

ORIENTAL LEGEND - TEST PAR B. Yoo

Bien... on ne peut pas dire que cela m'enchant de réaliser la critique de ce jeu... non vraiment, on ne peut pas...

J'ai repoussé ce moment au maximum, trainé la patte, me suis fait porter pâle, et fait écrire des mots d'excuse par mes parents: bon sang, courage soldat ! Meme si je trouve que ce jeu est une bouse, il faut y aller !

NB: les screenshots présents sur cette page ont été pris via un émulateur, et sont au format d'origine du système (résolution: 448x224). Afin d'avoir une image au format 4/3 classique, il faut donc utiliser les réglages de la borne.

RAH ! POURQUOI TANT DE LAIDEUR !

Le jeu sort en 1997.

La meme année, on aura le plaisir de croiser dans les salles enfumées du KoF97, Marvel vs Street fighter, DoDonpachi, Street Fighter III new generation, et Rival School pour la 3D.

Miam miam.

Jetez un oeil sur les screenshots un peu plus bas et vous verrez tout de suite que graphiquement on ne joue pas dans la même catégorie.

Et je ne vous parle même pas des musiques, sponsorisées Bontempi. Sans rire, je trouve que des musiques aussi mauvaises (les bruitages sont bons par contre), ça gache le plaisir...

Bon alors, ce jeu, on le jette ?

Hum... un jeu est fait pour etre joué (bah oui quand meme), alors voyons si le ramage nous fait oublier le plumage (plumage genre oiseau mort bouffé par les asticots, si vous voyez ce que je veux dire).

COMMENT QUE CA SE JOUE ?

A la mode de chez nous.

Ce jeu n'a pas un gameplay "basique" comme un Final Fight (il n'a pas sa classe non plus, remarquez), mais le systeme de jeu inauguré dans les "Dungeons & Dragons" de Capcom.

Systeme de jeu qui sera repris 2 ans après Oriental legend, avec bonheur cette fois-ci, dans la série des Knights of Valour.

Bouton A: bouton d'action principal.

Donne un coup de votre arme (car oui, le jeu se joue armé comme dans un Sengoku)

Si vous la perdez (vous pouvez en prendre une autre au sol, ou alors vous la récupérez quand vous réapparaissent après avoir perdu une vie), vous donnez un coup de poing.

NB: les coups et coups spéciaux des personnages changent suivant que vous avez ou non une arme en main.



Sans arme, les coups changent. "Sho Ryu Ken !"

Lorsque vous êtes au-dessus d'un bonus (un trésor par exemple), ce bouton sert à le ramasser.

Bouton B: sauter

Bouton C: ouvrir votre inventaire. C'est grâce à ce bouton que vous sélectionnez votre arme de jet (un coup très puissant, mais le plus souvent utilisable une seule fois): super coup spécial, shurikens, etc etc. Il y a une multitude d'armes secondaires, dont certains ont des rendus graphiques très jolis. (nous en reparlerons plus tard dans le test)



En appuyant sur C, vous pouvez changer d'arme de jet.

Bouton D: utiliser votre arme de jet.

On peut faire des combos intéressants (regardez [la vidéo](#), c'est carrément impressionnant !), et même faire des coups en duo (quand on joue à deux bien sûr).

Et cerise sur le gâteau, on peut jouer à 4 joueurs... (si tant est que vous ayez 3 amis qui veulent vous faire plaisir en y jouant, bon ok là je suis mauvaise langue :p)

On ne peut pas frapper ses coéquipiers.

Et en faisant 2 fois "avant", on fait courir son personnage.

DES POINTS POSITIFS...

La possibilité de jouer à 4.



Les combos (faisables à plusieurs joueurs). De plus, jeu est plutôt rapide.

Des supers coups parfois très beau:



Little Buddah



"Par le pouvoir du crane ancestral, je détiens la force toute-puissaaaaaante !"

QUI NE FONT PAS OUBLIER CE QUI GENE ENCORE PLUS QUE LA REALISATI ON

On a vu que le jeu était hideux (franchement, mattez-moi un peu la tete de l'héroïne... enfin, pas trop longtemps si vous sortez de table), les musiques minables (de la soupe chinoise... désolé...), mais que le gameplay rattrapait ces défauts (mode multi-joueurs, combos, diversité des coups...).

Cependant, il y a toujours un truc qui ne va pas.

A mon sens, le jeu est mal pensé.

En effet, dès le début du jeu (les 5 premiers metres...), votre pire ennemi ne sera pas les... ennemis :p mais une sorte de barriere électrique, qui doit représenter dans la mythologie chinoise "la barriere infranchissable bla bla bla si tu la touches t'es mort bla bla bla" et qui est vraiment casse-c***lles à franchir, puisque:

1. l'écran n'avance pas très vite
2. les ennemis restent lachement cloitrés derriere (faut aller les chercher, et donc se faire electrocuter: super...)

A un autre moment dans le jeu, vous serez dans une grotte (reliée à un volcan semble-t-il), avec des gerbes de lave qui vous retombent dessus.

Boum, tu te fais toucher par la lave. Pas grave.

Tu te releve, et tu te refais toucher par une autre gerbe.

Bon, ça commence à bien faire.

Et ça, 10 fois.

Jusqu'à perdre une vie, pour enfin avoir le temps (puisque'on est invincible quand on réapparait) de fuir en avant.

C'est très énervant, car on ne peut rien faire (en tout cas je n'ai pas trouvé comment les éviter), et on est obligé de voir son personnage dans un cycle qui dure presque une minute (si votre jauge de vie est pleine), jusqu'à sa mort. C'est mal fichu moi je dis. >_<



Le fameux passage de la lave qui tombe du ciel... frustrant.

BON ALORS FINALEMENT ? CA LE FAIT OU PAS ?

Pour conclure, je dirais que si vous êtes en manque de beat'em all et que vous n'êtes pas rebuté par le "style" graphique du jeu, ou alors que vous pouvez jouer à 4 (belle innovation de la part de IGS quand même, reprise dans ses autres beat'em all), alors le jeu peut valoir le coup/coût.

Sinon (et si ce n'est déjà fait), pour le même prix ou à peine plus cher, je vous conseille plutôt un épisode de Knights of Valour...

Test rédigé par B. Yoo

Source : http://pgm.database.perso.sfr.fr/test_oriental_legend_byoo.htm