

Double Dragon II / The Revenge – Partie 1.

Support : NES

Sortie en France :

Genre : Beat'em all

Développé par Technos Japan Corp, édité par Acclaim

1 ou 2 joueurs.



Novembre 1990.

Mon premier jeu est une sacré bonne pioche. Choisi un peu à l'instinct, voire carrément au pif, je ne me lasse pas d'y jouer le weekend, le soir en rentrant de l'école, ou même entre midi et deux.

Il faut dire qu'il dispose d'un Gameplay étonnamment varié : Coup de poing, coup de pied, saut, coup de pied sauté, coup de pied circulaire, uppercut et super coup de genou dévastateur. On peut même saisir un ennemi et le rouer de coups ou l'envoyer valdinguer dans le décor. Et le tout avec seulement deux boutons. Comme quoi y a pas besoin de cinquante touches sur une manette. La seule subtilité se situe au niveau de la direction dans laquelle regarde le personnage. En effet, s'il regarde à droite, une pression sur le bouton « A » déclenche un coup de poing devant lui, tandis que le bouton « B » lui permet de lancer sa jambe en arrière pour toucher les ennemis situés dans son dos. S'il regarde vers la gauche, c'est l'inverse. Il faut donc s'habituer à cette petite gymnastique, et au bout de quelques minutes passées à se prendre des bourre pifs parce qu'on donne des coups du mauvais côté, on finit par choper le truc. Pour les mouvements plus compliqués, tout est affaire de timing. Déclencher un uppercut se fait en appuyant sur un bouton à la réception d'un saut, lui-même effectué en appuyant sur les deux boutons simultanément. Pour réaliser un coup de genou sauté, coup le plus puissant du jeu, il faut appuyer sur les deux boutons en même temps, pile au moment où notre personnage touche le sol. On a alors la joie d'entendre le bruitage caractéristique du coup de genou, et de voir notre ennemi traverser la moitié de l'écran à l'horizontale.

Du coup, comme on comprend vite que les coups les plus puissants se font lors de la réception d'un saut, le jeu ressemble à une sorte de ballet géant ou à une chorégraphie à la Bruce Lee. Les héros passent leur temps à sauter comme des cabris autour de leurs ennemis, qui eux-mêmes s'envolent et rebondissent contre les bords de l'écran, dans un tourbillon de « bzoing » et autres « fuzzz ». Une partition magistrale.

Mais ce n'est pas la seule originalité du jeu. Si l'on évolue classiquement la plupart du temps sur un plan « en profondeur », ce qui permet de contourner les ennemis, certains passages ne se déroulent que sur un seul plan, en vue parfaitement « de profil ». C'est le cas par exemple du niveau 2, où il faut entre autres éviter les tirs d'un hélicoptère et sauter d'un immeuble à l'autre.

Les développeurs ont même réussi à intégrer des passages de pure plate-forme, qui se révèlent plutôt difficiles, à cause de la manipulation assez particulière du saut. Dans la panique, on a tendance à ne pas appuyer pile en même temps sur les deux boutons, et au lieu de faire un saut gracieux au-dessus du vide, notre héros effectue un bête crochet du droit et se vautre lamentablement dans les pics acérés. VDM.

Le jeu est plutôt long et varié, autant en termes de décors que de Gameplay. La présentation est soignée, et de courtes scènes à base de dessins pixellisés introduisent chaque niveau. A l'époque, c'était important, les images. Voilà à quoi pouvait ressembler une partie de Double Dragon II.

Mission 1 : Into the turf



Après avoir expédié notre petit déjeuner, mon frère et moi lançons le jeu, les lèvres encore barbouillées de lait demi-écrémé. L'écran d'introduction s'affiche. C'est très laid. C'est d'ailleurs le seul écran laid du jeu, et c'est celui qui vous accueille. Bravo les gars. Bref, on choisit vite fait les options (« two players A » ou « two players B », en gros on choisit si les deux joueurs peuvent se battre entre eux ou non), on met en difficulté maximale (sinon, on ne voit pas la fin du jeu, bande de petits filous), et c'est parti.

