyer sur ton sort en rabâchant ce que nous servent les infos à longueur de journée ou je vais me prendre des antidépresseurs en dessert.

...et puis t'façon on va tous crever...

...mais au fait, qu'est-ce que je fous là?



adios !

I believe i can touch the RMI...

I believe i can flyyy

JENN ?!

Jenn tout va bien ???

...hein ?

Je crois que tu as eu un moment d'absence. Je te parlais de la baisse du pouvoir d'achat.

...ah.



*Jenn's*  
**3rd Life**  
 La vraie simulation de vie

**Intensément réel, étonnamment déprimant !**

*Consoles+*

**La réalité au bout du pad !**

*Joypad*

**Connecting popol !**

*Playboy*

***Vous vouliez de  
 la réalité virtuelle ?  
 Vous allez en bouffer !***

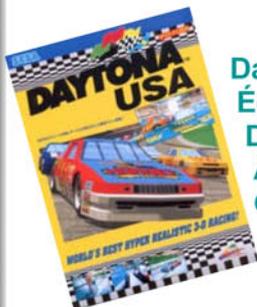


Arghhh !!! y a pas  
 un code pour débloquer  
 les congés payés infinis  
 ou gagner au lotto ?

Disponible sur



Retrouvez aussi Jenn Wonder sur facebook.



**Daytona USA**  
 Éditeur : Sega  
 Développeur : Sega-AM2  
 Année : 1994  
 Genre : course de stock-cars  
 Support : arcade (Model 2)  
 1 à 8 joueurs



# DAYTONA USA™

Retour au milieu des années 90, une époque où le monde de l'arcade connaît une guerre sans merci opposant Sega à Namco. Les premiers ont frappé fort en 1992 avec *Virtua Racing*, un jeu de Formule 1 entièrement en 3D surfaces pleines. C'est étonnant, le visuel est assez déroutant mais on peut enfin s'adonner à un jeu de course où les trajectoires sont assez réalistes. Namco ne se laisse évidemment pas faire et 1993 voit arriver le fameux *Ridge Racer* et sa 3D mappée. Le titre de Sega devient subitement obsolète, le bébé de Namco ayant une esthétique bien plus flatteuse grâce aux textures bitmap appliquées sur les polygones. Sega riposte, et vite. Son jeu en 3D mappée va faire mal, voici *Daytona USA*.

## Gentlemen, start your engines.

Vous aimez les courses viriles, vous regardez *Jours de Tonnerre* en boucle, parfois vous avez envie de pousser la voiture qui se traîne devant vous (mais vous ne le faites pas, évidemment), Sega a pensé à vous avec *Daytona USA*.



Pour sûr que cela change de *Virtua Racing*.

Vous allez avoir l'occasion de jouer des coudes et des épaules pour vous faufiler dans une meute de bolides aux moteurs rugissants.



Si vous tenez à votre voiture (fut-elle virtuelle), estimez que la moindre touche doit lourdement pénaliser et que la conduite ne doit être que finesse et dextérité, alors retournez à votre

*Ridge Racer* et laissez les brutes entre elles. Si par contre vous n'avez pas peur de transpirer, que le bruit de la tôle froissée ne vous dérange pas et que vous pensez qu'une victoire peut autant se construire sur le pilotage que sur l'éviction d'adversaires, alors il doit y avoir moyen de s'entendre avec *Daytona USA*.

Ces conditions remplies, il est temps de s'asseoir sur le siège de cette borne aussi attirante que bruyante, avec son intro mettant en avant les décors texturés et la bande-son chantée.

## And they're under way.

C'est bien joli d'avoir une chanson en intro (sans CD), mais on n'est pas là pour entamer une danse. Le but va plutôt être d'envoyer valser les adversaires dans l'herbe, alors inutile de traîner.

Une fois la précieuse pièce tombée dans le monnayeur, trois circuits sont proposés, classés selon la difficulté qu'ils procurent.

Chacun de ces tracés possède ses propres caractéristiques : nombre de tours, nombre de concurrents, longueur, difficulté.

Nous n'allons pas jouer les fanfarons, surtout que cet ovale triangulaire est plus que tentant. Prenons donc le circuit *Beginner*.



Une seule voiture est ensuite disponible, c'est le numéro 41. On a toutefois le choix entre une boîte automatique et une manuelle à 4 rapports, cette dernière autorisant une vitesse de pointe supérieure de 10 km/h.



Pas trop difficile à utiliser, il s'agit d'une boîte non séquentielle (entendez par là qu'on peut directement passer du deuxième au quatrième rapport) qui

convient bien à l'esprit du jeu. On n'est pas là pour se prendre la tête avec des passages de rapports mais pour mener un gros tas d'acier le plus en tête possible.

Ah, justement ça commence, il est demandé de démarrer le moteur, comme juste avant le

début de toute bonne course de stock-cars qui se respecte. Prêt à dévorer le bitume et à affronter toute une horde déchaînée ? Alors allons-y !



### Rolling Start!

Et vous voilà sur ce tri-ovale que vous aviez sélectionné. Le départ se fera lancé, comme sur la plupart des « Speedways ». Le pace-car va bientôt s'écarter, le compte à rebours s'enclenche... C'est parti !

