

CASTLEVANIA (NES)- Vaincre la Mort

1991, un dimanche de printemps.

Aujourd'hui, il n'y a pas école, mais je me suis tout de même levé tôt. En effet, une mission de la première importance m'attend. Mon frère et moi avons acheté Castlevania il y a quatre mois, et nous butons toujours sur la Mort, le boss du niveau 5. Impossible de la battre, ses fichus faucilles finissant toujours par nous avoir. Mais aujourd'hui, je compte bien en finir. Quand mon petit frère se lèvera, je lui ferai la surprise, et je pourrai enfin lui montrer le dernier niveau, le mythique niveau 6, que nous n'avons jamais pu atteindre.

Il est 8h35, je suis encore en pyjama. Ma tignasse bouclée ressemble à de la choucroute, mais je suis plus déterminé que jamais. Je viens d'avaler mon bol de miel pops pour me donner des forces, et me suis préparé un verre de chocolat chaud en cas de coup de mou. Je me suis préparé mentalement depuis la veille au soir, et je me sens invincible : la Mort, tes heures sont comptées. J'ajuste mes lunettes, je serre la ceinture de ma robe de chambre bleue, et je lance la partie. Cette fois, c'est la bonne.

L'écran d'introduction s'affiche, Simon s'avance vers le château maléfique, et la partie commence.



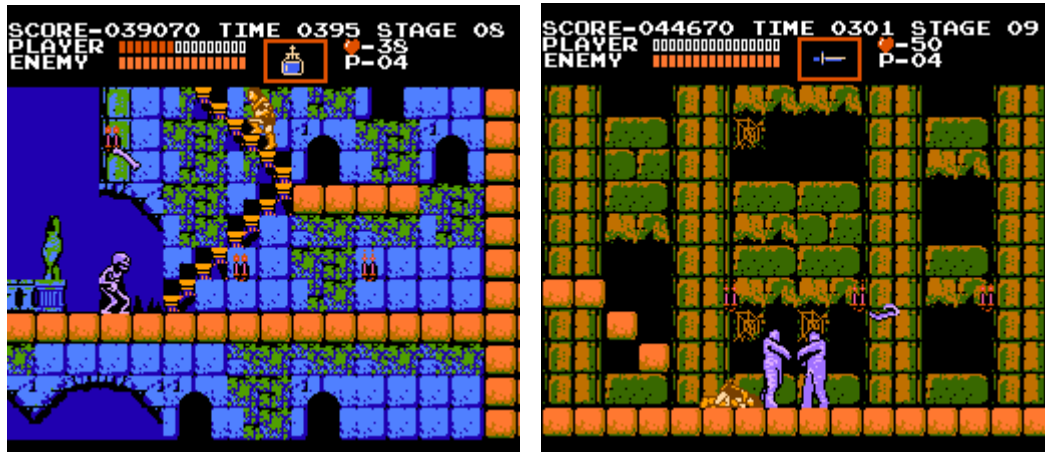
La chauve-souris géante, la Méduse et les Momies.

Les deux premiers niveaux ne posent pas de problèmes, et constituent plus un échauffement. En quinze minutes, la Méduse rend l'âme et je me retrouve sur les toits du Château, au début du troisième niveau.

Là, il faut commencer à faire gaffe, les ennemis commençant à devenir plus retards. Je tue facilement les quelques boss sauteurs du début, j'évite bien les os que me lancent les squelettes, et j'arrive à esquiver les corbeaux kamikazes qui s'amuse à se ruer sur moi, tout en évitant les boulettes roses lancées par les têtes de dragon, entre deux sauts au-dessus de précipices mortels. La routine, en somme. J'arrive donc sain et sauf à la dernière pièce pour affronter les Momies. Ce boss m'a toujours posé problème, car il faut rapidement les éliminer pour ne pas se retrouver coincés

entre les deux. Là, ça se passe bien, mon triple boomerang fait des ravages, et je les termine au fouet. Petite séquence de chute libre, et je me retrouve au niveau 4.

La moitié du jeu a été pliée en moins de vingt-cinq minutes.



Vas-y Frankie, c'est bon.