Le premier niveau, que j'avais traduit à l'époque par « Dans le gazon » (du coup, je ne voyais pas bien le rapport), nous envoie dans les rues d'une ville mal famée, assaillis par des punks en débardeur noir et à la crête orange, qui s'amuse à se déplacer en faisant des soleils tout en lançant des couteaux, le tout dans un décor aux rues violettes et aux murs de briques jaunes. Alors oui, effectivement, dit comme ça, ça fait pas rêver, mais bon, on est sur NES, quand même.

Deux ou trois coups de barre de fer plus tard (que l'on peut garder en main ou balancer sur les ennemis, au choix), on se retrouve face à des jeunes femmes coiffées à l'iroquoise, moulées dans

des combinaisons roses dans le plus pur style des années 80, et qui aiment visiblement manier le fléau.

Nous charcutons donc gaiement les donzelles à l'aide de leurs propres armes, et, aucune association défendant le droit des femmes n'étant venu se plaindre, nous continuons en grim pant une ou deux échelles avant de nous retrouver face au Boss, une espèce de colosse avec un casque de guerrier spartiate, vêtu d'un harnais de cuir clouté, d'un pantalon orange et d'une jolie paire de bottes bleues. Il a fier allure, mais n'est pas bien difficile à vaincre, malgré sa fâcheuse tendance à ressusciter (une seule fois, heureusement). Il rend donc l'âme définitivement après deux ou trois coups de genou bien placés (ou un joli plongeon dans le vide si on arrive à l'attirer tout à gauche) et on peut enchaîner sans difficulté avec la deuxième mission.

Mission 2 : At the héliport



Dans cette mission, les deux frangins baston doivent se rendre à l'héliport, pour essayer de...on sait pas trop, mais c'est pas grave. Ce niveau se déroule donc sur des toits d'immeuble, en pure vue « 2D », et s'apparente plus à un jeu de plateforme-action. En gros, on crapahute de toit violet en toit violet (en évitant si possible de tomber dans le vide), on descend le long de gouttières jaunes, le tout sur fond de ciel vert et noir. On découvre de nouveaux ennemis, des sortes de « Rambo » en pantalon de camouflage vert et bandeau rouge dans les cheveux, assez lents mais plutôt vicieux, car ils peuvent facilement vous envoyer vous rétamé dans un trou entre deux balcons. Prudence, donc.

Un peu plus loin, on atteint l'hélicoptère, un magnifique modèle vert pomme, qui canarde le joueur au canon 20mm dès qu'il l'aperçoit. Enfin, ça, c'est ce qu'on imagine. Ce que l'on voit en réalité à l'écran, c'est trois pauvres petites boulettes blanches qui sortent du canon, et qui font « pssh, pssh, pssh ». Quoiqu'il en soit, mieux vaut éviter de se trouver sur la gouttière à ce moment-là, sinon elles touchent le joueur et l'envoie pile dans le vide entre deux immeubles (prévu à cet effet). L'hélico s'immobilise ensuite, et des ennemis sortent. La tactique ici est d'attendre qu'ils se trouvent à leur tour sur la gouttière, et de leur donner un petit coup de pied sauté. Allez hop, tous dans le vide. Bien pratique, finalement, ce vide prévu à cet effet.

Bref, on continue d'avancer, et on atterrit sur une poutrelle jaune, sur laquelle se trouve un autre hélicoptère en arrière-plan. Celui-là ne semble pas nous vouloir de mal, mais dans le doute, on avance prudemment. Quelques rambos plus tard, le Boss arrive. Ou plutôt les Boss, deux Ninjas en tenue violette et à la peau verdâtre. Les bougres sont rapides, et plutôt vicieux. Ils n'arrêtent pas de courir et de sauter dans tous les sens en nous arrosant de shurikens. Pas gentil, ça. Heureusement, les coups de pied circulaires fonctionnent assez bien contre eux, ainsi que le désormais traditionnel

super coup de genou. Une fois les Ninjas disparus (et après avoir clignoté, comme le veut la tradition), l'hélicoptère décolle, à notre grand désarroi, en nous laissant sur le carreau.

Mission 3 : Battle in the chopper



Bon, en fait, on a réussi à grimper dans l'hélicoptère avant qu'il ne s'envole, comme nous l'explique la cinématique de début de ce troisième niveau, qui se déroule entièrement dans l'appareil. Concept original ou coup de mou des développeurs (je pencherais personnellement pour la deuxième option), toujours est-il que nous ne verrons qu'un seul écran durant tout ce niveau (et en tout petit, en prime).