Bon, il s'agit de ne pas traîner et de gagner un maximum de places. Autre contrainte, passer les points de contrôle avant que le compteur de temps n'ait atteint zéro. Si au début, cela semble facile, on se rend assez vite compte que ce précieux temps s'évapore de tour en tour.

Autre souci, les concurrents, au nombre de 39, particulièrement agressifs. Ils ne manqueront pas de changer de trajectoire afin de vous bloquer le passage. Eh bien on se bouge et on le force, ce passage, on n'est pas là pour plaisanter !

Mais attention ! Entre le mur de béton à droite et la pelouse à gauche, l'erreur arrivera bien vite si vous n'y prenez pas garde.



Un personnage bien connu est gravé sur la falaise.



Votre choix est fait, il faudra passer au plus près du mur pour se faufiler, l'herbe étant vraiment trop pénalisante. Alors que quelques rayures, ce n'est pas grand-chose, après tout...

Et si un concurrent essaie de vous passer devant, n'oubliez pas de garder un œil sur le radar désigné par « Traffic » sur l'écran de jeu. Un petit coup de volant et hop, cette tentative de dépassement se transformera en poussette qui fait gagner un peu de vitesse.



Ces lascars s'y mettent à deux pour bloquer le passage.

Pas très difficile, le Three Seven Speedway est un tracé qui se pilote presque toujours à fond, hormis pour un virage qui reste rapide et se passe de préférence en dérapage. La victoire se jouera donc au niveau de la lutte contre les adversaires.

Bien qu'assez monotone, c'est un bien joli circuit bordé de sapins et de montagnes.

Finir dans les temps ne sera pas trop ardu tandis que viser le podium ou même une place d'honneur à l'issue des 8 tours demandera un peu de pratique.

Il est à noter que, via les réglages du jeu dans le menu Test, on peut augmenter ce nombre à 40 (Grand Prix) ou même 80 (Endurance). Ceci est également valable pour les autres circuits, mais bien évidemment en proportion. Ces modes ne sont toutefois quasiment jamais choisis par les exploitants de salles de jeux, vous n'allez pas courir trop longtemps, il ne faut pas pousser !



Ce panneau affiche les numéros des cinq premiers. Eh non, le 41 n'y est pas !

Une fois cette pratique acquise, il sera temps de quitter ce Speedway pour passer à de la course sur route fermée en circuit.

**Let's go away.**

Vous abandonnez la vallée verdoyante du tri-ovale pour une route assez sinueuse, taillée dans un massif calcaire : cela s'annonce plus difficile !

Plus long que le précédent, ce circuit devra être parcouru à quatre reprises et vous ne serez plus que 20 à dévorer le bitume.

Autre différence, cette fois le départ se fait arrêté, alors attention à ne pas trop faire crisser les pneus au démarrage.

Le Dinosaur Canyon présente de sacrés dénivelés, aussi la vitesse de pointe de votre voiture sera mise à mal. Heureusement, prendre l'aspiration d'un concurrent permet au moteur de reprendre un peu son souffle et de gagner quelques km/h supplémentaires.

Le début de la course se fait sans encombre même si vous vous rendez compte qu'il est moins facile de gagner des places que sur le tri-ovale.



Chose qui n'arrange rien à l'affaire, la brutalité de la conduite. Si vous aviez couru sur le circuit de Ridge Racer au volant d'une jolie japonaise avec toutes les aides nécessaires, surtout la direction assistée, ici vous déchantez rapidement. Pas question de conduire d'une main et de passer les virages en douceur. Vous aurez droit à un volant à retour de force particulièrement violent, restituant au mieux la rudesse dont peuvent faire preuve ces imposantes et puissantes voitures. Il va falloir s'accrocher, au sens propre comme au sens figuré, et passer les virages correctement demandera un peu d'entraînement.

Hélas, même un pilote expérimenté n'est pas à l'abri d'une faute et percuter un obstacle selon un mauvais angle à trop grande vitesse en est une.



Une belle gamelle juste avant d'entrer dans le tunnel.

La conduite, déjà bien ardue mais gérable, se transforme alors en calvaire, la voiture ne répondant plus à grand-chose, et avec beaucoup de retard.



Pas de panique, il s'agit juste de boucler tant bien que mal le tour en cours. La voiture est plus solide qu'il n'y paraît avec son châssis tubulaire et un passage au stand au tour suivant règlera le problème. Cerise sur le gâteau, le décompte de temps s'arrête, ainsi un arrêt au stand n'est pas synonyme d'élimination. Bon, par contre les concurrents ne s'arrêtent pas pour vous attendre, il ne faut pas rêver non plus.

Une fois à nouveau sur la piste il faudra vous montrer un peu plus prudent pour finir ce circuit sans abîmer sérieusement votre fidèle voiture au doux patronyme de « Hornet » (frelon). Un circuit très réussi, bien que les textures appliquées sur les falaises (assez pauvres en polygones quand on y regarde de près) soient un peu pixellisées. Il est vrai que ce Daytona USA affiche moins de polygones que son grand frère Virtua Racing et qu'il s'agit du premier jeu de course en 3D mappée de Sega.



Un peu de publicité pour l'équipe de développement Sega-AM2 dans l'herbe.