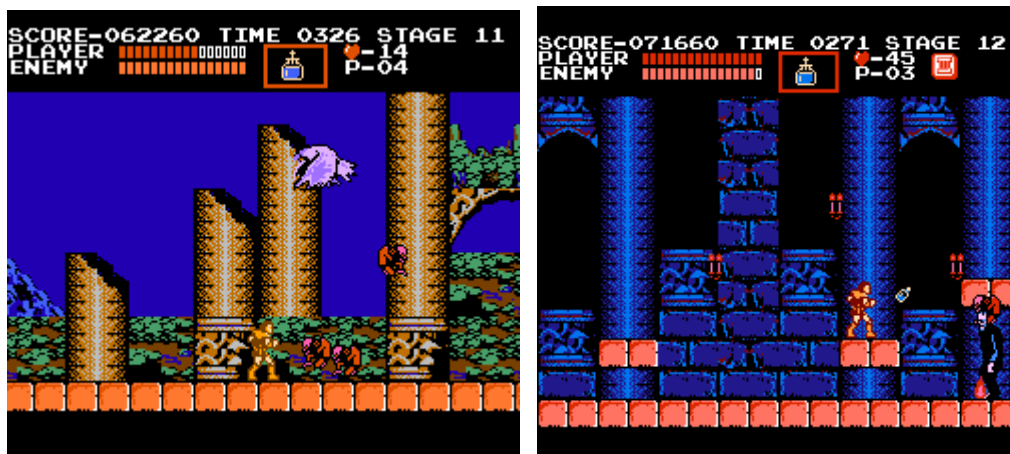
Bien, je mets sur pause et je souffle un bon coup. Ce niveau, divisé en trois parties bien distinctes, est assez court (comme les autres, du reste), mais il faut être concentré. Je connais les dangers par cœur, et j'avance, confiant. Et là, c'est le drame. Certainement trop confiant, je ne vois pas arriver un homme poisson au-dessus de moi, et il me tombe dessus alors que je me trouvais tranquillement sur une plateforme mobile qui me faisait passer au-dessus de l'eau. Vous connaissez l'histoire : Simon Belmont et un homme poisson sont sur un bateau, Simon tombe à l'eau...et se noie. Les doigts crispés de colère sur la manette, je ferme les yeux pour me calmer, tandis que la mélodie funeste signifiant au joueur la mort du personnage résonne à mes oreilles. On ne m'ôtera pas de l'idée que lorsqu'on a pour ambition de tuer Dracula et de sauver le monde d'une créature sanguinaire, on peut aussi apprendre à nager. Mais bon, ces maudits programmeurs n'ont visiblement pas le même avis que moi, et de toute façon, je les déteste déjà, à cause d'une décision toute bête qu'ils ont prise en développant le jeu. Ces messieurs ont décrété que lorsque le personnage est touché par un ennemi, il effectue un saut en arrière. Ça à l'air de rien, dit comme ça, mais cette décision arbitraire et dénué de bon sens a été la cause d'un nombre incalculable de morts stupides, puisque le jeu est rempli de gouffres et de précipices. Alors évidemment, neuf fois sur dix, on finit au fond. Je songe donc un instant à les poursuivre pour génocide et complicité de crime contre l'humanité, avant de me ressaisir. Bon, soyons lucide, cette partie est foutue, autant tout recommencer, parce que si je reprends au début du niveau, je n'aurais pas l'occasion de retrouver mon triple boomerang fétiche. Et c'est bien connu, se présenter devant la Mort sans le triple boomerang, c'est du suicide. En tous cas, c'est ce que je pensais à l'époque.

Bref, un reset plus tard, je recommence. Simon arrive au château, j'occis la chauve-souris géante, je renvoie ad patres la méduse, je fais passer l'arme à gauche aux deux momies, et me revoilà dans les marais puants du niveau 4. Je nettoie mes lunettes dans un pan de ma robe de chambre, et je serre les dents.

Cette fois, hors de question de se faire avoir comme un bleu. Je bute systématiquement les hommes poissons dès qu'il y en a un qui pointe le bout de ses branchies, je fais gaffe à ces foutues chauve-souris qui se baladent pile sur ma trajectoire, et j'arrive à la partie que je déteste : La route aux cigognes, comme nous l'avions baptisé, mon frère et moi. Il s'agit d'un espace découvert, tout droit, sans obstacle ni précipice, et sans ennemi en vue. Tout ça est évidemment très louche, quand on connaît le jeu et la perversité de ses développeurs, et pour cause : Dès qu'on commence à marcher, des espèces de cigognes se mettent à voler dans le ciel, et nous larguent sur la tronche le vilain bossu que chacune portait entre ses serres. Oui monsieur. D'habitude, ces animaux inoffensifs transportent des bébés, mais cette variété-là, elles balancent des bossus. Allez comprendre. Donc ici, tout est histoire de timing. Il faut shooter chaque bossu (qui tombe la plupart du temps à la droite du joueur, mais parfois à sa gauche) dès qu'il touche le sol. Un quart de seconde trop tôt ou trop tard, et on se retrouve entouré de ces saletés qui sautent partout, imité par Simon qui effectue son saut en arrière règlementaire dès qu'il est touché. Un magnifique ballet, et un joyeux bordel. Il faut donc aborder cette séquence avec calme et concentration, et cette fois, tout se passe sans encombre. Je me cale tranquillement sur le rythme de ces maudites bestioles, et je peux pénétrer dans le souterrain qui sert de cachette à Frankenstein, le Boss du niveau 4.

