



PLAYER

TWO



In the Hunt



Wipe Out



Jim Power



California Games



Elite Beat Agent

Edition
Spéciale

JOYEUX NOËL
A TOUS !



Diddy Kong Racing

Le test speedé mais complet d'un
des tout meilleurs titres de la N64

EDITO

Bonjour à tous,

Voilà une tâche bien difficile que ce troisième édito, tant il y en a à dire. Voilà un an, un an déjà que la modeste aventure de Player Two a commencé. Hé bien néanmoins, il s'en est passé des choses en si peu de temps ! Mais laissez-moi donc vous en faire partager quelques moments...

La question qui vous brûle les lèvres (ou plutôt les yeux, suis-je bête) concerne probablement le pourquoi de ce numéro, de sa date, ou encore de son allure. Après le lancement largement réussi (du moins par rapport à nos objectifs initiaux) du numéro d'hiver, sort en juin le second opus de Player Two, sur lequel toute l'équipe a durement travaillé. Ce deuxième numéro rencontrera également un succès certain, et c'est alors que toute l'équipe décide de se faire une dernière bise avant d'aller bronzer sous les cocotiers.

Et là, c'est le drame, le début de la crise, le premier coup dur. L'ami B.Yoo, un des piliers du début, nous annonce qu'il souhaite prendre une petite pause par rapport au magazine (et même à Internet en général apparemment). Il a ses raisons, et la notion de respect est assez forte au sein de la team. Donc, on se quitte bons amis en lui souhaitant une bonne continuation et en lui assurant bien entendu qu'il sera toujours le bienvenu. L'été se passe ensuite sans encombre, au gré des cocktails, de la crème solaire et de la plage abandonnée (coquillages et crustacés, ho hé ho hé)...

Puis vient la rentrée, le moment de s'y remettre. Mais survient l'imprévu : une hécatombe totale en ce qui concerne les disponibilités de toute l'équipe. Certains membres ne répondent même plus à l'appel. Chacun a ses raisons, c'est indiscutable, mais voilà qui endort sérieusement l'activité du magazine. Pas de numéro d'automne donc, et pour être honnête, à ce stade pas de numéro 3 du tout...

Le temps passe, les feuilles tombent, le forum se meurt. Et novembre arrive. Surprise, quelques lecteurs assidus (que je remercie au passage, ils se reconnaîtront) me demandent alors où en est ce fameux numéro 3!? La lueur renaît : il y a quelque chose à faire. Il reste quelques survivants, et une idée un peu folle voit le jour : un numéro spécial Noël, histoire de voir si la bécane en a encore dans le ventre. Un numéro réduit, certes, mais complet et agréable tout de même. Et pourquoi pas, tant qu'à faire un pari complètement fou, écrit et mis en page en un temps record (bah oui, Papa Noël ne nous attendra pas). Mieux encore, nous avons le plaisir d'accueillir dans ce numéro un nouveau rédacteur, dont je vous laisse découvrir le talent.

Ce numéro, amis lecteurs, vous l'avez entre les mains. Aujourd'hui encore plus qu'hier, il m'est impossible de vous dire quel sera l'avenir de Player Two. En tout cas, voilà un numéro supplémentaire, pour lequel chacun s'est investi et encore une fois fait plaisir. Il y a eu Jazz Jack Rabbit XMas Edition, il y a eu Christmas Nights into Dreams... il y aura maintenant Player Two Edition Spéciale Noël ! (ça en jette un peu moins, mais on respecte la langue française tout de même).

En espérant que ce numéro vous divertira entre deux morceaux de dinde et trois verres de Champomy, c'est toute l'équipe qui se joint à moi pour vous souhaiter d'excellentes fêtes de fin d'année !

ANGL-

LES PARTICIPANTS

Comme l'édito le laisse suggérer, ce numéro spécial a donc été réalisé par une équipe réduite... mais motivée ! Avec tout d'abord un nouveau rédacteur :

Combo Maker

Combo, c'est l'homme du paradoxe. Celui qui aime à la fois l'humour un peu trash et taquiner en permanence son entourage, mais qui la minute suivante semble aussi sensible que la rosée du printemps. Celui qui semble parfois manquer de confiance en lui... et qui pourtant vous sort un article sur Diddy Kong Racing qui risque d'en surprendre plus d'un ! Bref, un passionné, avec sa personnalité et une bonne dose de motivation. Un membre de Player Two comme on les aime.

Le reste de l'équipe !

D'autres participants demeurent, et ont encore voulu donner le meilleur d'eux-mêmes pour faire de ce numéro celui que vous tenez entre les mains :

- Shupmaster, webmaster impliqué mais aussi rédacteur à la plume variée, comme vous le verrez ici,
- Giuseppe, toujours footballeur, fan d'arcade... et préférant la Kro au Champomy,
- votre serviteur, qui vous promet de parler un peu moins de Sega dans un éventuel prochain numéro.

Au sommaire de ce numéro spécial...

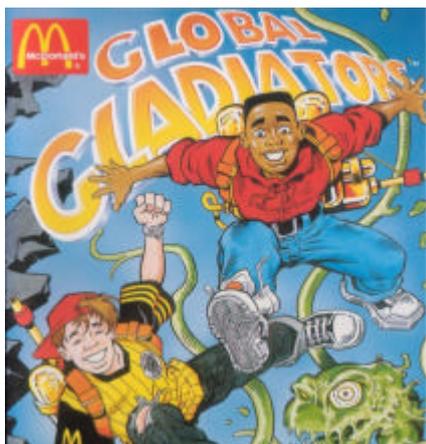
Test de Global Gladiators sur Megadrive – Angl-.....	page 4
Test de Elite Beat Agent sur DS – Shupmaster.....	page 7
Test de WipeOut sur PS1 – Shupmaster.....	page 10
Dossier : Master System, Mon Amour – ANgl-.....	page 13
Test de In The Hunt sur Saturn – Giuseppe.....	page 20
Test de California Games sur MS – ANgl-.....	page 24
Test de Jim Power in mutant planet sur Amiga – Shupmaster.....	page 27
Test (Dossier !?) de Diddy Kong Racing sur N64 – Combo Maker.....	page 30
Test de Alien vs Predator en Arcade – ANgl-.....	page 37

Mick and Mack as the Global Gladiators (MD)

ANgl-

Happy Meal version 16 bits

Il fût une époque où les stars du jeu vidéo étant peu nombreuses, il fallait parfois aller chercher quelques licences un peu partout pour nourrir l'imagination ou la motivation des développeurs. C'est ainsi qu'en 1992, le groupe Virgin alors encore éditeur de jeu vidéo (entre l'édition de deux albums et le rachat de trois avions) s'était allié avec l'ami Mac Donald pour nous pondre Global Gladiators.



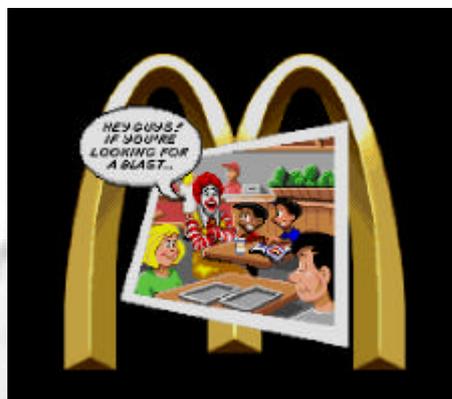
*Yeaah ! Have fun kids, with
Virgin and Mac Donald !*

Aux manettes, on trouve David Perry à ses débuts, puisqu'il réalisera ensuite les géniaux Aladdin, Earthworm Jim ou encore MDK (rien que ça). Ce mélange détonnant nous donnera-t-il un menu Best Of ? Rien n'est moins sûr...

Ronaldo Ecolo

L'histoire commence au Mac Do du coin, alors que Mick (le noir) et Mack (le blanc) se tapent tranquilou le dernier burger à la mode. Apparaît alors tel un héros l'ami Ronald, qui vient alerter nos deux protagonistes sur l'état de notre bonne vieille terre, tout simplement polluée de partout (pires). Ni une ni deux, voici nos

héros téléportés dans quatre mondes découpés en trois niveaux, prêts à aller nettoyer tout ça. Et comme on combat le feu par le feu, les voilà armés de canon à slime radioactif, histoire de dégommer les immondices générées par tout cette pollution (à noter que Godzilla n'est pas de la partie).



*Pas cool Ronald. A peine est-il apparu
qu'il balance direct nos deux teenagers
au milieu des monstres !*

Ce scénario pour le moins simpliste est donc prétexte à un jeu de plateformes tout ce qu'il y a de plus classique. Ne vous méprenez pas, même si nos héros sont au nombre de deux, le jeu n'est bien jouable qu'à une seule personne. Par ailleurs, le fait de pouvoir choisir l'un ou l'autre ne change rien, si ce n'est la couleur de peau et des vêtements de votre personnage.

Les mondes que vous traversez tiennent du jeu de plateformes classique, même s'ils présentent quelques subtilités telles que des plateformes invisibles par exemple. Ainsi commencerez-vous l'aventure au beau milieu des vallées recouvertes de slime, pour partir ensuite vers les bois remplis de poissons mutants (hilarants).

L'aventure se poursuit dans la « ville intoxiquée », pour se terminer au milieu des monts enneigés et surtout redécorés à grands coups d'exploitations pétrolières. Tout un programme.



L'aventure commence dans un cadre des moins paradisiaques.

Concernant les bonus, même combat avec du temps ou de l'énergie supplémentaire. Le but de chaque niveau est de ramasser un certain nombre d'arches Mac Donald (variable selon la difficulté choisie), afin de faire apparaître le gentil Ronald et son drapeau, vous ouvrant la porte vers le suivant.

Burger King n'aurait pas fait mieux

La première chose qui marque dans ce titre est indéniablement la qualité globale de la réalisation. Visuellement et en 1992, c'est du très grand.

On reconnaît d'ailleurs tout de suite la patte de David Perry, qui avouait d'ailleurs à l'époque que la Megadrive était son support fétiche. Les décors sont fouillés et exploitent au mieux la palette de couleurs limitée. Mais le choc vient surtout de l'animation, très fouillée et très détaillée, qui donne l'agréable impression de se trouver face à un mini dessin-animé interactif. Le jeu d'expressions du héros lui-même fourmille de petits détails le rendant inévitablement attachant.

D'autres versions de ce titre sont sorties sur différents supports (sur Amiga par exemple) mais demeurent visuellement très inférieures à celle-ci.

Top Dance volume 11

Mais le fin du fin reste l'ambiance sonore. A grands coups de samples et de voix digitalisées. Foi de Sega fanboy, on n'avait jamais entendu ça sur Megadrive auparavant. Je me rappelle d'ailleurs que le soir même où j'avais acheté Global Gladiators à l'époque de sa sortie, j'avais passé autant de temps à y jouer qu'à explorer le Jukebox du menu Options ! Player One avait d'ailleurs intégré deux extraits de la musique jeu dans sa compil, entre deux musiques de jeux... 3DO !

Le Bonus Stage sélectif

Si vous terminez un niveau en ayant ramassé 75 arches, vous accédez à un niveau bonus. Ce dernier vous permet, en cas de réussite, de gagner une vie ou un continue supplémentaire.



