

Double Dragon II / The Revenge – Partie 2.

Support : NES

Sortie en France :

Genre : Beat'em all

Développé par Technos Japan Corp, édité par Acclaim

1 ou 2 joueurs.



Nous voici parés pour la suite (et la fin) de Double Dragon II sur NES. Après avoir traversé la forêt de la Mort, nos deux héros parviennent au Manoir de la Terreur. Eh ben, c'est gai.

Mission 6 : Mansion Of Terror



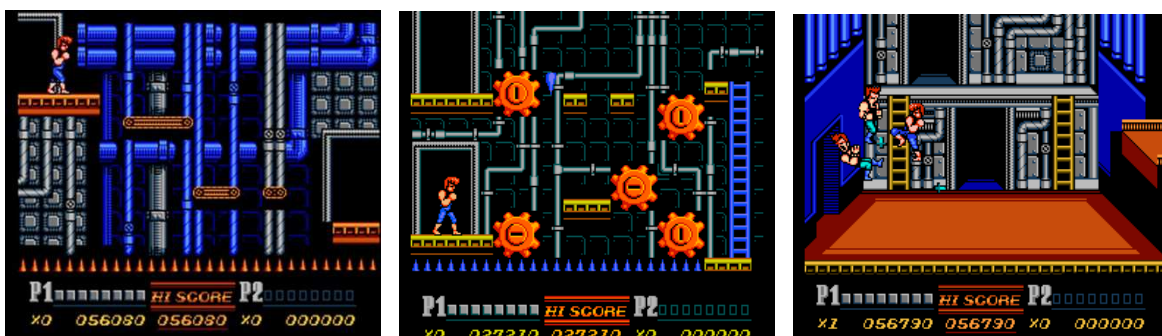
Donc, là encore, on repassera pour la transition, car on passe directement d'une forêt à un Manoir style asiatique. Bon, on peut toujours imaginer que le manoir se trouve en plein cœur de la forêt, mais ils auraient quand même pu se fouler un peu plus.

Bref, un niveau très court mais assez retors, en pure vue de profil, et essentiellement basé sur de la plateforme. L'affaire s'annonce donc corsée, et c'est pas le début du niveau qui nous contredira. En effet, on débarque dans une pièce sombre dans les teintes violet et jaune (décidemment, les développeurs aiment le violet et le jaune), éclairée par de jolis candélabres

(classique pour un manoir), et au sol hérissé de pointes acérées (un peu moins classique pour un manoir). Comme on comprend assez vite qu'il va falloir sauter par-dessus les clous pour atteindre l'autre côté, on s'approche du bord, et c'est à ce moment précis qu'un affreux doute s'insinue dans notre esprit. Dis donc, c'est pas un peu loin, l'autre bord ? Effectivement, il semble difficile de sauter directement de l'autre côté. On pense furtivement que ça y est, les développeurs ont vraiment fini par devenir dingues et qu'ils nous ont pondu un jeu qui ne peut pas se terminer, avant de remarquer que des plateformes apparaissent et disparaissent çà et là, nous permettant de passer. Ouf, en fait, les développeurs ne sont pas fous, ils sont juste vicieux. Nous voilà donc rassurés, sauf que l'exercice s'annonce périlleux, car il faut se dépêcher de sauter de plateforme en plateforme avant qu'elles ne disparaissent sous nos pieds, tout en évitant les flammes qui tombent des lustres du plafond. Je me disais bien aussi que ces beaux candélabres ne pouvaient pas être ici que pour faire joli. Heureusement, les plateformes sont assez larges, et l'espace entre elles assez restreint, donc on parvient de l'autre côté sans trop de bobos, où nous attend un passage plus classique de baston avec des Men in Black et des Ninjas aux bâtonnets.

On peut ensuite attaquer sereinement le dernier écran du niveau, qui est juste un enfer. En effet, on reprend le bon vieux principe des plateformes qui apparaissent puis disparaissent au-dessus des clous, mais cette fois-ci, le passage est beaucoup plus long, et les plateformes sont toutes petites. Il nous faut réussir pas moins de six sauts consécutifs, en sachant que le timing est tellement serré qu'il faut commencer à sauter alors que la plateforme suivante n'est pas encore apparue. Et à la moindre erreur de timing ou de manipulation, hop, dans les clous. De quoi entamer une véritable carrière de fakir, d'autant qu'il faut rester précis malgré le stress, l'énervement, voire la panique qui commence à nous gagner. Autant vous dire que lorsqu'on atteint enfin la porte qui marque la fin du niveau, on pousse un gros « ouf » de soulagement. Enfin, pour ceux qui ne connaissent pas bien le jeu, car la suite est encore plus compliquée. Si si, c'est possible.