Ce cher Frankie est une véritable plaie. Enfin, c'est pas trop lui, qui se contente de se déplacer de droite à gauche, mais son petit compagnon qui pose véritablement problème : Un foutu bossu lanceur de boulettes. Décidemment, le bossu, c'est tendance. Le but du jeu est ici de balancer du boomerang pour neutraliser le nabot difforme, puis d'en profiter pour aller tabasser joyeusement le grand débile. C'est plus facile à dire qu'à faire, je vous prie de le croire. Quand ça se goupille bien, ça passe tout seul, mais il suffit que le jeu décide de ne pas se laisser faire, et ça devient très vite ingérable. Aujourd'hui, coup de bol, ça passe nickel, et Frankie bouffe les pissenlits par la racine en moins de temps qu'il n'en faut pour dire « triple boomerang ». La grosse bouboule rose, qui apparaît lorsqu'on tue un Boss, descend lentement du ciel. Je m'en empare avec un « ouf » de soulagement.

Et me voilà au niveau 5, les cachots, l'ancre de la Mort.



La Mort vous va si bien

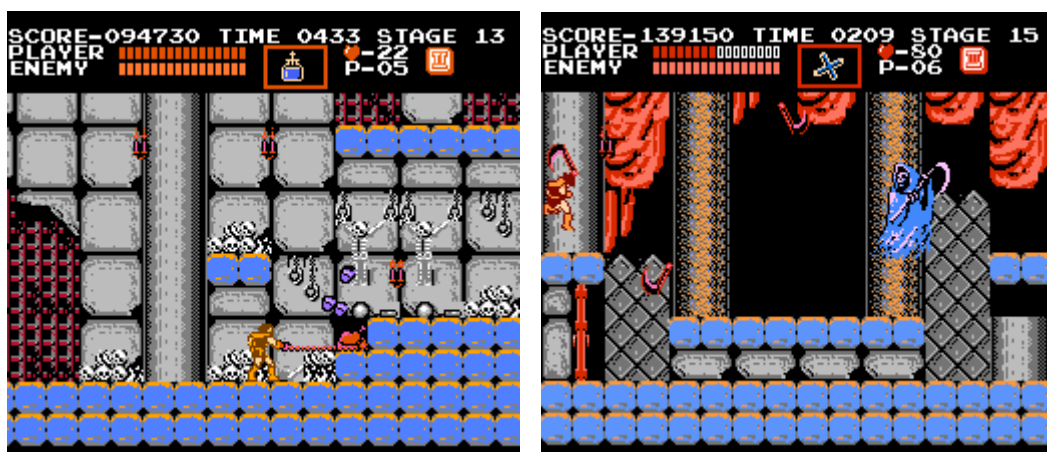
Ok. C'est l'instant de vérité. Je n'aurais qu'un seul essai, car je n'aurais pas la force de tout recommencer une nouvelle fois depuis le début du jeu. Une seule tentative pour traverser ce niveau rempli de squelettes rouges qui se relèvent au bout de quelques secondes une fois tués, de soldats lanceurs de haches, sans oublier quelques bossus par ci par là (faut pas déconner, quand même), et

pour tuer la Mort (ce qui, de fait, n'est pas donné à tout le monde). Je progresse dans le niveau avec détermination, buvant de temps à autre une gorgée de chocolat chaud, enfin, tiède du coup. Le dernier passage avant la Mort se profile, un long couloir où il faut sauter par-dessus des chevaliers lanceurs de haches en évitant le vol sinusoïdal des têtes de méduses. Une épreuve terrible, mais simplifiée par les boomerangs que j'envoie au-devant de moi pour faire de la place, en faisant quand même attention qu'il me reste assez de cœurs pour le combat contre la Mort. Oui, parce que dans ce jeu, les cœurs servent de munitions pour les boomerangs, haches et autres couteaux. A l'époque, on s'emmerdait à faire des trucs crédibles.