Une ambiance qui n'aurait pas déplu à Boogerman.

L'objectif de ce stage fera doucement sourire en étant étiqueté Mac Do, même si l'on ne peut que lui reconnaître un bon fond. Il consiste ainsi en un tri sélectif, où vous devez mettre les déchets qui tombent à un rythme effréné dans les bonnes poubelles, et surtout en évitant les enclumes (!). Là encore, un classique de chez Perry que l'on retrouvera dans la plupart de ses productions postérieures.

Un Classic Burger au goût fade

Jusque là, tout ceci ressemble fort à un goûter d'anniversaire réussi, avec les ballons et les petits Donuts qui vont bien.

Seulement voilà, au niveau de l'intérêt, le bât blesse sérieusement.



L'invasion des poubelles mutantes.

Tout d'abord, le jeu est donc divisé en quatre mondes. Même s'ils sont très beaux et découpés en trois sous-niveaux, cela reste très peu, et la variété n'est pas de mise. Ensuite, le jeu ne contient qu'un seul boss, à la fin du dernier niveau. Bon d'accord, ça peut tenir du détail, mais voilà encore un élément qui ne vient pas varier l'action. Pire encore, cette dernière est d'une répétitivité incroyable. Même si l'aspect change, on en revient toujours au même : sauter, ramasser les arches, et dégommer les ennemis qui vous canardent (et ce toujours de la même façon). Et ce ne sont pas un modeste tapis roulant par-ci ou une glissade par là qui suffisent à égayer tout ça. Pour tout vous dire, après avoir remis le nez dedans pour ce test, je me suis demandé comment j'ai pu y accrocher autant à l'époque.



Comment ? On me souffle à l'oreille que c'est déjà le dernier monde ?

Alors je les entends déjà les soi-disant puristes oldies, ça et là, à défendre ce titre en clamant haut et fort que dans le temps on se contentait d'un jeu répétitif pour être heureux, qu'il ne faut pas le juger trop durement. A ceux-là je répondrais juste que Global Gladiators est sorti en 1992, soit la même année qu'Alisia Dragoon, World of Illusion, Sonic 2 ou encore Flashback. Eh bien non, la mayonnaise (ou le ketchup) ne prend plus. Global Gladiators souffre finalement de ses principaux atouts. L'essentiel de son intérêt étant basé sur sa réalisation, c'est un jeu qui commence par épater (à juste titre). Puis le manque de profondeur prend rapidement le pas sur la pauvreté du gameplay, le temps de s'amuser devant les nombreuses petites animations qui parsèment ce titre. Global Gladiators est un titre fidèle à sa licence : bon sur le moment, mais qui laisse sur sa faim.

L'ogre Mac Donald

Une petite anecdote pour la fin. Global Gladiators n'est ainsi pas le seul titre à licence Mac Donald étant sorti sur Megadrive. Un an plus tard, le studio Treasure a en effet réalisé Mac Donald Treasure Land, un jeu de plateformes avec l'ami Ronald en personne.



Cachez cette daube que je ne saurais voir !

Le résultat étant relativement insipide, pour le studio qui a ensuite réalisé Dynamite Headdy ou Gunstar Heroes, on en arriverait à croire que cette licence soit maudite pour les développeurs de talent !

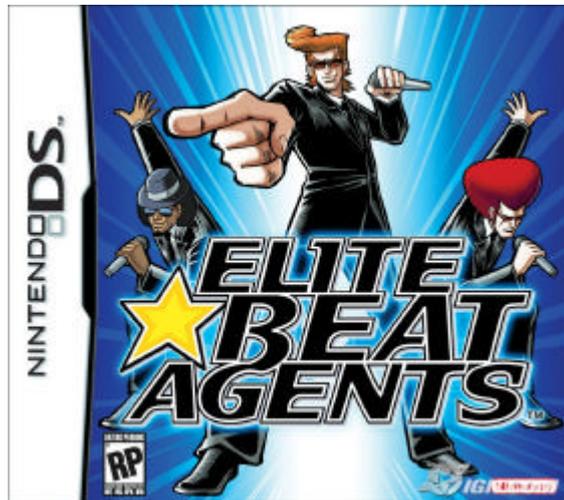
ANGL, Quick addict



Elite Beat Agents

(DS Import US)

Shupmaster



Depuis qu'il n'y a plus d'Alien sur Terre, les Men in Black ont enfilé leur tutu !

Il est des jeux qui sortent de l'ordinaire... Des inclassables sans équivalents. Souvenez-vous du numéro précédent de Player Two (et honte à ceux qui ne l'ont pas lu, filez donc réparer votre erreur) dans lequel notre confrère B. Yoo testait avec le grand professionnalisme que nous lui connaissons tous le magnifique, l'incommensurable, l'incroyable, le merveilleux, Osu! Tatakae! Ouendan! Sur Nintendo DS.

Je ne vous ferai pas l'affront de vous rappeler le principe de ce jeu, vous laissant le soin d'aller le découvrir par vous-même.

A la fin de son test, B. Yoo indiquait qu'une seconde version du jeu, plus « internationale » que Ouendan, était en préparation : Elite Beat Agents ...

Et bien mesdames et messieurs, le voici, ce fameux EBA, arrivé parmi nous depuis la mi-novembre.

Bien sûr, je lis la fameuse question sur vos lèvres : « Et alors, il assure ? »

Pas Vraiment!

Le moins que l'on puisse dire en essayant le jeu, c'est qu'avec EBA, on ne perd pas ses marques prises avec Ouendan ! On sent que c'est la même équipe qui s'est chargée de cette version. Même style graphique, même humour, même présentation générale ... Un premier bon point pour qui a aimé l'épisode précédent.

Le principe du jeu reste identique, mais des différences relativement importantes vont malheureusement venir entacher ce tableau idyllique.

Here comes the men in black!

Là où Ouendan avait comme personnages principaux des ... ouendans (sorte de supporters japonais), EBA met en scène des agents secrets. Costume noir, cravates et lunettes de soleil de rigueur, ces agents d'élite sont là pour encourager les plus faibles.



quelle classe, les Queers viennent décorer votre intérieur...



C'est beau n'est-ce pas ? Certes mais leur charisme est proche du zéro absolu. Bon à la limite c'est sûrement mieux que de voir un hamster géant secouer un éventail, mais en toute franchise, que viennent foutre 3 types en costard dans ce type de jeu. Un décalage relativement troublant, mais qui serait sans importance dans le fond, si ...

Tutu powaaaaa!

... si les chorégraphies n'étaient pas si ridicules. Des mouvements d'une virilité absolue, on pense inévitablement à une motion capture de la blondasse des Queers! Si on rajoute à cela des enchainements du style « Kamel Ouali au pays des arc-en-ciel » on finit par toucher le fond ! On est bien loin des mouvements brusques et très « mâles » des Ouendans.



Youhou, les copines ...

Karaoke fan-club !

Bon ça commence mal ! On va pousser un peu le son, d'autant plus que la playlist a l'air tout de même alléchante :

- Alkie Talkie Man - Steriogram
- ABC - Jackson Five
- Sk8er Boi - Avril Lavigne
- I Was Born to Love You - Queen
- Rock This Town - Stray Cats
- Highway Star - Deep Purple
- Y.M.C.A. - Village People
- September - Earth, Wind and Fire
- Canned Heat - Jamiroquai
- Material Girl - Madonna
- La La - Ashlee Simpson
- You're the Inspiration - Chicago
- Survivor - Destiny's Child

- Without a Fight - Hoobastank
- Believe - Cher
- Let's Dance - David Bowie
- Jumpin Jack Flash - Rolling Stones
- Makes No Difference - Sum 41
- The Anthem - Good Charlotte

Plutôt impressionnant dans l'ensemble, on notera la présence des Village People qui viennent confirmer mes remarques précédentes... D'où vient le problème alors ??? Tout simplement des interprètes ! Aucun morceau n'est original, il ne s'agit que de bêtes reprises, qui sonnent parfois faux (mention spéciale à la reprise de Cher) et plus ou moins adaptées par leurs nouveaux interprètes, à savoir le *Plouargen's Karaoke's fan club* !



le radio-crochet n'est plus ce qu'il était

Mais quelle misère Bien entendu certaines passent quand même. Mais l'ensemble fait, pardonnez moi l'expression, VRAIMENT pitié !



ouais, ben y-a de quoi !



Quel intérêt alors ?

Je trouve personnellement ce jeu totalement raté, on ne retrouve pas le fun du précédent ! Aucun point n'est à la hauteur de l'original, et Inis vient de tuer une poule aux œufs d'or !



hmm, tu n'as pas channngééééé

Et pour terminer ce test assassin il est vrai, et finir de vous prouver le manque d'intérêt de ce jeu, il n'y a qu'à regarder l'agencement des niveaux ! Il est à peu près de ce style :

1. 1 niveau accessible
2. 3 nouveaux niveaux
3. 4 autres niveaux
4. 1 niveau avec un slow pour faire pleurer dans les chaumières
5. 2 niveaux supplémentaires
6. Le niveau final dans lequel les héros doivent sauver le monde

(là c'est de l'à peu près, il doit manquer une séquence...)

Ceux qui auront déjà joué à Ouendan reconnaîtront sans mal le déroulement exact de ce jeu ... Et oui, quitte à bousiller un jeu, autant ne pas se creuser la tête ... Alors bien sûr c'est toujours aussi maniable et précis, et si l'on arrive à faire abstraction de tous ces points, on peut sûrement prendre un peu de plaisir avec ce jeu, mais très sincèrement, si vous souhaitez découvrir un concept novateur et enchanteur, choisissez son aîné, bien plus amusant et accrocheur ! Mais tout cela n'est qu'un avis personnel, bien entendu !

Shupmaster



ok ok, je sors !



WipeOut (PS1)

Shupmaster



Des courses futuristes et sauvages ... Tout un programme

C'est à la fin du mois de septembre de l'an 1995 que sort la Playstation en Europe. Je me souviens encore de mes deux premiers jeux sur cette console : Nba Jam et WipeOut ! Le premier étant la fidèle adaptation du célèbre jeu d'arcade, et le second une licence encore inédite. Nouveau jeu, certes, mais d'un développeur chevronné, reconnu et respecté : Psygnosis !

Venant du monde Amiga, et étant tout naturellement fan de la firme à la chouette (quel joueur Amiga ne l'était pas d'ailleurs), le simple fait d'apprendre que Psygnosis continuait son bonhomme de chemin sur la 32bits de Sony m'a suffi à m'intéresser à la console ... et bien m'en pris ! Il n'était pas évident pour Psygnosis de faire ce passage du monde 2D vers la 3D, car après un essai relativement chaotique en 3D pré calculée (Microcosm), le doute était permis.

Première galette insérée dans la machine de Sony, c'est donc avec une impatience non dissimulée que j'attends le chargement du jeu. Petite surprise dans un premier temps, justement au niveau des temps de chargements ... Hé oui,

c'est qu'à l'époque c'est de l'inédit pour moi, ne m'étant jamais laissé tenter par le côté obscur des jeux CD. Bref ... le chargement effectué, l'intro débute ... Une fois terminée, je fais un reset ... juste histoire de la revoir tellement elle m'a scotchée ! Des images de synthèse dans un jeu, mais je rêve ou quoi ?? (et oui, là aussi c'était de l'inédit pour moi, car première console CD blablabla...).