L'ensemble reste tout de même plus que joli et, surtout, très largement supérieur à ce qui se fait alors sur consoles et se fera, au moins jusqu'en 1998 avec la sortie de la Dreamcast.

Sega a offert un visuel solide à son titre, le tout doublé d'une animation fluide (60 images par seconde) et plutôt rapide, sans toutefois être un modèle du genre.

Si le jeu de Namco n'est pas battu à plates coutures, il a au moins trouvé un très sérieux rival.

### Question de points de vue

En héritier de Virtua Racing, Daytona USA propose également de changer le point de vue fourni par la caméra virtuelle. Il y en a 4, chacun se voyant un bouton de couleur dédié.



On peut passer indifféremment d'une vue à l'autre pendant une partie, chacune ayant ses avantages et ses inconvénients.

Plus une vue fournira des sensations fortes, moins la conduite sera aisée, le champ de vision étant rétréci (mais plus réaliste).



**Blue, blue skies, I see.**

Après avoir fait des dépassements audacieux sur le Speedway, après avoir lutté sur le circuit routier, il vous reste à prouver votre maîtrise sur un tracé de type urbain.

Le Seaside Street Galaxy s'étale sur plus de 7 km, aussi il n'y aura que deux tours à boucler. Il tire son nom du fait qu'il est situé en bord de mer et qu'une rampe de lancement de navette spatiale s'y trouve (une maquette à l'échelle 1, certainement).



Si le niveau inscrit lors du choix du circuit indique « Expert », cela n'est pas pour rien. C'est un tracé particulièrement lent et tourmenté en forme de 8, avec deux passages sur un pont suspendu en pierre rappelant un peu celui présent dans Virtua Racing.



*Sega aime les ponts suspendus, profitez-en pour prendre de la vitesse.*

C'était bien joli de jouer les fiers à bras en claironnant que le jeu était facile, maintenant il faut assumer. Ici, finir dans les temps ne sera pas infaisable (enfin, avec de l'entraînement) alors que brigner la victoire relèvera du fait de grand champion. Les concurrents sont au nombre de 30 à l'occasion de cette joute urbaine, dont le départ est arrêté, à l'instar du circuit Dinosaur Canyon.



*Sega Model 2 : une fantastique carte d'arcade.*

Encore plus que lors des deux autres courses, ce sera l'occasion de mettre le doigt sur un petit souci d'animation. En effet cette dernière souffre de « clipping ». Ce n'est pas très important, car ce ne sont que des bouts de décors lointains qui s'affichent par paquets et c'est moindre que dans bon nombre de jeux de consoles de salon contemporains. Cependant pour un jeu aussi ambitieux que Daytona USA, c'est un peu dommage.



Cela ne vous empêche pas de vous concentrer sur la course et de savourer pleinement le travail effectué par Sega : c'est varié, propre et détaillé. Du stock-car brutal dans un environnement de haute volée, l'objectif est atteint.

**Daytona USA, les versions**

*Non, il ne s'agit pas d'évoquer ici les adaptations sur consoles ou PC qui auront peut-être droit à un test ultérieurement, mais des différentes versions arcade de Daytona USA.*

*Les deux premières sont officielles. L'une est la version originale de Daytona USA, sortie en 1993 uniquement au Japon. L'autre comporte une publicité pour la version Saturn.*

*Il y a également des hacks beaucoup moins officiels. Dans une version on aura des roues énormes, dans une autre il y aura un petit aspect RPG avec la voiture à faire évoluer, tandis que dans la dernière il y aura des vues supplémentaires et un étonnant mode Turbo où on dépasse aisément les 500 km/h.*



## C'est son avis

### Chapp

*Autant ne pas vous mentir : Daytona USA n'est pas un jeu de pilotage. Ici, pas de trajectoire, pas de réglage, sauf à considérer que le choix de la boîte manuelle ou automatique en est un. Cependant, il a fait dépenser des fortunes aux chanceux qui l'ont croisé dans les salles d'arcade. Comment a-t-il fait ? Facile : c'est accessible, nerveux et gratifiant. Ces qualités, auxquelles il faut ajouter la possibilité de jouer « en link » jusqu'à huit participants, font de ce titre une merveille de convivialité. Le nombre de parties que j'ai faites sur cette borne ne me permettent, en tout cas pas, de dire le contraire.*

### The white flag is out, this is the final lap.

Pour un coup d'essai dans le domaine de la 3D texturée, Sega nous a fait un coup de maître. Son titre rivalise d'une part sans complexe avec l'excellent Ridge Racer de Namco. D'autre part Daytona USA restitue très fidèlement les sensations du stock-car. Enfin, disons fidèlement ce qu'on peut s'imaginer concernant cette discipline automobile : de la conduite agressive et bourrue, mais nécessitant du doigté pour maîtriser le bolide, des concurrents virulents et nombreux, enfin une

ambiance survoltée, renforcée par les nombreux messages en voix-off venant des stands.

Ajoutez à cela des mélodies accompagnées de paroles. Certes, ce n'est pas très recherché, mais Daytona USA est franchement original, voire étonnant sur ce point.

Vous obtiendrez un jeu absolument unique qui prouve, une fois encore, que l'éditeur au hérisson bleu maîtrise à merveille le domaine de la course automobile et qu'il a négocié avec aisance le virage du passage à la 3D.