Me voici donc, enfin, devant la Mort, avec les deux tiers de ma vie. Elle apparaît sur une plateforme, en haut à droite de l'écran, et le combat peut commencer. Dès le départ, je le sens bien. Mes boomerangs touchent souvent leur cible, et détruisent la majorité des maudites faucilles qu'elle balance dans ma direction, tandis que j'arrive à détruire au fouet celles qui restent. Je me fais quand même toucher une fois, et quatre barres de vie foutent le camp. Il m'en reste six, j'ai donc encore le droit à une erreur. Je prends le minimum de risques, concentré sur le fait de détruire les faucilles, en espérant que mes boomerangs touchent la Mort de temps en temps, qui se déplace de droite à gauche de l'écran. Je me fais bêtement surprendre une nouvelle fois, lors d'un saut mal calculé, alors qu'il ne reste au Boss qu'une seule barre de vie. Le cœur battant la chamade, je décide de tenter le tout pour le tout en lançant trois boomerangs au sommet de mon saut, anticipant le déplacement de la grande Faucheuse. Le premier boomerang a été lancé trop tôt, mais le deuxième fait mouche. La Mort disparaît dans une gerbe de flammes roses, j'ai gagné ! Je laisse éclater ma joie, et lève les bras en l'air. C'est à ce moment que je réalise qu'une seule faucille, la dernière, n'a pas été détruite, et qu'elle s'apprête à me tuer. Tout se passe alors comme au ralenti. J'essaie de rattraper la manette que j'avais laissé tomber, tout à la joie d'avoir enfin vaincu la Mort. Je m'en saisis maladroitement, je m'emmêle dans le fil, je la tourne dans tous les sens, et je lève les yeux vers l'écran : Cette maudite faucille vient de me percuter, m'ôtant les deux dernières barres de vie qu'il me restait. Mon personnage s'effondre sur la grosse bouboule rose, symbole amer de ma victoire avortée. J'espère un instant qu'un bug pourrait me sauver, et que le jeu pouvait croire que le niveau était terminé, mais rien n'y fait. Le visage blême, déformé par un horrible rictus (enfin, je suppose), je reste scotché devant l'image de Simon, étalé de tout son long, la main tendue vers l'objet de tous ses désirs.

J'ai bel et bien vaincu la Mort, mais je n'ai pas survécu au processus. Double KO comme on dit chez nous. Je fis alors un terrible serment : Je ne retoucherai plus à ce jeu, et le niveau 6 me restera à jamais inaccessible.

J'ai échoué, et il faut savoir l'accepter. Je finis de boire mon chocolat, devenu froid depuis longtemps.



2011, un matin d'hiver.

Aujourd'hui, j'ai décidé de jouer à Castlevania, grâce à la magie de l'émulation. J'ai donc décidé de rompre un serment sacré, prononcé lorsque je n'étais encore qu'un enfant. Entre temps, j'ai perdu mes bouclettes, ainsi qu'environ quatre-vingt pour cent de ma masse capillaire, et j'évite désormais les robes de chambre bleues et les pyjamas avec des nounours. Malgré cela, ma détermination est intacte, immuable, malgré le temps passé et les innombrables jeux auxquels j'ai joué depuis : Voir ce bordel de saloperie de niveau 6 de Castlevania.

Je lance le jeu, et je souris devant l'introduction qui me rappelle tant de souvenirs. La musique de ce jeu est inoubliable, et je frémis d'émotion en entendant les mélodies envolées, tandis que je parcours les premiers niveaux. Je me rappelle de chaque ennemi, de chaque bonus caché, comme si le temps n'avait rien effacé. J'ai vite compris que le boomerang, mon arme fétiche de l'époque, était un mauvais choix, et qu'il valait mieux choisir la fiole d'eau bénite, qui a le pouvoir de bloquer un court instant les ennemis lorsqu'ils sont touchés. Avec le triple tir, on peut tout simplement les paralyser sur place. Les niveaux défilent, je les trouve d'ailleurs beaucoup plus courts qu'à l'époque, et les Boss ne résistent pas au pouvoir diabolique de la triple fiole. Frankie ne fait pas un pli, et son bossu n'a même pas eu le temps de faire trois pas.

Le niveau 5 se passe tranquillement, et de nouveau, comme vingt ans auparavant, la Mort va se dresser devant moi.

Sauf que maintenant, la donne a changé. L'émulation et ses possibilités de sauvegarde instantanées facilitent considérablement le jeu, et j'ai la triple fiole. Avant même que la Mort n'apparaisse à l'écran, je balance mes fioles à l'endroit où je sais qu'elle doit apparaître. Et le miracle s'accomplit. En quelques secondes, sa barre de vie s'est vidée, et elle n'a même pas eu le temps de lancer une seule faucille. Le combat est terminé, et je n'ai pas eu le temps de l'apprécier. Le niveau 6 se lance, comme si de rien n'était. Je le termine assez facilement, car il est très court, et j'occis Dracula au bout du deuxième essai. Castlevania est plié, et la séquence de fin se déclenche.

Tandis que le château s'écroule et que les crédits défilent, je repense avec nostalgie au petit garçon qui aurait tant aimé voir ce que je vois en ce moment, et qui aurait été tellement fier de pouvoir le montrer à son petit frère.

Ben.