Autant vous le dire franchement, j'ai bien du la regarder une dizaine de fois d'affilée, cette intro ... avant de me décider à prendre la manette et appuyer sur Start !



La page de titre faisant suite à l'intro

Quelques menus et chargements plus tard, nous voici à la première course. Bien évidemment, le choix du vaisseau nous était donné et j'ai choisi le plus lent (qui est en fait le plus solide) !



La sélection du vaisseau

WipeOut

Il accélère progressivement, et la moindre erreur de pilotage vous envoie dans la rambarde, stoppant net votre accélération !



Un choc dans cette côte et c'est le drame

Cela m'amène à vous parler de deux points importants dans ce jeu :

- l'anticipation : en effet, il est nécessaire de calculer ses trajectoires à l'avance si l'on ne veut pas finir dans le décor
- l'utilisation des aérofreins : disponibles par le biais des gâchettes de la manette, ils vous permettent d'aborder certains virages trop serrés impossibles à passer autrement qu'en explosant le bouton de freinage.

L'effet de vitesse est bien rendu, mais il faut un minimum de pratique avant d'en profiter réellement : l'utilisation des aérofreins et le contrôle de l'assiette du vaisseau étant la base du jeu. Mais une fois ces commandes assimilées, il n'y a pas à dire, c'est rapide, très rapide ! Rapide à tel point que votre vaisseau fait des bons impressionnants au dessus de la piste. Au cours de ces sauts, vous devrez apprendre à diriger l'inclinaison du vaisseau afin de perdre le moins de vitesse possible (une idée déjà exploitée dans le magnifique F-Zero sur Super Nintendo).

Il est bon de noter que deux vues sont disponibles : une vue extérieure qui offre la meilleure jouabilité, et une vue intérieure bien moins maniable, mais

offrant une impression de vitesse bien supérieure.



La vue intérieure, totalement injouable

Graphiquement, le style futuriste utilisé est vraiment novateur et change de toutes les courses de Citronault Pipo dont nous avons l'habitude. Les effets lumineux sont inédits et contribuent à donner une ambiance violente et sombre à WipeOut. Ce style graphique sera plus ou moins repris dans les prochains jeux Psygnosis sur cette console.

Malgré cela, les circuits sont assez variés pour ne pas sombrer dans la lassitude.



Voyez comme c'est varié il y a même du ciel bleu

Au niveau des courses en elles-mêmes, rien à redire il n'y a pas de grosse surprise. Mais à cela vient se rajouter un système de turbo, présent au sol par différentes dalles spéciales.

D'autres dalles permettront de ramasser des armes, histoire de pimenter un peu le tout (là aussi une idée déjà exploitée et reconnue d'un jeu Super Nintendo : Super Mario Kart).

wipeout



Passez au bon endroit et c'est le Jackpot

Et c'est là que la dimension tactique du jeu prend son envol : il n'est pas nécessaire d'être le plus rapide pour gagner, mais il faut être le plus malin. Bien sûr il faut savoir manier son appareil (disponible entre plusieurs et présentant des caractéristiques bien spécifiques).



La lutte est sans pitié sur le circuit

Ce qui marque le plus dans le jeu est sans conteste la bande sonore : des musiques techno signée par les plus grands artistes du moment ! Et quand je dis techno, je ne parle pas de niaiseries style Hadaway, bien répandues sur les ondes à cette époque, mais bel et bien de références du genre : Chemical Brothers, Orbital, CoLD STORAGE, ... Bref du lourd, avec des

morceaux qui s'adaptent à merveille à l'univers créé par Psygnosis !



Ce style de jaquette laisse entrevoir un univers bien Techno

WipeOut aujourd'hui :

Le jeu a terriblement vieilli ! A cela plusieurs raisons : tout d'abord la claque technique de l'époque paraît bien désuète de nos jours, et tout ce qui émerveillait à l'époque est devenu monnaie courante à présent.

Deuxièmement, les différentes suites de ce jeu n'ont fait qu'apporter des améliorations (que ce soit techniques mais encore au niveau jouabilité, modes de jeux, etc...).

Pourtant, pour le nostalgique que je suis, WipeOut restera toujours Le jeu qui m'a fait acheter une playstation et qui marqua un tournant dans mon expérience du jeu vidéo.

A noter : si vous avez des amis, il vous sera possible de les affronter en link s'ils possèdent également le jeu ! De bons moments comme toujours avec ce style de configurations.

Shupmaster



Master System, Mon Amour

ANgl-

A Player Two, on aime vous faire plaisir en se faisant plaisir. Plus encore que pour les deux premiers numéros d'ailleurs, j'ai donc décidé ici d'écrire quelque chose de personnel, quelque chose d'encore plus subjectif... et donc d'encore plus polémique, mais qu'importe !



Un des derniers packagings de la belle en Europe, avec Sonic the Hedgehog intégré à la console.

Car en effet, si le dossier ci-après suscitera probablement une nouvelle fois l'éternelle furie des soi-disant puristes au snobisme bien souvent déplacé, je ne doute pas qu'il permettra au vrai nostalgique passionné de se reconnaître dans quelques lignes, voire même d'imaginer cet article remanié par leur expérience personnelle.

Nous avons tous nos propres cultes vidéoludiques. Ces machines qui resteront à jamais gravées dans nos mémoires, à l'expérience unique qui ont fait de nous les gamers que nous sommes aujourd'hui devenus. Pour ma part, elles sont au nombre de quatre : les bornes d'arcade, le ZX Spectrum, la Master System et la Megadrive. J'ai choisi ici, à la liberté de ma plume, de vous faire partager les quelques années que j'ai passées en compagnie de la console de salon 8-bits de Sega, par le biais de quelques titres clés.

C'est donc face à un dossier plus ou moins ordonné, pas forcément technique, et encore moins japonisant, face auquel vous vous trouvez en ce moment. Mais une chose est sûre : ici, ce sont les tripes qui parlent. En période de Noël, ça tombe plutôt bien non ?

Au milieu des années 80, c'est la guerre fratricide entre Sega et Nintendo. Guerre européenne, puisqu'ailleurs la domination du Big N est sans équivoque. Dans nos contrées donc, la NES sort en 1985 et la Master System en 1987. Il faut choisir son camp, et j'ai choisi : Sega vaincra ! (bon, je me suis un peu trompé depuis...)

Volte Face sans Travolta

Une des marques de fabrique de Sega, probablement héritée du monde de l'Arcade, a toujours été d'autant varier le matériel que le logiciel. Différentes manettes par-ci, plusieurs versions d'une même console par là, des accessoires originaux à foison, sans compter les extensions... Pas de quoi se lasser, et franchement de quoi collectionner !

La Master System n'a pas échappé à cette règle, avec deux versions européennes (sobrement appelés I et II), et bien plus si l'on considère ses parents japonais (tels que la SG-1000 Mark III) et ses déclinaisons sud-américaines.



Master System I, la légende

La première version que nous avons pu connaître se caractérise tout d'abord par une esthétique résolument moderne et agressive. Un ton noir et des contours abrupts seront en effet ses meilleures caractéristiques. Pour beaucoup, elle restera à jamais la plus belle mais ça, c'est une histoire de cœur et chacun pourra se faire son avis là-dessus. En plus du traditionnel port cartouche, elle est également équipée d'un lecteur de cartes. Encore une volonté d'innovation de Sega qui ne donnera finalement pas grand-chose, tant celui-ci n'a pas été exploité.

La seconde version se veut tout autant contemporaine, bien que rondouillarde. Elle garde le ton sombre de sa grande sœur, mais perd ou plutôt se débarrasse du lecteur de cartes. Plus compacte, j'ai personnellement un petit faible pour celle-ci. Ne serait-ce que pour le clapet qui surplombe le port cartouches.



Master System II, la relève

Un pad merveilleux, une pause ignoble

La manette standard de la Master System est, à mon goût, tout simplement la meilleure manette de l'époque. La croix est en effet un modèle du genre, dessinant à la fois les 4 traditionnelles directions, mais aussi les diagonales. Impossible d'avoir des soucis de ce côté-là, donc.



Un paddle de classe mondiale.

Mais sur la photo, vous remarquerez qu'il n'y a que deux boutons. Alors sur les paddles de la NES, sa principale concurrente, on trouve en plus les boutons Start et Select. Vent alors la question du néophyte : comment activer la pause ? Et là c'est le drame, l'apocalypse, les douloureux souvenirs pour tous ceux qui ont connu la Master System : la pause est... sur la console !

Ce détail m'aura toujours surpris. Comment ces concepteurs de génie ont-ils pu mettre une fonction aussi cruciale à au moins un mètre en moyenne de la main du joueur ? Comment, avec une expérience pareille, avoir pu occasionner autant de crises de nerfs ? Par exemple lors de la stupide perte d'une vie alors que vouliez simplement aller faire un petit pipi ? Aujourd'hui encore, cette interrogation hante mes nuits.

Le syndrome AK

Il était absolument inenvisageable de commencer à parler de jeux sur ce support sans évoquer la star des débuts : Alex Kidd. Réalisé en 1986, ce titre sera très rapidement distribué en bundle (directement intégré à la console, une idée tout simplement géniale).



Visuellement c'était quand même autre chose que Super Mario Bros, non ?

Soyons clairs : ce jeu est très bon. Oh bien sûr, il n'a pas l'étoffe d'un Mario et n'a jamais soutenu la comparaison avec le hérisson bleu. Mais tout de même, quel plaisir de se battre les boss à coups de papier-pierre-ciseaux. Quel bonheur de chevaucher une moto ou de piloter un hélicoptère. Quelle joie de traverser les niveaux au level-design plutôt original et bien difficiles comme il faut. Et enfin, quelle jubilation face à la musique... heu, non. Oubliez ce détail, la musique était plutôt répétitive et agaçante en fait. Mais à part ça, des heures passées sur ce jeu pour la plupart des possesseurs de la bête, et surtout la frime d'annoncer l'avoir terminé en cour de récré.

Petite anecdote pour le connaisseur : dans sa version originale, Alex Kidd ne passe pas son temps à avaler des hamburgers (entre les niveaux, sur la carte par exemple). Mais des *Onigiris*, des boules de riz issues de la cuisine japonaise.

Platinum avant l'heure

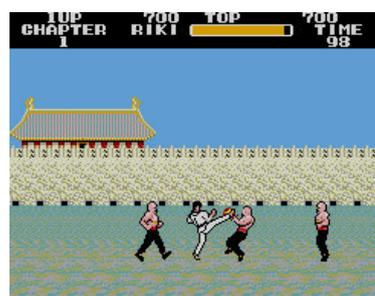
L'un des premiers éléments dont je me rappelle fût le prix abordable d'un certain nombre de jeux disponibles sur Master System.

Une partie d'entre eux provenait directement de la Mark III, et d'autres totalement inédits avaient assez rapidement décotés. Ainsi, dans les grandes surfaces de l'époque, on pouvait s'offrir un jeu entre 100 et 150 francs. Cet élément pesait bien évidemment ainsi de tout son poids face à mon budget jeu vidéo du haut de mes 10 piges !