*Prenez ce virage entre 250 et 260 km/h, ainsi vous éviterez de vous vautrer lamentablement dans l'herbe.*

### Plaisir solitaire ou collectif

*Daytona USA n'est pas sorti sous une forme unique, il existe plusieurs bornes. La plus simple est la « upright » où, comme son nom l'indique, on joue debout. Les paresseux préféreront la version assise, plus confortable. Notons également la version Deluxe et son écran à rétroprojection. Enfin les adeptes du jeu à plusieurs savoureront la version « Twin » où on peut jouer à deux, voire jusqu'à huit selon la configuration ultime. Là réside une très grande force de Daytona USA : le jeu à plusieurs, infiniment plus plaisant qu'une bête course en solitaire.*

*Sega a conçu un très bon jeu à la base, il l'a rendu carrément excellent grâce au mode multi-joueurs.*



## En conclusion

Sega frappe très fort avec son Daytona USA et se repositionne correctement face à un Namco qui aurait pu prendre le large. Voilà un titre plus que réussi, il est carrément mythique pour ceux qui tomberont sous son charme.

Sa conduite très rude grâce au puissant volant à retour de force associée à un mode multi-joueurs absolument passionnant en font un incontournable des salles de jeux.

Il aura bien droit à des adaptations de plus ou moins bonne qualité, cependant aucune ne parviendra à faire oublier le jeu d'arcade original.

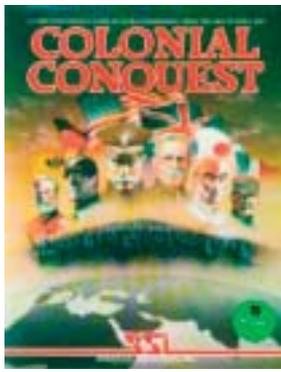
Tarma

### Up !

- La conduite
- La possibilité de jouer à plusieurs
- Les chansons
- Les nombreux bolides sur la piste
- La réalisation de grande qualité...

### Down !

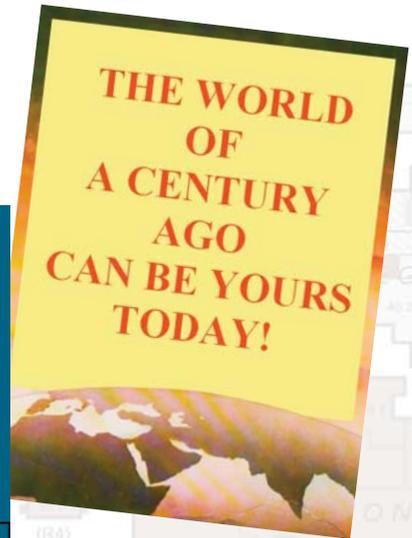
- ... mais perfectible
- Pas facile à prendre en main au début



**Colonial Conquest**  
 Editeur :  
 Andromeda Software  
 Développeur : SSI  
 Support : Atari ST  
 Année : 1987  
 Genre : Stratégie  
 De 1 à 6 joueurs

*Nous éprouvons bien souvent le plaisir de vous parler de jeux injustement méconnus ou oubliés. Mais une fois n'est pas coutume, nous allons vous parler d'une référence, une star au charme persistant.*

*Colonial Conquest : le wargame à son sens le plus littéral !*



### À l'ouest, rien de nouveau

Tout d'abord, un peu d'histoire !

Dans les années 50, Albert Lamorisse, réalisateur de renom de son état, invente un jeu de plateau : « La Conquête du Monde ».

C'est en 59 qu'un touche-à-tout du nom de Jean-René Vernes améliore ce concept, pour créer ce qui sera le «Risk» que l'on connaît tous aujourd'hui.

Bon, d'accord, Colonial Conquest n'est qu'un « Risk-like » de plus qui empreinte tout au célèbre jeu de plateau... mais que celui qui n'a jamais pris son pied sur ce concept me jette la première grenade à fragmentation..!

Son interface est simple et accessible -attention, j'ai pas dit convivial- et son mode multijoueur le rend très attrayant.

Son défaut majeur se trouve dans le néant total qui émane de son esthétique, à la fois graphique et sonore.

Mais, vous allez le comprendre, je paierais cher pour qu'une suite digne de ce nom voie vraiment le jour. Pas que ça ne fut pas déjà au moins une fois involontairement le cas, sans doute. Je pense bien sûr aux dizaines d'autres titres de stratégie en tour par tour parus depuis des années, comme *Nord & Sud*, par exemple. Mais peut-être finalement que s'il n'y a eu aucune suite à Colonial Conquest, c'est vraiment qu'il n'en méritait aucune.

Car il se suffit à lui-même : c'est un jeu « autarcique ».



Et oui, Risk a déjà 50 ans !

© 1985 by Strategic Simulations, Inc. All rights reserved.

## Allume le néant

Donnons toutes ses chances de nous séduire à ce néant qui a du charme.

En ce qui concerne l'ambiance sonore, on est accueilli par un son basique qui nous joue en boucle le refrain du célèbre concerto utilisé pour la B.O. du film « Le jour le plus long ». Elle vous accompagnera une deuxième fois pour chaque chargement de partie, et on se contentera d'un certain silence pour le reste du jeu.