Les ennemis arrivent par la porte bleue de gauche, tandis que la porte verte de droite (toujours se méfier de la porte verte) s'ouvre parfois, attirant le joueur imprudent (ou les ennemis) dans le vide. L'espace exigu et la menace permanente d'être happé par le vide rendent donc ce niveau assez stressant, surtout si vous êtes du genre claustrophobe (et non pas « cause-trophobe », comme je disais à l'époque, qui concerne les gens ayant une peur panique des bavards, et on les comprend). Après deux ou trois vagues d'ennemis de base, des punks et des gars torse-nus en pantalon bleu qui se la pètent avec leur coup de pied et leurs lunettes de soleil, le Boss arrive.

La porte (bleue) s'ouvre et entre alors un gros malabare bronzé en bas de pyjama blanc et à la gueule d'éléphant man, la grosse moustache façon biker en plus. Je comprends soudain avec consternation qu'il s'agit certainement des « guerriers géants mutants » promis sur la jaquette... Pour l'allure, on repassera, mais il est assez dangereux car il peut saisir le joueur et le projeter, souvent pile lorsque la porte verte s'ouvre (comme par hasard). Heureusement, comme d'autres ennemis, il a tendance à s'accroupir lorsque l'on réalise un coup de pied circulaire, ce qui peut l'entraîner dans le vide assez facilement, pour peu que la porte verte veuille bien s'ouvrir au bon moment (et là, curieusement, c'est pas gagné). On arrive quand même à avoir le dessus, et le niveau s'achève. Pour les gonzesses et les petits joueurs ayant choisi une difficulté « facile » en début de partie, c'est ici que le jeu se termine. Pour les autres, le spectacle peut continuer.

Mission 4 : Undersea Base



Le niveau 4, que j'avais surnommé affectueusement (et au moyen d'un jeu de mot merdique) la « base des soucis », est mon préféré, celui qui m'a toujours donné envie de ligoter les développeurs à un poteau et de leur cramer les orteils au briquet. Il débute bien innocemment par l'atterrissage de notre hélicoptère sur ce qui semble être une base navale. D'ailleurs, on aperçoit une bouillie de pixels bleus et blancs en bas de l'écran, qu'on finit par identifier comme étant de l'eau. Attention, de nos jours, ça pique un peu les yeux, quand même.

La première partie du niveau, qui se déroule sur le pont, est assez simple (mais tout cela est fait pour endormir la vigilance du joueur), jusqu'à ce que l'on prenne un ascenseur qui descend au-dessous du niveau de l'eau. Là, les choses se compliquent, car on évolue dans un étroit tunnel assez bas de plafond, ce qui limite les possibilités de mouvements. Pire, le plafond est hérissé de pics, transformant toute tentative de saut en empalement fatal. Si je ne vois pas l'intérêt de construire un plafond avec des pics, (ceci dit, les subtilités de l'art contemporain ont toujours échappé à ma compréhension), ce petit caprice d'architecte débile oblige surtout le joueur à se taper les ennemis en se mettant dos à eux, le coup de pied arrière ayant plus d'allonge que le coup de poing vers l'avant. C'est assez fastidieux et ça manque clairement d'allure, mais ça passe. Les vrais problèmes commencent ensuite.

En effet, un peu plus loin, notre architecte vicelard (ayant sans doute trouvé que le coup du plafond porc-épic n'était pas suffisant) a rajouté des sortes de boules piquantes qui descendent du plafond puis remontent en cadence, le joueur étant censé passer lorsqu'elles ont relevées. Sauf que le timing est terriblement court, et l'espace de « repos » entre deux obstacles ridiculement petit. Pour couronner le tout, si une de ces saletés touche notre personnage (voire même effleure une mèche de ses cheveux roux coiffés façon « banane »), il est repoussé d'un côté ou de l'autre, la plupart du temps sous une autre boule, ce qui l'envoie valdinguer de nouveau, et ainsi de suite. Il n'est donc pas rare de perdre ici une vie où deux si l'on n'est pas parfaitement concentré, ce qui a valu à ma pauvre manette quelques vols planés se terminant sur la moquette.