Voici donc une première sélection de titres alors disponibles à prix modéré... mais qui valent quand même leur pesant de cacahouètes !



Aujourd'hui totalement dépassé, World Grand prix nous rappelle qu'on se contentait autrefois de peu pour s'imaginer champion de Formule 1.



Black Belt, mon défouloir fétiche. Voir le test dans notre précédent numéro.



Ghost House n'est pas vraiment une tuerie, mais fût l'un des tous premiers jeux largement distribués, qui plus est au format carte. Un titre plus symbolique que réellement intéressant, donc.



Fantasy Zone permettait de se faire la main sur les shoot them up « modernes ». Un jeu à la difficulté d'un autre temps, mais original et au capital sympathie énorme dans le cœur des rétrogamers.



Dans la lignée de Bubble Bobble, Teddy Boy fût un titre terriblement accrocheur. Le seul vrai défaut du jeu fût son absence de mode 2 joueurs.



The Ninja est l'adaptation (très réussie) du jeu d'arcade Sega Ninja. Un shoot them up vertical qui paraissait difficile à l'époque, mais qui semble plus accessible aujourd'hui. Quoiqu'il en soit, un hit en puissance.

Une (petite) borne à la maison



Stick arcade et Light Phaser sont les armes ultimes de l'arcadien.

Sega, c'est avant tout le roi de l'arcade. Et le fantôme de l'époque, c'est l'arcade à la maison. Si cela s'est traduit par les traditionnels accessoires des années 80, c'est surtout du côté des jeux que l'on retrouve cette tendance. Hop, c'est parti pour une nouvelle sélection.



Out Run est un jeu qui m'a toujours fait fantasmer. Etait-ce la Testarossa ou la blonde ? Je n'en sais toujours rien. Toujours est-il que de retrouver ce jeu à domicile a été vraiment jouissif.



Le grand héros Segaien des années 80 a également eu droit à sa version Master System. Pas au niveau de l'arcade, cette adaptation reste tout de même la plus réussie.



Le mythique Double Dragon a aussi été porté sur ce support, dans une version très supérieure à celle de la NES (nah !).



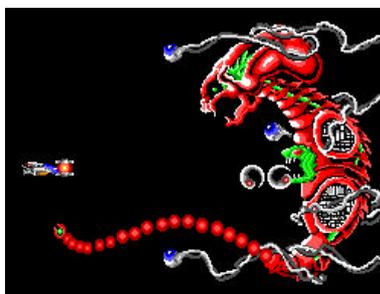
Haaaaa, Shinobi. Indéniablement l'un des titres qui a fait vendre des Master System, avec ici une très bonne adaptation.



Je me rappelle qu'à l'époque, de nombreux adultes aimaient également la Master System pour Operation Wolf. Faut dire que retrouver ce mythique titre à la maison avec un flingue, c'était quand même le pied.



Ghoul and Ghost a également eu droit à sa version Master System. Quand je vous disais que tous les Blockbusters arcade de l'époque étaient passés par elle ?



Le fin du fin, la cerise sur la gâteau : la légende R-Type, dans une version exceptionnelle et surtout avec un niveau inédit à la Master System.

Les perles de la belle

Voici probablement la sélection le plus intéressante de ce dossier. Celle des titres propres à la machine, des bombes de l'époque... qui méritent toujours votre intérêt. Un conseil subjectif mais peu importe : si vous souhaitez étoffer votre culture vidéoludique mais que l'un de ces titres vous est inconnu, je vous le recommande chaudement !



Classique des classiques, la série des Sonic the Hedgehog est sûrement la plus célèbre. Personnellement, je vous conseille le 2^{ème} épisode, l'un des trois meilleurs jeux de la console à mon goût.



Titre à l'ambiance très particulière, Kenseiden est aussi l'un des premiers titres à la réalisation luxueuse sur ce support. Il a donc connu un sérieux succès... tout à fait mérité.



Dans la catégorie série culte, je demande Phantasy Star. Le premier épisode se trouve sur Master System, et il est à la hauteur de la saga.



La série des Mickey (Castle of Illusion, Land of Illusion et Legend of Illusion) ainsi que Donald – The Lucky Dime Capers ont contribué à maintenir, pendant longtemps, l'idée que licence Disney rimait avec qualité.



Pas de danse endiablés, ambiance survoltée, clichés à outrance et réalisation technique exceptionnelle. Tel est Michael Jackson's Moonwalker, le titre le plus *Bad* que la Master System.



J'ai gardé le meilleur pour la fin Il a déjà été évoqué dans le premier numéro de Player Two, mais ce titre est tellement grand que je ne pouvais pas le citer à nouveau. Wonderboy 3: The Dragon's Trap est un subtil mélange entre aventure, plateforme et action. Le scénario est novateur et surtout laisse la place à une grande variété de situations. Inévitable, voire culte pour les fans de la console, ce jeu est tout simplement l'un des meilleurs jamais réalisés sur support 8 bits.

Un peu d'exotisme

Certains jeux sont moins connus mais j'avoue avoir passé un bon petit moment dessus. A essayer avant d'adhérer donc :



L'adaptation de Mercs sur Master System n'a jamais vraiment suscité d'émoi. Pourtant, je trouve que l'on s'y amuse beaucoup (malgré un vide sonore intersidéral), et c'est pourquoi je me permets de vous la conseiller.



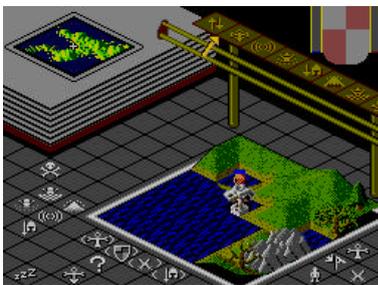
Sagaia est la suite de Darius, peu connue des foules. Et pourtant, il constitue un sérieux concurrent à R-Type.



Une compilation, à prix modique, permettait de jouer à Pit Pot et à Astro Warrior. Deux jeux pour le prix d'un, difficile donc d'y résister. Le premier est un sympathique casse-tête, et le second un shoot à l'ancienne. Pour rétro-amateurs.



Quand on pense à Ninja Gaiden, on oublie souvent la version Master System. Et pourtant, inédite, elle est d'une réalisation époustouflante et d'un intérêt digne des aventures de Joe Musashi.



Seuls les plus anciens d'entre nous doivent se souvenir de Populous, l'un des précurseurs des RTS. Personnellement, j'ai passé des heures sur cette version, malgré une maniabilité très particulière.

Ce dont je n'ai pas parlé (mais qui mérite d'être cité)

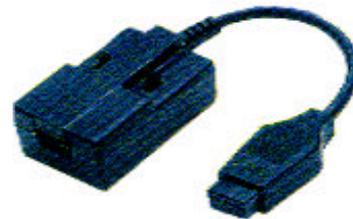
Je vous avais prévenu que ce dossier serait avant tout la traduction d'un ressenti et d'un vécu personnels. Mais par la qualité ou la pertinence de ces quelques éléments, je me vois contraint de terminer en bafouant ma parole (damned !). Ainsi, la Master System c'est aussi :

- Bubble Bobble, dont la version Master System est appréciée par de nombreux joueurs. Je n'ai jamais compris pourquoi, c'est pour moi loin d'être l'une des meilleures...
- Golden Axe Warrior et Psycho Fox, qui semblent également être deux excellents titres. A mon grand regret, je ne m'y suis jusqu'à présent jamais vraiment essayé.
- California Games, un jeu génial mais déjà testé dans ce même numéro.

- Des lunettes 3D qui éclatent les yeux, uniquement utilisables avec la Master System première du nom et pourvus de 6 titres compatibles :



- Un boîtier permettant d'obtenir un tir automatique, et qui constituait un véritable objet de tricherie à l'époque :



- Des clignotements fréquents. Les jolis souvenirs de gamer ont tendance à les effacer (!) de notre mémoire. Mais la Master System, c'était aussi la console où les sprites pouvaient ponctuellement disparaître lors d'écrans trop chargés.
- Des nombreux modèles de joysticks avec un bouton sur le dessus et un devant, également sortis sur Master System. Une habitude héritée des débuts de l'informatique à domicile, mais des sticks tout simplement incompatibles avec jouabilité de la plupart des jeux.
- Un adaptateur permettant d'utiliser ses jeux au format cartouche sur Game Gear (voir Player Two n°1).

Voilà, j'en ai terminé. Je crois qu'il s'agit d'un condensé raisonnable mais sincère de mes meilleurs souvenirs de joueur sur ce support. J'espère qu'il vous aura été permis de vous y reconnaître au moins en partie. Et n'hésitez pas à passer sur notre forum pour l'étoffer avec votre propre expérience, en citant le titre que vous aimez et qui (forcément) manque à cet article.

ANGL, Master System forever

Kaitei Daisensou

In The Hunt (Saturn)

Giuseppe



Sorti en 1993 en arcade puis porté sur Saturn en 1995 Kaitei Daisensou ou In The Hunt en occident, est un shoot horizontal d'Irem qui se déroule dans les profondeurs des océans. Et si le nom Irem (Innovations in Recreational Electronic Media) ne vous est pas étranger et bien sachez qu'il s'agit de la société à qui l'on doit le célèbre R-type.

L'histoire vous place aux commandes du Gramvia "Hydro Fober Grampus" (ou pour faire plus court un sous-marin) dont la mission, entre autres de blaster tout ce qui passe à portée de ses torpilles missiles et mines, est d'aller détruire dans un monde post-apocalyptique la Dark Anarchy Society (D.A.S) qui complot pour devenir la maîtresse du monde. Après une intro courte mettant en scène des sous-marins se livrant une féroce bataille à coups de torpilles au milieu de bancs de dauphins (je signale au passage qu'aucun animal ne sera maltraité), le jeu vous propose de parcourir 6 niveaux dont le dernier plongera votre Gramvia à l'intérieur même de la base de la D.A.S pour y affronter le dernier boss l'immense DAS 3E8. Le scénario classique de tout bon shoot old school en somme.

Le Visuel

Côté graphisme nous avons là une 2d très simple mais de toute beauté, en tout cas très agréable à regarder. Les stages sont très bien dessinés et regorgent de détails qui vont régaler vos rétines. Le tout est assez varié pour ne pas donner l'impression de déjà vu (par exemple la couleur de l'océan tantôt bleue tantôt verte et quand vous atteignez les grands fonds carrément "noire"). Les ennemis sont bien illustrés (on a le droit à des hélicos, des tours lance-missiles, des bateaux surarmés etc...), bien modélisés et surtout l'ensemble est parfaitement animé. L'interactivité avec les décors est omniprésente tout au long du jeu (dans certains stages vous serez amené à détruire des ponts, dans d'autres des immeubles).