Mission 7 : Trap Room



Déjà, rien que le nom du niveau devrait nous mettre la puce à l'oreille. Changement d'ambiance (encore), ici tout n'est que tuyaux, tapis roulant, et poutrelles métalliques. On cherche donc désespérément à comprendre la logique qui sous-tend cet enchaînement à priori aléatoire de niveaux, avant de comprendre que les développeurs ont du certainement tout simplement laisser tomber, après avoir fait un effort en début de jeu pour nous présenter une pseudo-histoire. On conserve ici deux éléments du niveau précédent : les tapis de clous, et une vue de profil annonçant là encore des sauts au poil de fesse bien stressants. Ce niveau ne se compose que de cinq écrans, mais s'annonce très compliqué dès le départ.

En effet, le premier écran nous demande de sauter sur trois tapis roulants à la suite pour atteindre la porte de droite. Bien évidemment, les tapis sont de plus en plus étroits (le dernier étant ridiculement petit), et chacun tourne dans le sens inverse du précédent. Comme d'habitude, si on rate un saut, on se vautre dans les clous.

Le deuxième écran ne présente à priori pas de danger. On se retrouve sur une poutrelle orange, et des ennemis débarquent pour se faire tabasser. Bon, on remarque bien un tapis de clous sous la poutre, mais vu que celle-ci occupe toute la largeur de l'écran, on se dit qu'ils sont juste là pour faire joli. Bref, on continue d'envoyer joyeusement du bourre-pif, avant de remarquer que la poutrelle semble s'être rétrécie. Attendez une minute...Bon, qu'un pull en laine rétrécisse au lavage (au séchage, en fait), ok, on a tous connu ça, mais une poutrelle en métal ne devrait pas rétrécir, si? L'esprit en proie au doute, et le doigt martelant en cadence la touche B, on surveille nerveusement du coin de l'œil l'espace qui se forme progressivement sur le bord gauche de l'écran. Au bout de la deuxième vague d'ennemis, plus aucun doute, un joli vide s'est créé, et la poutrelle ne fait plus que trois quarts de l'écran. Les développeurs de ce jeu viennent d'inventer la poutre en laine. Du coup, on commence à paniquer : Il faut se dépêcher d'abattre tous les vilains, sous peine de devoir combattre sur un espace large comme une boîte d'allumettes, et accessoirement de finir embroché dans les clous. Heureusement, au bout d'un moment, la poutrelle décide d'arrêter de fondre, et on peut finir tranquillement le combat. Ils ne sont pas si méchants que ça, en fait, les développeurs. Ils auraient pu la faire disparaître complètement. On se surprend donc presque à les remercier avant de passer à la suite.