« Certain », parce que ce silence sera perturbé par les bruits du curseur, particulièrement irritants... Et chaque tour de jeu sera ponctué d'une phase de déroulement des combats « animée », pendant laquelle on pourra percevoir trois types d'effets spéciaux :

- la chute d'un obus tiré au mortier ;
- le bruit de l'explosion d'un obus ;
- la rafale du canon d'une mitrailleuse.

Au début, c'est sympa. La carte bouge, s'anime et se colore, tout cela assorti de quelques sons rappelant d'être attentif à ce qui se déroule sur l'écran.

Mais rien à faire, pour la plupart des humains normaux, ça deviendra forcément saoulant à la longue... Alors, si vous voulez un conseil, baissez tout de suite le son suffisamment, pour que vous puissiez l'entendre, mais pas plus.



*La-lalala-la—la-lalala-la—la-lalala-laaa..!  
(Chevauchée des Walkyries en monosyllabes)*

Par miracle, l'alerte qui signifie que vous n'avez le choix qu'entre deux actions du type "ok" ou "cancel" mérite un "A+" compte tenu de ce qu'on aurait pu subir de pire.

Mais pour ce qui est de celle de la "fatal error", elle est tout juste qualifiable d' « inaudible ». C'est celle que vous engendrez le plus souvent si vous avez un jour envie de l'essayer. Alors, rien que pour ça, préservez vos les tympanes en baissant le son.

Car malgré tout, afin de faire rapidement l'apprentissage de la navigation au cours d'une partie, je recommande fortement l'utilisation du son, aussi douloureuse soit-elle, pour aider à se familiariser avec les commandes.

Pas mal de monde serait explosé de rire à la seule écoute du moindre des cinq sons que je viens de décrire en dix lignes... Mais c'est ainsi que, sûrement comme beaucoup d'autres, je suis pris dans une tourmente à chaque fois que je rallume ce jeu. L'ayant connu il y a bien longtemps, il m'évoque encore le souvenir des parties immersives de cette époque. Enfin, et surtout, quand je le lance encore aujourd'hui, il fait jour... et quand j'arrive finalement à en sortir, il est 4 heures du mat' !

## Do you want to play, professor?

Eh bien oui, côté graphique, vous l'aurez deviné avec ces quelques précédents screens, c'est le vide total et absolu.

Mais c'est peut-être aussi ce qui fait le charme du soft ! Est-ce qu'on demandait aux premiers jeux d'échecs d'être d'une beauté révolutionnaire ?!

Eh bien non, ici, on n'est pas là pour faire péter des pseudo-tanks trop réalistes dans des gerbes d'effets de lumière en images de synthèses...

Et ce ne sont pas les choix de coloris tous pourris de la version 1.1 pour les fenêtres, les onglets et les menus qui vont nous empêcher de penser le contraire !!



*Ici, on fait de la stratégie ! Sinon, tu soooors !!!*

Alors qu'apporte ce jeu par rapport à son homologue en jeu de plateau ? Le lancé de dés et la sensation tactile avec les pions que l'on manipule et qu'on déplace, en moins... Rien, en fait.

Il n'apporte rien, mais il n'enlève rien non plus. Le seul intérêt de se tourner vers ce titre, est qu'il n'existe que sur micro.

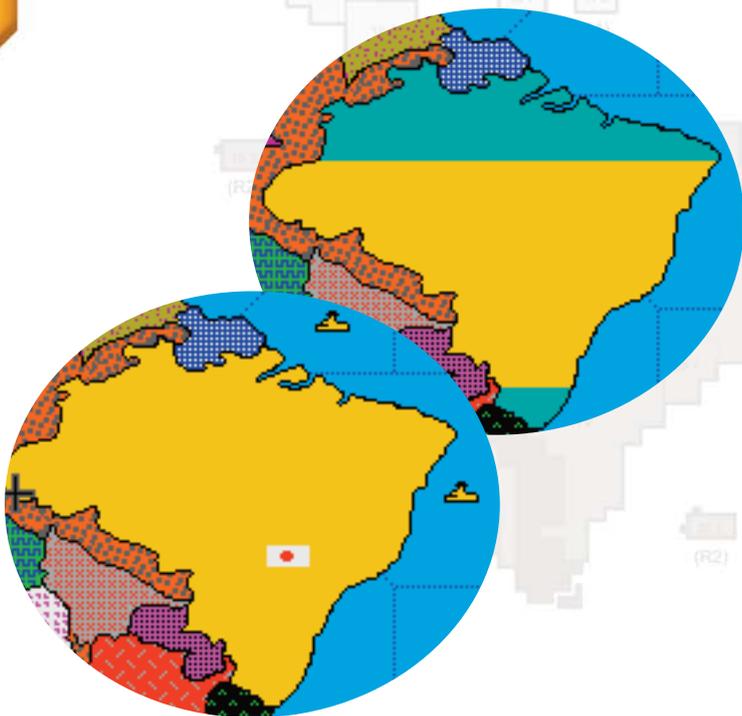
Et sur micro, ce n'est plus le hasard, c'est l'ordinateur qui décide quelle est l'issue des combats. Quelles sont les pertes, et quelles sont les vraies défaites... C'est pour cela que, parmi les facteurs qui motivent une victoire, les seules notions payantes sont la stratégie et la tactique.