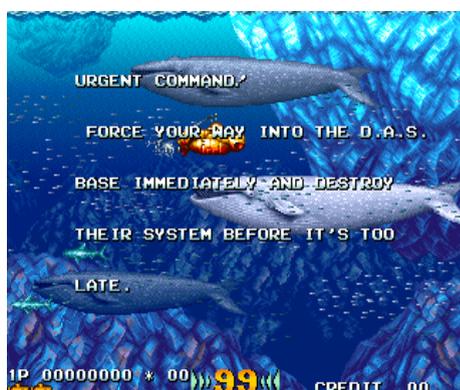


Bref graphiquement moi je trouve qu'il a la classe. Attention cependant n'allez pas le comparer aux derniers jeux 2d qui sont sortis (genre Espgaluda et compagnie), vous allez être déçus! Ayez à l'esprit qu'il est sorti en 1995.

Le décor planté, je vous invite maintenant à faire un petit tour des stages du jeu :

Stage 1 "The South pole".

On aurait pu le renommer le stage aquarium tellement ça y ressemble quand on est devant l'écran. J'ai été tellement surpris par la beauté les détails (baleines qui nagent à côté du sous-marin, bancs de poissons) que j'en ai oublié de voir venir dans ma tronche les deux premières torpilles. Résultat un sous-marin de coulé d'entrée de jeu.



Stage 2 "The Channel".

Le Chenal pour les non anglophones! Une sorte d'immense plate-forme qui ressemble à un complexe pétrolier (le stage où vous serez le plus au contact avec tout ce qui se passe au dessus de l'océan). Défoulant par excellence car après le passage de votre Gramvia le décor ressemblera plus à des vestiges d'une civilisation antique. Quasiment tout ce qui fait partie des décors est destructible à coups de missiles.



Stage 3 "Scabed ruins".

Le niveau vertical du jeu. En effet vous devrez échapper au boss qui remonte des profondeurs en vous frayant un chemin verticalement dans un décor composé de monuments submergés.



Stage 4 "Sunken town".

On continue dans la lignée du stage précédent mais à nouveau en scrolling horizontal. Une ville submergée par l'océan dans laquelle il vous faudra vous frayer un chemin à coups de torpilles dans les immeubles.



Stage 5 "Deep dark sea".

Immersion totale. Dans ce niveau on touche du doigt les profondeurs de l'océan, là où demeurent les monstres marins (vous serez d'ailleurs amené à en zigouiller quelques uns).



Stage 6 "The enemy base" (la base de la D.A.S).

Les décors me font penser à une base extra-terrestre immergée sous la flotte. Il est à mes yeux le plus beau de tous. L'effet de l'eau trouble est tout bonnement extraordinaire et on reste encore plus admiratif quand on se dit "bon sang les mecs ils nous ont pondu cette perle en 1993 quand même".



Les boss quant à eux sans être monstrueux sont quand même assez impressionnants. Voilà en image quelques clichés de boss que vous allez rencontrer au cours du jeu :



La partie sonore

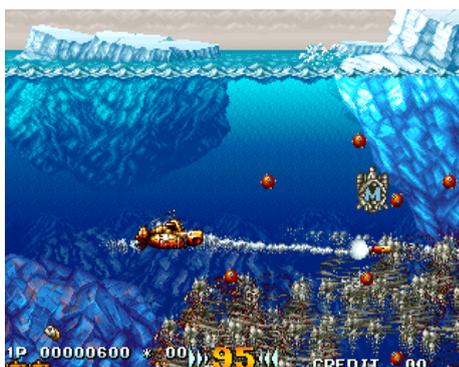
Pour ce qui est des musiques et bruitages il n'y a rien d'extraordinaire à souligner. C'est original mais classique. L'intro nous propose quelques riffs rock'n roll de bonne facture. Là où l'originalité peut être mise en évidence ce sont les bruitages. En effet par la nature même du lieu où se déroule la majorité de l'action Kaitei Daisensou se différencie des autres shoots. Les bruits des torpilles qui fument dans l'eau ainsi que ceux des missiles qui au contact de la surface marine explosent en geysers (comme ci-dessous).



Ben c'est à l'opposé des rayons lasers des vaisseaux d'un Blazing star où l'action se déroule dans l'espace.

Jouabilité

C'est avec des pincettes que je vais à présent aborder le gameplay. "Pourquoi donc" me direz-vous? Parce que c'est là que réside les principaux défauts du jeu (la version Saturn que j'ai du moins). S'agit t-il d'un manque de maîtrise des programmeurs du hardware de la Saturn à l'époque où est-ce tout bonnement un problème qui existait déjà à la base sur la version arcade??? Là encore je ne saurais l'affirmer vu que je n'ai pas eu la chance de posséder la version arcade. Le jeu se joue à trois boutons sur la console de Sega. Le A pour lancer les torpilles qui représentent votre attaque frontale,



le B pour lancer les mines (attaque contre les ennemis qui viennent du bas) et missiles (attaque contre les ennemis qui viennent par le haut).



Le bouton C quant à lui est une combinaison du A et B sous la forme d'un tir automatique. Au cours du jeu vous pourrez récupérer quelques items bonus qui apporteront plus de puissance à votre sous-marin (torpilles supersoniques, missiles à têtes chercheuses etc...). Un armement assez complet donc, même si j'aurais tant aimé avoir une bonne et monstrueuse attaque qui vous nettoie tout ce qui est à l'écran, une sorte de grosse bombe dévastatrice quoi.

Le sous-marin répond bien et est très maniable. Le problème survient quand l'écran commence à être surchargé d'ennemis. Là commencent les ralentissements qui rendent le jeu très compliqué (sans compter qu'en plus le niveau de difficulté est très élevé) à gérer étant donné qu'en face ben ça vous tire dessus à tout va et que c'est de la science-fiction que d'arriver à tout esquiver quand votre Gramvia va à 2 à l'heure.

Globalement

Au final malgré quelques légers défauts In The Hunt est un bon petit jeu Saturn qui sort du lot surtout pour son originalité. Du shoot sous-marin ben on n'en voit pas tous les jours. Graphiquement excellent (pour l'époque je le répète) et très bien réalisé au niveau des bruitages et musiques il est très plaisant à jouer. Je profite de l'occasion en parlant de ça pour dire à ceux qui trouvent que ça ressemble énormément à Metal slug qu'ils ont toutes les raisons de le penser étant donné que les créateurs de Kaitei Daisensou ne sont ni plus ni moins que les futurs fondateurs de la société que nous connaissons sous le nom de Nazca « géniteurs » de la série des Slugs. Pour en revenir à In The Hunt, certes les quelques ralentissements peuvent parfois nuire à la jouabilité mais ce détail est compensé par toutes les autres qualités. Et même si la difficulté élevée fait qu'il est plus réservé à une caste de "Jedi" du shoot, je vous invite vivement à le tester tellement moi je l'ai trouvé bon.

Giuseppe

California Games (MS)

ANgl-

Sport et Malibu Coco

En bon adolescent des années 90, vous avez aussi été nourris aux séries et aux teenage movies américaines ? C'est avec une nostalgie non dissimulée que vous repensez à ta collection de cartes NBA(c), à vos fantasmes d'Alerte à Malibu(c), et à vos Nike(c) Air(c) Pump(c) Max(c) Plus(c) ? Alors n'hésitez plus, ce titre est pour vous ! Prenez votre cabriolet, poussez le son à fond sur les Beach Boys et faites une dernière bise à la blonde siliconnée qui vous accompagne avant de démarrer en trombe, car je vous attends ! Avec le cd de Dick Rivers et une photo d'Alerte à Malibu dans la Renault 21, ça peut le faire aussi, mais va falloir être un tout petit plus imagitatif.



Sobre et efficace, tel est California Games.

Car au milieu de *Parlour Games*, *Casino Games* et autres *World Games*, c'est un vrai bain de soleil Californien qui nous est offert ici. Alors que la mode des compilations sportives à la thématique plus ou moins obscure sévit sur Master System, Epyx et Sega décident en 1989 d'adapter ce titre phare des eighties. *C'est trop fashion mais ça a la classe*, comme dirait mon pote Brandon.

Bon, finies les conneries, place au jeu. Pas facile de mettre la cartouche dans le slot de la Master System, avec toute cette crème solaire sur les mains. Mais après

avoir enlevé la casquette et lâché le freesbee, j'm'en suis sorti, ça va être à vous de jouer. *On arrive à tout même avec les mains humides*, comme dirait ma copine Pamela.



L'écran de titre permet plusieurs modes de jeu, qui varient simplement selon le nombre d'épreuves.

L'écran titre arrive, pas de quoi tomber à la renverse. Un petit start, et voilà le menu. On peut choisir de participer à toutes les épreuves, ou d'en sélectionner quelques-unes. On n'est pas là pour rigoler, prenez-les toutes. Joie sur l'écran suivant, puisque pas moins de 8 participants peuvent se joindre à la fête. Et enfin un dernier écran permet de choisir une équipe via divers logos. Je vais écartier tout de suite ce point qui ne sert tout simplement... à rien. *Allez, c'est parti pour leur péter la gueule*, comme dirait mon cousin Sylvester.

Les olympiades de la Beach Society

La première épreuve est celle du half pipe. Ne rêvez pas trop, nous sommes dans les années 80, pas 90. Rien à voir avec une croix blanche dans un rond mauve donc, juste du Skateboard. Mais du bon, tout de même, et à vrai dire c'est tout autant jouissif. Vous devez ici prendre de la vitesse puis réaliser des figures à chaque extrémité du tube.



Plus la figure est complexe, plus elle est difficile... mais plus elle rapporte de points bien évidemment. Le tout est chronométré. Pour un début, ça ne rigole pas avec une maniabilité un peu délicate, mais ça reste sympa.



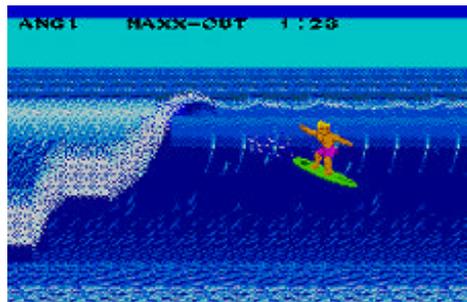
Tony Hawk avant l'heure.

On enchaîne sur le *footbag*, qui -comme son nom l'indique- -un peu- -si si quand même- consiste à taper dans un petit sac... qui rebondit. En gros, une balle quoi. On touche le summum de la difficulté dans cette épreuve de jonglage, où vous devez effectuer diverses figures avec la balle et/ou pendant que celle-ci est en l'air. Je sens tout de suite que ça vous fait moins rêver, à raison. Le personnage a l'air aussi ridicule que ce "sport" lui-même, et c'est pourquoi je vais me dépêcher de passer à la suite.



Dire que certains jouent vraiment à ça dans la vie réelle...

Car la suite, elle, à la classe ! C'est une épreuve de surf qui nous attend, avec figures et notations à l'appui. La manipulation pas intuitive du tout risque de te donner du fil à retordre au début, mais le charme opère. *C'était plus confortable dans K2000*, comme dirait ce bon vieux David.



Blond, bronzé, et sur une planche de surf. Un rêve ici accessible.

On continue dans les clichés avec les deux épreuves suivantes, finalement assez semblables sur le fond. Que ce soit à grands coups de roller ou aux commandes d'un VTT, vous allez devoir boucler un parcours truffé d'embûches, le tout en effectuant diverses figures pour marquer des points. Il est loin le temps du farniente sur les plages de la *San Fernando Valley*, mais courage, il n'en reste plus qu'une !