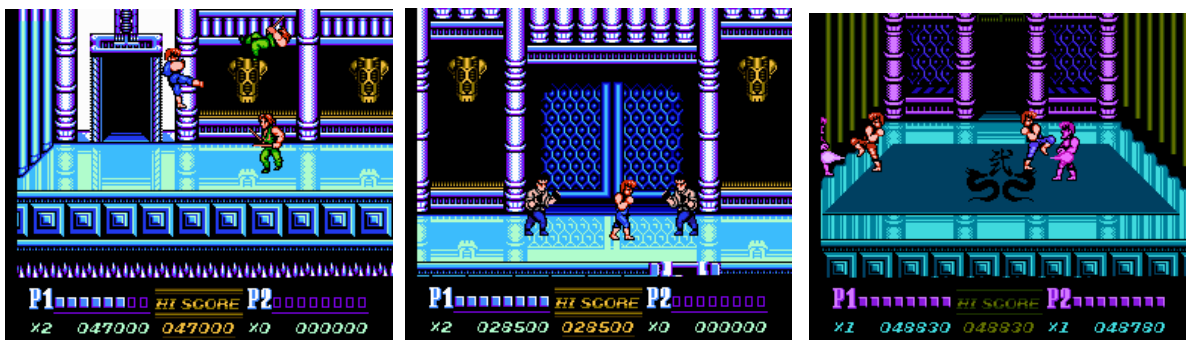
Saut que la suite, c'est l'enfer sur terre. Un seul écran, mais l'enfer quand même. Le but du jeu est de sauter sur des roues dentelées qui tournent sur elle mêmes, en évitant au passage des sortes de piquants volants (mais bien sûr), qui sortent du sol pour vous toucher alors que vous étiez en train de sauter. Je ne vous préciserai pas que tout le sol est tapissé de clous, ça, vous vous en doutiez. La vraie difficulté ici, c'est qu'il faut traverser l'écran de gauche à droite, puis monter à une échelle, avant de retraverser l'écran dans l'autre sens. Bilan, lorsqu'on pense avoir fait le plus dur en atteignant l'échelle, on rate le dernier saut et on se retrouve soit la gueule dans les clous, soit sur la plateforme du début, ce qui est presque pire. Bref, on saute, on monte l'échelle, on resaute, on loupe son saut, on retombe au début, on re-resaute, on prend le piquant volant dans les gencives, ce qui nous propulse sur une roue en dessous, puis dans les clous, on hurle un bon coup, on saute, on se vautre parce qu'on a pas appuyé pile sur les deux boutons à la fois, on re-hurle, etc. Ce petit manège peut durer un moment, jusqu'à ce qu'une intervention divine ou un gros coup de bol fait que l'on arrive miraculeusement sur la dernière plateforme. Là, on se dépêche de prendre la porte de sortie, des fois que les programmeurs aient prévu de nous mettre une dernière saloperie pour la route.

C'est donc avec un soulagement évident que l'on entame la suite, un recyclage de la deuxième partie. Une poutre qui se rétrécit petit à petit, et des vagues d'ennemis, ça ne vous rappelle rien ? Ah bon, quand même ! Sauf que là, les ennemis sont beaucoup plus nombreux et coriaces, et il ne faut donc vraiment pas trainer pour les expédier dans les clous. Histoire de corser l'affaire, on note la présence de Rambos qui vous balancent des bâtons de dynamite, qu'il faudra vite récupérer au sol et lancer dans les clous, au risque qu'ils explosent sur la poutrelle et vous envoie...dans les clous, justement.

La dernière partie du niveau est plus classique : Une salle, deux échelles permettant de vous battre en hauteur (c'est toujours plus classe de se battre en hauteur), et une horde d'ennemis arrivant par vagues. Au menu, on trouve des punks pour la mise en bouche (salut, y avait longtemps...), des Rambos à la dynamite en entrée, des men in black en plat de résistance et un Frankie jaune en dessert. Bon appétit.

On saisit donc bien l'intérêt de niveau : nous faire perdre un maximum de vies avant la dernière ligne droite.

Mission 8 : The Double Illusion

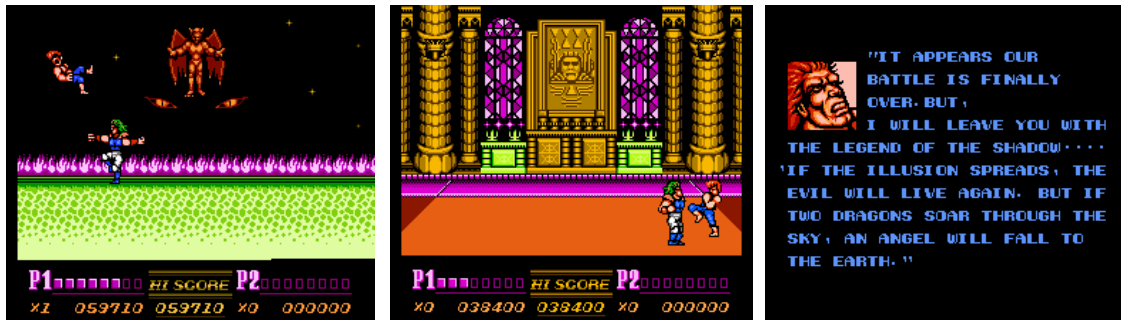


Nous y voilà enfin : L'antre du mal, le palais du vilain méchant, la demeure du gros pas-beau.