Heureusement, les accessoires NES étant particulièrement solides (et ma moquette relativement moelleuse), on finit quand même par arriver à un endroit où le plafond a un trou, formant une espèce de puits qui nous laisse un peu (mais alors un tout petit peu) de place pour pouvoir sauter, ce qui n'est pas du luxe pour pouvoir se taper le balèze au pyjama blanc qui arrive de la droite. Attention de ne pas se faire choper, car il a tendance à attraper le joueur et à le balancer sur les pics du plafond. Ben voyons.

Le niveau se termine enfin par une petite salle, posée juste là pour achever les nerfs déjà bien usés du pauvre joueur. En théorie, c'est assez simple : il suffit de sauter de la plateforme de droite vers celle de gauche, en évitant de se vautrer dans le gouffre situé entre les deux. Petite subtilité néanmoins : chaque plateforme est pourvue d'un tapis roulant, le premier allant dans le sens du joueur (et donc l'entraîne dans le vide si on ne saute pas assez vite), le second en sens contraire (et donc le ramène dans le vide à la réception du saut). Si c'est pas du vice, je veux bien être pendu. Bref, on passe une porte et on quitte enfin la base navale et son grand architecte machiavélique.

Mission 5 : Forest Of Death



La porte sous-marine s'ouvre donc sur...une forêt. Tiens, j'ai dû louper un épisode, à moins que les développeurs n'aient modifié l'ordre des niveaux au dernier moment - ou peut être bien qu'ils se sont juste pas fait chier avec la cohérence du machin, enfin du scénario.

Bref, on avance donc dans un joli décor naturel et relaxant, en dégommant la faune locale (en l'occurrence essentiellement de la greluche au fléau et des Rambos lanceurs de dynamite), tout en se servant des lianes comme échelle. On aperçoit même à un moment une jolie cascade en arrière-plan, qui se déverse dans une rivière que l'on doit traverser.

On avance alors dans l'eau, espérant piquer une tête pour se rafraichir. Et plouf, c'est le drame. Billy (ou Jimmy, au choix) ne sait pas nager, il s'est noyé comme une merde. Alors, oui, c'est courant dans les jeux de l'époque, oui, ça évite d'avoir à créer une animation spécifique pour faire nager le personnage, je comprends bien tout cela. Mais bordel, ils pouvaient quand même prévenir ! C'est alors que le joueur comprend l'utilité des petits bouts de bois qui parsèment la rivière : Il fallait sauter de bûche en bûche pour traverser. Evidemment. On y arrive bon an mal an (le saut n'étant pas un modèle de précision, j'en ai déjà parlé), et on finit par arriver à une petite cabane perchée au sommet d'une colline, avec un gouffre à gauche, fort pratique car il permet d'y envoyer tous les ennemis qui sortent un par un de la baraque. C'est quand même con, un ennemi. Un pyjama blanc sort à son tour, que j'envoie direct dans le vide, puis un deuxième (mais ils étaient combien, dans cette fichue cahutte de 10 mètres carrés ?) qui subit le même sort que ses infortunés compagnons.

L'écran se décale alors à droite, et on peut continuer notre chemin sur une poutre métallique jaune (oui, alors non, là encore, ne cherchez pas la cohérence). On bute deux petits ninjas verts avec leurs petits bâtons (à ne pas confondre avec les ninjas verdâtres du niveau 2 qui sautent partout, ça

n'a rien à voir), avant de voir débouler une...un genre d'engin de l'enfer, du style énorme machine agricole, avec chenilles et tout. Ce qu'elle fout là, c'est un mystère (en plus, personne ne semble la conduire), mais le but du jeu est de l'escalader en sautant sur ses chenilles, et en évitant les jets de matière blanche qui sortent de ses gros tuyaux (ceux qui y voient une quelconque allusion sexuelle peuvent aller consulter). Une fois parvenu au niveau de la cabine, on se tape quelques Rambos, deux Men in Black, et un Franckie Jaune qui fait office de Boss, le tout sans trop peiner. Une petite pause bucolique après le niveau 4 cauchemardesque n'a pas fait de mal. C'est peut-être pour ça qu'ils l'ont placé là, en fait, ce niveau.

Pour les joueurs prudents ayant choisi une difficulté « Moyenne », le jeu nous plante là et revient à l'écran titre, sans explication. Pour les pros et les inconscients, l'aventure continue le mois prochain, avec le « Manoir de la terreur ». Autant vous prévenir tout de suite, ça risque d'être un peu moins bucolique.

Ben