Attention aux (nombreux) déchets qui traînent dans cette épreuve !



L'épreuve de VTT, où l'on peut se briser la nuque 3 fois de suite avant de perdre !



La sixième et dernière épreuve donc est celle du *freesbee*. Très facile à lancer... un peu moins à rattraper ! Car l'action se déroule ici en deux temps, il vous appartient chers lecteurs de diriger non pas une mais deux sublimes *California Girls*. Moi aussi, ça me fait rêver.



Cette présentation étant jusqu'à présent exhaustive mais finalement peu technique, voici le moment d'une excursion en pleine *Silicon Valley*.

Un peu de sérieux... et de technique

Au niveau des graphismes et de l'animation, ça ne casse pas trois pattes à un Condor de Californie (si si ça existe), mais ça reste agréable. Le gameplay est inégal selon les épreuves, passant d'un timing d'horloger pour le *footbag* à une manipulation simplissime du *freesbee* par exemple. La difficulté est plutôt bien dosée, chaque épreuve demandant un petit temps d'apprentissage avant de pouvoir espérer faire un joli score.



Toi aussi, accède à la victoire suprême.

La plus grosse déception vient de l'ambiance sonore, digne d'un album d'Indochine de la pire époque. A moins d'apprécier la musique *Synthétiseur sur 3 touches*, je ne saurais que trop vous conseiller de jouer avec la chaîne hifi. Sur un air latino ou le générique d'Alerte à Malibu, tant qu'à faire.

Mais le plus important est là : on s'amuse et c'est bien le principal. Le seul vrai défaut de ce jeu est finalement sa relative répétitivité, malgré la variété apparente des épreuves. *Et comme le reste, c'est meilleur à plusieurs*, m'a récemment confié mon amie Sharon.

Une conclusion pseudo-philosophique

California Games est donc une mini-bible des clichés américains des années 80, à laquelle il manque tout de même un petit air de *Rambo* et d'anti-communisme pour être complète. *Afghanistan Games* n'étant jamais sorti, je ne saurais que trop vous conseiller, amis lecteurs, de déboursier quelques dollars dans cette ode à la plage bien plus classieuse qu'un Brice de Nice. Allez, rendez-moi mes *sunglasses* maintenant et lâchez ce *paddle*, j'ai rendez-vous avec mon chirurgien esthétique.

ANG1, sea sex and sun



L'équipe marketing au complet.

JIM POWER in mutant

planet (Amiga)

shupmaster

L'Amiga excelle dans certains domaines, notamment les jeux d'action-plateforme. Jim Power fait partie de cette catégorie de jeux, et s'il n'en est pas le meilleur, il m'a tout de même assez marqué pour que, 15 ans plus tard, je m'en souvienne sans mal et le remette en marche !

Le scénario m'a tuer !!!

Los Angeles n'est plus ! Nous sommes en 2088 et sur les cendres de la cité des anges naquit une nouvelle mégalopole : Halley City ... Dirigée par le président Halley (how how how que c'est original) la ville connaît une longue période de paix. Tout le monde est heureux, tout le monde est gentil, le président est un saint homme, pourtant il possède une garde particulière, une sorte d'unité spéciale. Pourquoi faire, me demandez-vous ? Et bien parce que, vous répondrais-je ! Mais un grand malheur s'abattit un jour sur Halley City, enfin sur son président ! Venant d'une lointaine planète, un démon du nom de Vulkhor, enleva sa fille Samantha ...



la fameuse Samantha

Parcourir tout l'univers pour une femme, elle doit être sacrément canon la donzelle ???!!! Oui, certes elle a des arguments, mais n'oublions pas que Vulkhor est un démon qui vient de se taper plusieurs millions de kilomètres, et que donc il est en droit de demander autre chose qu'une chanteuse à la noix... Aussi ramène-t-il la fille du président sur sa planète, en laissant sur place un petit message griffonné sur du papier toilette :

« donner moua une supair ahrmabsolu ou je daissant la fille ! Envioiai moua tou sa en chronopost, merci ! »

Mais quel odieux chantage que voilà ... Ni une ni deux, le président sort son unité d'élite de son blister et l'envoie sur la planète Vulkhor chercher sa fille...

La tâche qui vous incombe (ou vous décombe) est d'incarner Jim Power, soldat de choc de cette unité, fraîchement envoyé sur la planète ennemie pour retrouver la miss, qui selon certaines sources, serait retenue en otage dans l'ancre du démon, une vieille grotte bien entendu à l'opposé du point de débarquement du héros ...



La magnifique planète Vulkhor

Le jeu, c'est mieux ...

Oui ce scénario vous a fait frissonner, je le sens bien ! Mais rassurez vous, le jeu lui, en est totalement l'opposé ! Nous avons affaire à un jeu de plateforme qui n'a techniquement rien d'extraordinaire, certes, mais qui se trouve tout de même bien supérieur à la plupart des jeux tournant sur la bécane à cette époque.

Premier point à noter : la patte graphique bien particulière. Des décors bien dessinés, dans un style cartoon très agréable, donne un côté très attachant à ce jeu. Malheureusement la palette de couleurs est très particulière, le mélange des tons ne sera pas du goût de certains. Un style très à part dans la masse de jeux de plateformes classiques que l'on ne compte plus sur la machine de Commodore. Une demi-réussite, mais au moins ce jeu a le mérite de secouer les habitudes.



Le dessin est beau, certes, mais les couleurs

....

Le sprite de Jim est très stylisé, une animation bien décomposée, mais des ennemis ayant le charme d'une moule échouée sur une plage vendéenne. Bref, du bon, du moins bon.



Au secours un zombie !!!

Même constatation pour la partie sonore, avec des musiques haut de gamme mais certains bruitages vraiment désagréables, beaucoup trop stridents.

L'animation quand à elle est bonne, la présence de rares ralentissements ne gênant pas le plaisir de jeu.

La maniabilité est rigide mais correcte dans l'ensemble, certaines phases de plateformes vous demanderont une bonne maîtrise car au pixel près.

Il est bien sûr possible de trouver différentes armes et de ramasser quelques bonus ! Rien d'original non plus de ce côté-là, on patauge dans le classicisme absolu.



Une des armes les plus puissantes, l'éjecteur de boules de morves

Mais alors, pourquoi ??

Pourquoi tester ce jeu s'il est en demi-teinte ? Tout simplement car son déroulement était à l'époque relativement original.

En effet, il alternait phases de plateformes et phases de shoot. Ce procédé est répandu de nos jours, mais à l'époque beaucoup moins.



Exemple de niveau de shoot

En tout on dénombre deux niveaux de shoots pour trois niveaux de plateforme, ce qui fait très peu tout de même.



Des ennemis ... originaux ?

La prise en main est directe, on sait directement quoi faire, un seul bouton est utilisable et donc le plaisir de jeu est direct.

Plaisir de jeu ? Faudrait savoir !

La durée de vie du jeu n'est pas énorme, peu de niveaux disponibles et difficulté relativement moyenne en sont la cause. Mais même terminé, on y revient facilement, juste histoire de se refaire une petite partie. Allez, une heure suffit à en faire le tour avec l'habitude. Oh, une petite dernière ? Juste histoire de se reprendre une crise de rire devant le boss de fin, le fameux démon Vulkhor...



*Hum, ben voilà ... c'est lui
(Rires enregistrés)*

Ce n'est pas parce que la réalisation de ce jeu n'a rien d'extraordinaire que le fun n'est pas au rendez-vous ! Mais je sais pertinemment que les personnes qui liront cet article le savent déjà...

Jim Power fait partie des jeux qui m'ont marqué au début des années 90, autant pour ses bons côtés que ses côtés ridicules. D'autant plus que c'est un jeu Titus, un jeu bien de chez nous, comme on n'en fait plus...

Shupmaster



Diddy Kong Racing (N64)

Combo Maker

World of...

y'a rien à se mettre sous la dent...

Nous sommes donc entre les mois de février et mars 1998. En ces temps reculés, l'issue marketing de la N64 est encore incertaine. Toujours est-il que je me trouve dans un magasin de République qui propose les meilleurs prix sur ce support, et que j'ai un Killer Instinct Gold saigné à blanc dans mon sac-à-dos qui ne demande qu'à renaître de ses cendres, dans les mains d'un nouveau propriétaire....

Oui, mais voilà, le constat est catégorique et sans appel ! Une écrasante majorité des équipes de développeurs de l'époque a déjà succombé aux charmes de la fille facile de la concurrence : la Playstation. Cela se traduit par une vitrine ne proposant qu'une dizaine de jeux 64-bits, tout juste. Je suis au bord des limites de la résignation! Quand, tout à coup (une fois de plus)... une maison de programmation brandit fièrement son emblème sur une boîte, tel le symbole d'un justicier qui ne saurait tolérer ce genre de situation... euh.. intolérable.... RARE !!

World of... bibliothèque rose...

Une fois à la maison, j'insère fébrilement la cartouche -acquise à la seule condition de voir tous les deniers consacrés à mon budget "loisirs", aspirés par une caisse enregistreuse en moins d'une demi-seconde-, lorsque sort du HP de la télévision un rire de bébé tout droit sorti d'une pub pour jouets « ne convenant pas à des enfants âgés de moins de six mois ».

AH! Je le savais!! Il s'est bien foutu de ma gueule ce vendeur...

*D' façon, c'est bien tous les mêmes...
'Pensent qu'au chiffre !!!*

La page de présentation en 3D pré-calculée passe : ça bouge pas mal, c'est même bien animé. L'assaut de polygones en pagaille débarquant à l'écran laisse présager une action au rythme soutenu. C'est joli ! Et surtout, très coloré.

Quand débarque un cochon géant au look douteux et à la démarche si mal assurée, qu'on le croirait en train de réaliser ses premiers pas.

...D'ailleurs, à peine a-t-il fait son apparition qu'il s'écrase comme une merde (mettez-lui une tétine au bec et vous obtenez la mascotte d'une marque de couches-culottes).



« Tombé Sinok !! »

AH! Je l'avais dit!! C'est le jeu qu'on sort pour draguer la voisine de berceau dans les crèches !!!

Bon, gardons notre calme! C'est pas possible qu'on se soit fait avoir à ce point.

A l'écran de sélection, ça bouge de mieux en mieux au niveau de l'animation. Les personnages dansent sur une musique entraînante, et chacun se présente avec une voix digit. qui lui est propre, lorsqu'il est choisis. Ceci contribue efficacement à bien marquer leurs différents traits de caractère. Mais, il y a un autre truc...



Oui! En fonction du perso sur lequel le curseur se trouve, la musique change sans modifier son rythme. Une idée complètement inédite, me semble-t-il :

- plus de basse pour donner un air menaçant à ce croco débile;
- plus de rythmique pour souligner l'enthousiasme de la tortue maladroite;
- plus de mélodie pour mieux apprécier la sympathie de la petite souris débonnaire.

Pincez-moi! Je suis en train de me prendre au jeu d'un passage à vocation éducative (Adibou, sort de ce soft !!!).

World of... championship...

Passé ce cap décisif du perso que vous choisissez d'incarner, pas de choix de course ou de type de championnat... non, non...