D'ailleurs, il ne s'en fait pas, le grand méchant. Les murs sont en marbre rose, et le carrelage est tellement lustré que les décors se reflètent dedans. Pas les personnages bizarrement, mais bon, on est sur NES, faut quand même trop en demander.

Dans ce magnifique décor, on doit occire des ninjas aux bâtonnets et des men in black qui sortent des murs, avant de descendre d'un cran pour admirer les tapisseries violettes et couleur caca d'oie. On se coltine ensuite un Frankie jaune et un pyjama blanc, avant d'arriver dans une salle avec un très grand tapis bleu nuit, orné d'un symbole double dragon. Trop la classe, on sent que c'est là que tout va se jouer. On fracasse quatre ou cinq Ninjas violets (qui ne posent plus trop de problèmes à ce stade du jeu), puis on voit débarquer nos clones, du genre doubles maléfiques, tout en rose-violet, et qui disposent logiquement de la même palette de coups que nous. Et je vous assure que se manger un super coup de genou, ça a quand même un petit côté humiliant, quand d'habitude c'est vous qui les distribuez. Par ailleurs, si on reste trop longtemps immobile, nos jumeaux démoniaques prennent possession de nos corps et nous tabassent de l'intérieur...Pas gentil ça. On finit quand même par en venir à bout, et les jumeaux disparaissent dans une flaque noire qui dégouline sur le tapis. Le niveau se termine là, et on peut penser avoir fini le jeu.

Mission 9 : Final Confrontation



Donc, après avoir tabassé à mort notre propre double (ce qui pourrait être un brin traumatisant pour quelqu'un d'un peu fragile), on voit les joueurs retrouver Marion, notre greluce enlevée (qui, en réalité, ressemble plus à un vieux travelo mal fagoté), mais elle disparaît subitement. Ecran Noir, puis un gars aux cheveux verts avec une belle cape rouge apparaît. C'est THE Boss, le grand méchant de l'histoire, et ça va chier. Certainement mécontent qu'on lui ait taché son beau tapis (je n'ose imaginer le prix que va réclamer le pressing pour nettoyer un tapis de cette taille), il est en colère et nous le fait savoir très vite.

Le combat va se passer dans un décor tout bizarre, une sorte de plaine motif écaille-de-tortue, bordée de flammes violettes, sur fond de ciel noir étoilé, avec deux yeux flottants et une statue de gargouille....Bref, on se croirait dans un mauvais épisode de Dragon Ball, et on se dit que c'était temps que le jeu se termine, les développeurs étant visiblement au bout du rouleau.

Le Boss, qui a enlevé sa cape pour le combat comme tous les gens polis, est coriace et plutôt balèze. Il a une palette de coups assez variée, et peut s'énerver d'un coup en faisant tourner ses bras dans tous les sens. Dans ce cas, mieux vaut filer, car le moindre coup reçu vous bouffe les trois quarts de votre vie.

Alors que le combat fait rage, le décor change subitement sans raison apparente (et accessoirement nous ramène sur Terre). On se retrouve dans une chapelle, avec ses vitraux, ses colonnes de pierre et son joli tapis rouge (hélas sans photographes ni stars défilant à moitié nues). On comprend alors que le Boss est bientôt mort (ou que les programmeurs avaient un décor en rab' qu'ils n'ont pas pu caser avant, au choix), et on redouble d'efforts. Le dernier coup que l'on assène au Boss se déroule au ralenti, dans le plus pur style Matrix (qui n'était pas sorti à l'époque), et c'est la fin...

On assiste alors à une longue cinématique. Enfin un jeu avec une fin travaillée, ça fait toujours plaisir. Le méchant agonise tout en nous défiant (les méchants meurent toujours en faisant un rire sardonique, du genre « je meurs, mais je m'en fous »), puis les héros retrouvent enfin leur blonde. Pendant que les crédits défilent, je remarque que pour une fois dans un Double Dragon, les héros ne s'entretuent pas à la fin pour savoir qui aura la fille. Dans celui-là, c'est partie à trois. Plus convivial, moins violent, et finalement pas plus immoral.

Ben, le 21 mai 2014.