Ce n'est pas une modeste carte en 56 couleurs que l'on déroule en temps réel, avec le sprite d'un curseur ayant la fâcheuse tendance à s'effacer, qui va donner de l'intérêt à une partie. Ce n'est pas non plus le manque de réactivité ambiant de l'interface, qui va vous emballer plus que son déroulement à la sauce « station Mir en perdition ». Vous savez, comme quand on appuie un peu tout le temps sur les mêmes genres de boutons, en finissant par se demander si on vient vraiment de faire un truc... Et après vérification, on s'aperçoit qu'on l'avait bien fait...

Non, Colonial Conquest, c'est vraiment le Risk-like, le jeu de stratégie, le wargame réduit à son plus strict état.

Avec, en plus du facteur chance à ne plus pouvoir prendre en compte (finies les parties qui se décident regrettamment sur une bête série de jets de dés...), des paramètres prédéfinis à maîtriser qui servent de base à l'ordinateur pour faire ses calculs.

Avec également une petite animation en guise de loading qui fait défiler divers points de la carte, mais aussi les territoires conquis qui changent de drapeau à la fin de la phase de combat.



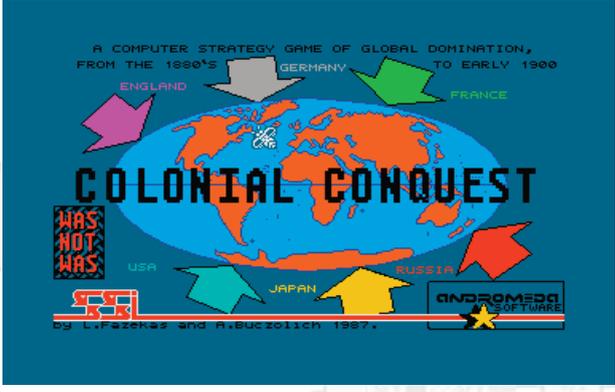
*C'est peut-être ça qui fait son charme.*

Car après mûre réflexion, je ne trouve pas qu'il ait tant vieilli, ce jeu, même 20 ans après.

**Je danse le néant**

Oui, ce jeu ferait mourir de rire certains à l'écoute de ses sons, et en ferait vomir d'autres à la vue de ses graphismes, privés de toute tentative de jet de poudre aux yeux.

Il brille par l'absence totale d'agréments esthétiques pouvant militer en sa faveur sur tous les plans de sa réalisation. Pourtant, il a encore un autre facteur qui joue pour lui : la possibilité de jouer jusqu'à 6 joueurs, en tour par tour, chacun représentant une grande puissance économique et militaire différente.



*L'essentiel est là : on peut se fritter !*

C'est bien ça qui rend un jeu de stratégie, à l'instar des échecs, si attrayant.

C'est que la première question qu'on se pose, dès le premier tour, est « Qui est-ce qui va gagner », « Qui a fait les meilleurs choix, ceux qui vont lui permettre d'accéder à la victoire ? ».

Si bien qu'une fois la partie commencée, on ne pense qu'à en connaître l'issue. Seulement, c'est très long et on peut facilement tomber dans de laborieuses guerres d'usure... Mais globalement, le tout reste assez bien conçu.

On joue donc chacun son tour, ce qui laisse le temps aux joueurs en attente de souffler et d'en profiter pour s'aérer ou spéculer sur le cours de la partie. On peut se chamberer allègrement, y a vraiment pas de quoi se prendre au sérieux, non plus...

Je me souviens d'ailleurs d'une anecdote assez parlante. Une fois, un des joueurs a crié : « Mais chuuuuut, On entend même plus le son !!! ». Vous vous doutez que c'est le genre de running-gag qu'on aime forcément ressortir lors de prochaines sessions.

Sérieusement, je l'adore cette anecdote, car elle m'évoque le fait que nous étions déjà convaincus que ce jeu ne valait rien techniquement. Elle me rappelle aussi et surtout les bons moments que j'ai pu passer avec.

Maintenant, il existe la possibilité de jouer seul contre des « ordinateurs » (j'aime bien dire comme ça) et je vais en profiter pour rentrer un peu plus en détail dans le déroulement d'une partie.

© 1985 by Strategic Simulations, Inc. All rights reserved.

## Guerre thermonucléaire globale

Chaque nation possède bien sûr un ensemble d'avantages et d'inconvénients qui la caractérise. Pour cette partie, j'ai choisi la Russie, qui mise sur le surnombre, avec ses coûts très réduits.

À titre de comparaison, l'Angleterre possède, elle, la flotte la plus performante, mais aussi la plus onéreuse. L'avantage géographique n'est pas non plus à négliger. N'avoir aucune frontière avec des pays voisins à conquérir peut s'avérer être un réel handicap, alors qu'avoir trop de frontières à protéger, comme c'est le cas avec la Russie, est assez contraignant.

Le seul moyen de construire des unités est représenté par des usines, qui se trouvent généralement dans la capitale de votre pays d'origine. Attention, on ne peut pas construire ou voler de nouvelles usines : perdez-les toutes, et vous devrez vous débrouiller avec les seules unités qu'il vous reste sur la carte.