Un drôle d'éléphant bipède, vêtu comme un génie et affublé d'un fort accent indien, vous aborde et vous informe au sujet de la quête dans laquelle vous venez de vous embarquer. Celle-ci consiste en la lourde tâche d'affronter «Wizpig » dans un duel sans merci, afin de l'empêcher de jeter son sombre dévolu sur l'île où ont élu domicile vos potes les tigres. Tout ceci, ponctué (l'air de rien), d'un rapide : « Hello, Flrènd ! ».

Là, c'est une malédiction vaudou...

Je ne m'explique pas tout ça autrement...

Déjà, ce vendeur qui m'arnaque. Mais en plus, Joypad qui me vend ce jeu comme un MarioKart-like, alors que je me retrouve avec un jeu d'aventure !!

World of... mais qu'est-ce j'ai foutu de mon porte-monnaie !?

En errant moins de cinq minutes sur cette île, vous finirez par réussir à entrer dans l'un des différents mondes qui la composent : vous y trouverez des portes auxquelles vous n'aurez accès qu'au fil de la progression de votre partie.

Ok, c'est un peu trop d'un coup, mais c'est même un peu plus compliqué; alors développons :

- vous avez une île qui contient quatre mondes différents;
- chaque course remportée vous offre la possession d'un ballon d'or;
- chaque ballon d'or vous ouvre l'accès à une nouvelle course;
- une fois que vous aurez gagné toutes les courses d'un même monde (rien ne vous empêche d'aller en explorer d'autres entre-temps, comme dans un vrai jeu d'aventure), vous devrez affronter une première fois son boss final;
- une fois vaincu, il vous proposera de relever le défi des "pièces d'argent" (finir de nouveau premier de toutes les courses, tout en ramassant les huit pièces d'argent qu'elles contiennent).
- une fois toutes en poche, vous pourrez enfin lancer un ultime défi à chaque boss, et ainsi les battre définitivement.
- au final, vous aurez accès au championnat : le but étant de comptabiliser le plus de points possibles en parcourant les quatre courses d'affilées, du monde en question.

Tout cela cumulé, ça en fait des heures de jeu à passer avant de se voir enfin accorder le privilège de défier « Wizpig ». Une durée de vie en béton, si on prend aussi en compte tous les bonus à débloquer dont je n'ai pas parlé.



Le défi des pièces d'argent : les choses sérieuses vont pouvoir commencer!



Déjà, on constate que ce schéma n'est pas destiné à être assimilé par n'importe quel enfant de trois ans... Ce titre s'adresse donc bien à un très large public. La difficulté de ce "story mode" est très progressive : partant de la première course qui fait plus figure de didacticiel, que d'un véritable challenge et finissant sur la quête des "pièces d'argent", à la limite de vous faire vous arracher les cheveux. Il y a bien là une originalité toute particulière dans ce mode de jeu tout à fait inédit pour un "MarioKart-like".

Cette histoire de "pièces d'argent" vous imposera une connaissance parfaite de chaque circuit! Trois tours de piste seront souvent tout juste suffisants pour toutes les récolter!! Il vous faudra savoir en effet : révéler tous vos talents de pilote pour être capable de prendre tous les tracés possibles d'une même course et tous les raccourcis les plus discrets, et user de vos plus prompts réflexes pour garder la première place jusqu'à la salvatrice ligne d'arrivée !!!

Car les programmeurs ont bien pris soin de répartir ces pièces dans des endroits parfois très inattendus (voir même extrêmement difficiles d'accès).

En conclusion, ce "story mode" apporte énormément d'intérêt au jeu en solo, et aurait dû à mon sens, devenir une référence (ou mieux, un standard du "MarioKart-like" depuis son invention), tant il améliore la durée de vie de ce type de softs en "solo".

World of... location de véhicules...



« Metaaa-morphooooooooose »

C'est beau.. c'est grand... c'est RARE... Mais, c'est pas tout !!

Oui, l'originalité est le point fort de ce titre... Et je vais vous le prouver une fois de plus!

Pour pouvoir défier tous les boss et autres challengers sur terre, sur mer et dans les airs (dingue!), on mettra à votre disposition trois types de véhicules :

- le kart : on s'en doutait... depuis toute à l'heure, on parle de "MarioKart-like".

A noter que la maniabilité diffère quelque peu de celle d'un "vrai" MarioKart, surtout si on fait référence aux deux premiers volets de la série puisqu'on ne peut pas faire sauter son kart. L'accent est plutôt mis sur un système de dérapages exagérément "abusés", pour le plus grand bonheur des adeptes de sensations que procure la glisse.

- l'hydroglisseur : le plus polyvalent des tout-terrains. Sa conduite requière un sens précis de l'anticipation des courbes. Cette fois, et ce qui est très utile, on peut sauter pour franchir les obstacles incontournables.

- l'avion : des tonnes de nouvelles expériences en course, en perspective.

Et si j'ajoute à cela à ma grande surprise, qu'aucun des véhicules n'a été plus travaillé pour ce soft au détriment d'un autre, vous allez commencer à pressentir avec quel hit en puissance nous sommes en présence.

Une mécanique bien huilée



« Supair-démarrage crew! »
(le super-démarrage,
un classique du MarioKart-like)



Diddy Kong Racing est doté d'une maniabilité à la fois souple et précise. Chaque touche répond instinctivement à la moindre sollicitation du joueur, rendant ainsi la fonction analogique du stick aussi confortable et adaptée qu'indispensable. Pas de grossiers bugs de collision qui viendraient gâcher tout ça. Même l'animation irréprochable des pilotes accompagne à merveille le comportement admirable des bolides.

En conséquence, les différents styles de conduite à adopter en fonction du véhicule que vous êtes amené à assimiler, réclament une approche subtile et avisée. La touche "R" joue un grand rôle dans ces distinctions donnant toutes ses lettres de noblesse à une jouabilité si soignée.

Expliquons cette nuance dans la configuration de la manette en prenant quelques photos d'écran pour exemple :



"R" combiné à une légère pression du stick analogique sert à prolonger un dérapage le temps d'un long virage, tout en gardant la possibilité de rectifier sa trajectoire à tout moment.



Une forte pression du stick dans les mêmes conditions permet la prise d'un virage serré.



Cette touche fait carrément basculer l'avion sur la tranche.



Avec un hydroglisseur déjà très à l'aise dans les épingles à cheveux, on peut pratiquement s'autoriser un demi-tour à 180°.

Il est donc important de bien savoir se servir de cette touche pour pouvoir se positionner au mieux en sortie de courbe.

World of... convivialité...

C'est bien là que s'opère toute la magie d'un bon "MarioKart-like"!

... C'est dans son potentiel de prise de plaisir en multi-joueurs. Et c'est aussi là que l'on prend conscience du fait que ce plaisir n'est pas si évident à procurer qu'il n'y paraît...

Malgré tous ses atouts, Diddy Kong Racing a pas mal de peine à convaincre les profanes. D'abord, par son ambiance « it's a small world » (j'ai eu du mal à trouver mieux pour la décrire, désolé).



Ensuite, par la maîtrise pointue qu'impose les différentes aptitudes de pilotage requises à son appréciation : force est de constater qu'il est trop facile pour un joueur expérimenté de mettre en déroute de simples novices... ce qui est complètement décourageant pour ces derniers.



Lâchez l'accélérateur avant de passer sur un turbo et l'échappement du véhicule crachera une flamme verte. C'est le signe que vous avez suffisamment anticipé ce passage pour bénéficier d'un bonus de vitesse. Quand je vous dis qu'on ne déconne pas avec ce gameplay.

Mais il est encore plus déplorable que le fameux "battle mode" (un inconditionnel de ce type de jeux) ne se révèle pas aussi enivrant que peuvent l'être ceux des séries de versus dans le tout premier MarioKart ou sa suite. Paradoxalement, ceci est d'abord dû à son originalité. Ce qui nous amène à...

World of... y'a des défauts, quand même... (Et puis merde! Y'en a marre de ces «World of»... vraiment une feignasse le con qui s'occupe de faire les titres!)

Sur les quatre terrains proposés pour le "battle mode", seul deux d'entre eux sont régis par le règlement commun aux MarioKart "classiques":

- celui des karts est très complet et s'étale sur trois niveaux.
- celui des hydroglisseurs sera le plus parlant s'agissant du sujet que je souhaite aborder. Détaillons-le.

Il est assez vaste et entièrement plat (logique, puisque l'action se déroule sur l'eau). Notons également que le système d'armement est très insolite dans Diddy Kong Racing.

Rien d'aléatoire! On ne laisse aucune place au hasard, car les ballons qui représentent les différents types de bonus pouvant équiper les bolides sont toujours aux mêmes endroits et se cumulent afin d'upgrader l'arme choisie. Ainsi, l'accumulation de deux ballons orange suffit pour obtenir un missile à tête-chercheuse... Je vous laisse deviner les ravages que peuvent causer ce type d'arme sur un terrain avec si peu d'obstacles pour limiter son usage...

On se retrouve très vite à faire répétitivement les mêmes allées et venues entre les mêmes points de ravitaillement. Alors, malgré un déroulement somme toute assez frénétique de l'action, ce système n'en garde pas moins sa caractéristique répétitive.



Si on arrive à chopper trois boosts à la suite, on a droit à un "mega-turbo" qui éjecte littéralement le perso au fond de l'écran et le propulse à la vitesse maximum dans la seconde d'après. Impressionnant ! Mais en "battle mode", c'est pas très utile...

Les autres arènes de ce mode ont chacune leur originalité propre, imprégnées d'un degré d'intérêt certain. Je vous laisse la surprise de les découvrir par vous même, si toutefois vous vous en donnez un jour les moyens.



Mais je préfère de loin défier des adversaires potentiels sur le principe de "vraies" courses : car pour en revenir à son système unique d'armement, celui-ci ajoute une dose énorme de stratégie pour ce type de gameplay. Il est également jouissif à souhait de parvenir à la dernière upgrade d'une arme et de faire profiter ses ennemis de ses effets.



« DOGFIIIGHT !! »

Pour chipoter encore un peu, on pourrait dire que l'effet de vitesse peu convaincant (en raison du manque de fluidité dans le défilement de l'écran), nous rappelle que sa sortie fût trop précoce. Et ceci parce que ce jeu aurait largement mérité de bénéficier de la compatibilité avec l'"expansion pack".

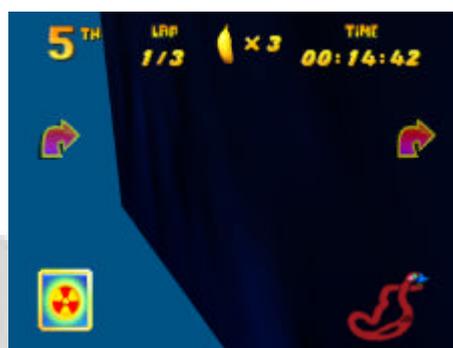
J'en veux pour preuve les éléments pauvres du décors en 2D (pourtant remarquablement implantés, tant on y prête pas du tout attention à grande vitesse) préconisés dans le soulagement de la RAM de mémoire consacrée à l'affichage des polygones.

Mais si vous vous en approchez trop... ne consultez pas votre ophtalmologiste...

Ca "pixélise" tellement que ça irrite les yeux.. c'est normal.

Enfin, une dernière chose regrettable : bien que l'ambiance sonore soit parfaitement réussie et les bandes-sons de très bonne facture, tout en collant magnifiquement à l'atmosphère recherchée, les musiques ne restent pas en tête (à part celle de la page de démonstration). Alors que n'importe quel fan du genre serait encore aujourd'hui capable de chanter à la note près, tout le thème de Mario Kart.

Un autre aspect constituant aussi un défaut très dommageable pour le niveau de prestation que représente ce jeu : l'angle de caméra. Très statique, elle va complètement se perdre dans les murs lorsque vous vous en approchez trop près lors d'un virage (comme c'est souvent le cas dans un tunnel, par exemple).



« Chérie, on va passer sous un tunnel, là. Ca va couper... aaaaah! »

En conclusion

Sans être parfait, Diddy Kong Racing reste un titre incontournable de la N64, si on ne se sent absolument pas allergique à l'esprit "gnan-gnantissime" qu'il dégage forcément au premier abord.

Alliance d'une réussite graphique incroyable (compte tenu des moyens qu'offre le support, et de l'époque de sa sortie) et d'une ambiance sonore d'une qualité exceptionnelle, il ravira grands et petits par sa féerie d'abord, et par sa profondeur ensuite.



Pour illustrer ce qu'il vient d'être dit, rien de mieux qu'un aperçu de la beauté des stages se déroulant en milieu aquatique.



« Prend-ça, tortue ! »

En plus d'être si sympa à utiliser, notez la beauté des effets de lumière et de transparence qui résultent de l'utilisation d'un banal missile.

Il comblera l'appétit des fans de l'univers Nintendo en manque de sensations inédites sous le signe de MarioKart.. Mais n'insistez pas trop si le style "Winnie l'ourson" vous rebute vraiment.



*Bon, tout n'est pas à jeter non plus...
Ca, c'est du charisme de poulpe!*

A l'inverse, si vous êtes déjà tombé sous le charme de son univers, vous n'aurez bientôt plus d'excuse pour vous lancer dans cette aventure. Puisque son adaptation est prévue sur Nintendo DS

pour le premier trimestre 2007. Comme Player Two fait bien les choses!

Un ou deux conseils de bison futé avant de prendre la route ?

Testez de préférence ce jeu avec :

- une N64 US ou Jap avec un jeu compatible (ceci afin d'améliorer l'effet de vitesse en profitant d'un affichage cadencé à 60 images par seconde)

- un câble RGB (pour optimiser la netteté de l'image)

- des bananes (pour se nourrir ou autre)

Bonus

Si on écoutait carrément ce dont on parlait au sujet de l'écran de sélection...

Tout de suite, ça serait plus parlant nan ?

Et bien vous trouverez justement un extrait de la bande-son de cet écran dans la compil' de ce numéro, au format mp3.

Ce sera à vous de deviner à quel perso se rapporte la musique entre chaque son de clochette !

Combo Maker

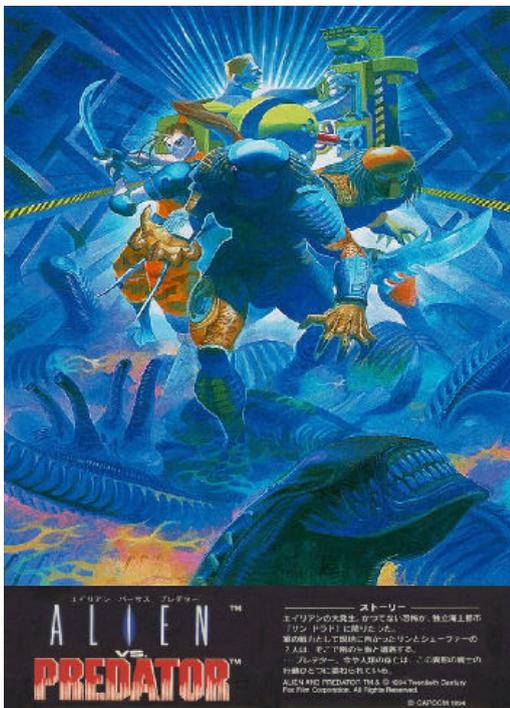




Alien vs Predator (Arcade)

Quand Final Fight croise le troisième type

ANgl-



(Brève) entrée en matière

Une horde d'aliens a débarqué. Seul problème, ils ont dérangé les humains et les Predators tranquillement en train de siroter un ptit jus de carotte. En clair, ça va chier. Alien vs Predator est un beat them all sorti sur Capcom CPS2, injustement peu connu des foules. Bien moins qu'un Final Fight ou un Streets of Rage par exemple.

Il faut dire qu'à l'époque où il est sorti, la série n'avait pas la notoriété qu'elle a aujourd'hui. Sans compter le fait qu'après le milieu des 1990, les beat them all ont commencé une lente descente vers l'impopularité (l'effet Final Fight commençant alors à s'estomper). Toujours est-il qu'il reste un défouloir très sympa, surtout à plusieurs. Et c'est l'un des beat them all où le nombre d'ennemis présents à l'écran dépasse parfois la quinzaine !



La borne dédiée. Malheureusement jamais sortie en France...

Histoire de fous (ou d'aliénés)

Parce qu'il y a un scénario ! Dans un futur proche, les aliens débarquent sur Terre. Pour tout vous dire, ils avaient sûrement prévu une sacré soirée, car c'est toute la famille Aliens qui est là, et elle a faim.



Vous étiez invités ?

Nos deux premiers héros prennent place, à savoir un major docteur en biomécanique et une jeune militaire gradée lieutenant.



Pas le choix, il va falloir se battre. Mais ho la bonne surprise pour eux, apparaissent subitement des Predator qui se proposent de leur tenir compagnie.



It's time to hunt!



La team au complet.

Y'a pas à dire : ça a de la gueule !

Les bases sont posées. Je ne vous en dirais pas beaucoup plus sur le scénario, mais il offre l'agréable surprise d'être riche en rebondissements (sauf si vous connaissez la série, et encore...).

Les niveaux sont orchestrés de façon sympathique (cut-scènes et modifications de l'environnement, intervenants surprises, boss intermédiaires, etc.) et rendent le jeu très vivant. Un minimum, me direz-vous, mais pour ce style de jeu ce n'est pas toujours évident.

Une réalisation qui dépote (et des ennemis, aussi)

Côté animation, ça pète dans tous les sens et ça ne ralentit jamais... même

quand le nombre d'Aliens à l'écran rend presque l'action illisible !



Parfois ça pète vraiment de partout !

Pour conclure, c'est du grand spectacle, et on est très surpris de se remémorer que tout cela date d'une dizaine d'années.



L'ambiance glauque de cet univers est ici bien retranscrite.

L'ambiance sonore est excellente et participe grandement à dynamiser le plaisir de jeu. Les musiques sont sympathiques, mais à vrai dire on ne les entend pas beaucoup, au milieu des balles, des explosions et des cris digitalisés.

Un Gameplay extra (terrestre)

Le type de jeu est rapide à prendre en main et relativement classique. On retrouve le bouton pour castagner, un autre pour sauter, et des combinaisons avec les directions et positions de votre personnage permettent de varier les coups. Le coup spécial libérateur mais aussi consommateur d'énergie est également présent.



Des coups spéciaux très sympas.

Petite option sympa, les personnages peuvent perdre leurs armes au corps à corps, lesquelles armes pouvant alors être ramassées et utilisées par votre compagnon de route (la militaire peut utiliser le bâton de combat du Predator par exemple). Malheureusement, il faut reconnaître que cette possibilité n'a au final que peu d'intérêt.



Les armes au corps à corps ne font pas dans la dentelle.

Mais l'originalité du système de jeu a été de vouloir intégrer un système d'armes à distance (flingue, laser, etc.), possédées par défaut par votre personnage. Il y avait là une difficulté à contrer par les développeurs concernant la gestion de son utilisation : soit la rendre illimitée et prendre le risque de faciliter le jeu à outrance, soit limiter son stock de munitions et prendre le risque d'obtenir un gameplay pénible.

La solution finale n'aura été ni l'une ni l'autre de ces deux pistes, mais l'inclusion d'un paramètre de "surchauffe" de votre arme. Comprenez que vous pouvez utiliser votre arme à distance un certain

laps de temps, puis devez attendre qu'elle refroidisse pour ensuite la réutiliser à nouveau, etc.



L'utilisation des flingues permet d'agréablement varier le gameplay.

Si cette solution est difficilement crédible (pauvres petits Predators qui traversent les galaxies sans avoir appris à intégrer un système de refroidissement dans leurs lasers... C'était probablement la meilleure en terme de gameplay.

Concernant les protagonistes, on trouve tout d'abord, donc, le Major Schaeffer. C'est le gros bill du jeu. Il est lent, il ne saute pas, mais il tape dur !

Ensuite on peut également choisir une jeune militaire, en la personne du lieutenant Kurosawa. C'est tout à fait l'inverse comme vous vous en doutez, elle a d'ailleurs dû aller à l'école des Ninjas.



Le lieutenant Kurosawa dans ses œuvres.



On peut enfin opter pour les Predator. Le guerrier est le personnage le plus polyvalent. Le chasseur est un peu plus costaud et plus lent. Mais on pourra regretter qu'il n'y ait finalement que peu de distinctions en terme de gameplay entre ces deux personnages. Rien de grave, mais considérez plutôt que le jeu propose 3 personnages et non 4.



Même les stats traduisent le peu de différence entre les predators.

Une fois dans le feu de l'action, c'est parfois franchement bourrin mais on n'est pas là pour faire de la stratégie non plus.

Une durée de vie plus longue que prévue (pour les proies)

Le jeu devient assez difficile passé le premier niveau. Honnêtement, j'en connais franchement peu qui peuvent se vanter de le terminer en quelques crédits.

Ce point est d'ailleurs également positif, car le jeu est plutôt long pour un beat them all, avec des rebondissements inattendus et qui relancent l'action.



Vous prendrez bien une reine, pour la route ?

La durée de vie et la difficulté sont donc très proches de celles d'un Final Fight par exemple. Un jeu qui se mérite, surtout dans les derniers niveaux.

Une conclusion d'une autre planète

Alien vs Predator est à mon goût une franche réussite. Un vrai jeu « spectacle », où l'on ne se prend pas la tête et à l'environnement visuel toujours d'actualité. Même s'il souffre des défauts classiques des jeux de ce style, entre autre une certaine répétitivité, on a vite fait de le ressortir pour quelques éclatages d'Aliens entre amis.

ANG!, Time to hunt !





Numéro Spécial Noël – Décembre 2006

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>

Le numéro que vous venez de lire est particulier à plus d'un titre. Notamment après la petite crise de disponibilité qu'a subi l'équipe à la rentrée. Nous espérons néanmoins que vous aurez eu autant de plaisir à le lire que nous en avons eu à le réaliser.

Je remercie en tout cas sincèrement les différents participants pour avoir continué l'aventure jusque là. Au moment où je vous écris, cette équipe réduite semble bien motivée vers un (vrai) numéro 3.

Alors à bientôt probablement,

ANgl-