Les USA, avec leur continent isolé, sur lequel ils peuvent prospérer sans trop être inquiétés, sont très avantageés par rapport à l'Allemagne qui est, elle, encerclée de belligérants. Cette première nation est aussi très avantagée par le fait qu'elle possède trois usines dès le début, alors que la Russie n'en a qu'une pour tout le déroulement des hostilités.

La partie se résumera donc bien souvent à de longues allées et venues entre vos usines et vos colonies pour alimenter le flot de troupes que vous déverserez sur d'autres continents.

Attaquer par les mers est assez dangereux, car vous en devant reconstruire votre flotte, et en accusant le coup des pertes humaines subies à la suite de cet échec. Servez-vous donc de la voie navale seulement pour le ravitaillement.

### Pour survivre à la guerre, il faut devenir la guerre !

Au début de chaque partie, vous aurez le choix entre trois modes de jeu :

- Standard : c'est-à-dire que la partie débutera avec seulement le pays choisi comme territoire de départ.
- « Colonies » (1880) ou « À la veille de la guerre de 14 » : deux scénarios, où le territoire des affrontements ressemblera à celui choisi.

Vous sélectionnerez aussi le nombre de joueurs actifs et d'ordinateurs qui participeront, ainsi que leur niveau de difficulté.

Là-dessus, on notera qu'étrangement, le niveau 0 est déjà assez costaud et qu'un ordinateur de niveau 1, 2, ou 3 n'est pas réellement beaucoup plus offensif.

Personnellement, je préfère une combinaison de deux à trois joueurs (mettez en plus et les temps d'attente entre chaque tour seront interminables...), avec un à deux ordinateurs de niveau 0 ou 1. Ainsi, les joueurs ne rentreront pas trop vite en guerre avec un ordinateur et le cours de la partie ne s'en trouvera pas déséquilibré.

Dans cet exemple, j'ai donc choisi de faire une partie standard (chacun part avec les mêmes chances et le même nombre de territoires) et d'affronter trois ordinateurs (le vert pour la France, le bleu pour les Etats-Unis et le gris pour l'Allemagne).

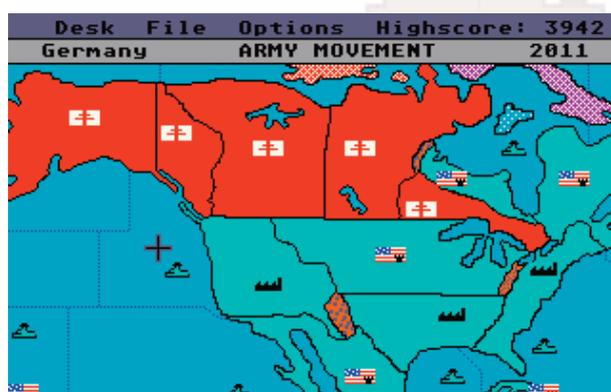
Chaque année est composée de quatre tours (un par saison) et l'achat de nouvelles troupes se fait tous les ans.

Une fois que tous ont pris leurs positions sur la carte, je décide d'éliminer toute présence des Allemands en Afrique.



On l'appellera l'opération « Octobre Rouge »

Même sort pour l'Amérique...



... On va bouter les américains hors de leur propre continent !

Continuons cette conquête du globe en s'appropriant quelques lopins de terre isolés.



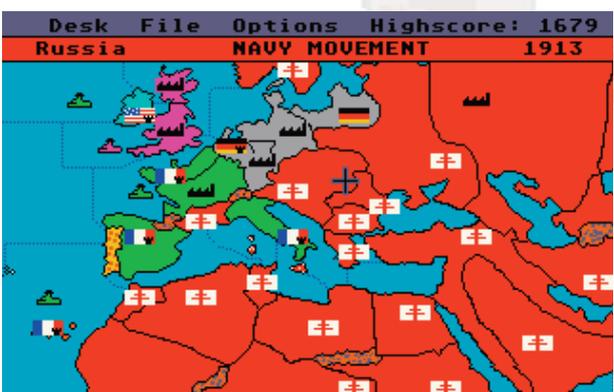
*Éradiquons toute cette vermine capitaliste de la surface de cette planète !*

À ce moment de la partie, l'ordinateur n'a pas apprécié ma dernière manœuvre et tente une incursion en Afrique, en représailles. C'est le moment où un message indique que j'ai atteint le score fixé pour remporter la victoire et propose d'arrêter là ou de prolonger le conflit jusqu'à la mort.



*Pas de prisonniers !*

Une timide intrusion en Europe, pour tâter le terrain.



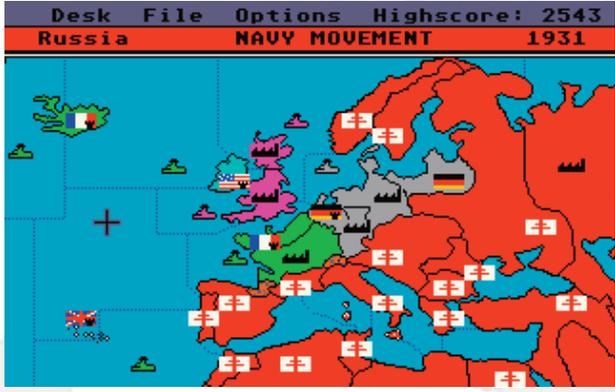
*Les choses sérieuses vont pouvoir commencer.*

Pour finir, j'ai nommé moi-même cette tactique « l'attaque de la mante religieuse » : on va dévorer l'Europe morceau par morceau.



*Ah, ah ! Tremblez, races inférieurs, car l'ogre rouge a sauté le déjeuner et il a faim.*

On va affaiblir la France en rognant sur son territoire pour conquérir l'Espagne et le Portugal et assoir nos troupes définitivement à Marseille.



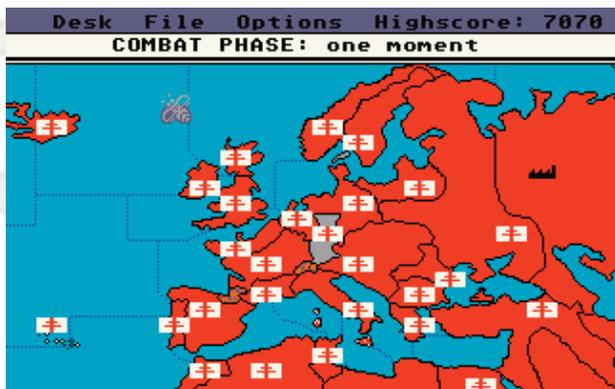
*Là où l'Armée Rouge passe, l'herbe ne repousse plus.*

On va ensuite remonter jusqu'à Paris pour leur couper les vivres.



*L'Europe défigurée !*

Il ne reste plus que l'Allemagne et le Royaume-Uni pour compléter notre festin par une petite gourmandise.



Berlin encerclée.

L'Europe complètement digérée, la domination est totale et irrévocable.



The world is mine!!!

## À la conquête du web

Quoi de plus naturel aujourd'hui, qu'après avoir permis à des générations de joueurs de conquérir le monde, ceux-ci rendent désormais la pareille à ce grand jeu en lui permettant de partir à la conquête d'un autre territoire, à son tour : l'Internet.

Je ne saurais que trop vous conseiller de faire un tour du côté de la page web d'un des plus grands fans de ce jeu :

<http://www.ludd.luth.se/~joshua/colonial/colonial.html>

Il y est entièrement décortiqué : caractéristiques de chaque équipe, comparatifs entre les différentes versions existantes, etc. Ce site est extrêmement bien documenté : report des informations de la boîte originale du jeu, scans des cartes distribuées qu'il contenait. Au dernier paragraphe, un Français est remercié pour la traduction qu'il s'était évertué à faire de cette page en anglais. Preuve en est que la passion pour ce jeu traverse encore les frontières. Malheureusement, ce lien ne fonctionne plus à ce jour.

Enfin, Colonial Conquest fait encore et fera toujours des émules. La preuve avec cet autre site, Colonial Conquest New Generation, qui ne propose rien de moins qu'une adaptation pour PC :

<http://n7keops.free.fr/ccng/index.htm>



Ce projet promettait d'ambitieux remaniements du concept d'origine, comme le choix de 8 nations sélectionnables, contre 6 initialement ; ou encore, celui du régime que vous adopteriez.

Malheureusement, ce jeu ne permet pas d'être testé en mode solo, étant strictement réservé à l'utilisation en multijoueurs. Aussi, ce dernier projet semble à présent définitivement avorté, ou, du moins, au point mort depuis mai 2003.

## Conclusion

N'allez pas chercher plus loin, le maître incontesté du jeu de stratégie en tour par tour est là, sous vos yeux ! Tous les éléments censés composer un bon Risk-like sont réunis dans ce soft : ceux qui ont fait le succès de son équivalent en jeu de plateau, le poids du hasard en moins.

Si comme moi, le côté archaïque de sa réalisation ne vous rebute pas et que vous êtes tenté de défier un de vos proches sur un terrain inexploré, foncez ! Si en plus vous avez déjà été initié à la rudesse de ce soft, revenez-y et la nostalgie fera le reste !

Quant aux autres, restant insensibles à son charme incertain, passez votre chemin. Mais je suis tout de même ravi d'avoir eu cette occasion de partager avec vous toute mon admiration pour ce titre.

## Up !

- Tous les fondements du jeu de stratégie déjà bien présents
- Jouable jusqu'à six joueurs
- La grande notoriété du jeu de plateau dont il est issu

## Down !

- Un vide esthétique déplorable
- Une IA adverse horripilante
- Le manque de rythme des parties, inhérent à ce style de jeux



## Numéro 05 - Automne 2009

Player Two est un magazine dénué de tout but lucratif, rédigé par des passionnés pour des passionnés.

Toute marque, citation, image ou référence est la propriété exclusive de son éditeur ou propriétaire respectif. Si la diffusion de l'un de ces éléments est problématique, merci de nous contacter au plus vite. Nous la supprimerons sans rechigner.

Pour contacter l'équipe, une seule adresse : <http://www.player2.org>

Nous espérons que vous aurez autant de plaisir à lire ce numéro 5 que nous en avons eu à l'écrire, et toute l'équipe se joint à moi pour ne pas encore vous souhaiter de bonnes fêtes de fin d'année...

Shupmaster

Stay tuned...

