

# [TEST] ActRaiser 2



**Genre:** Aventure / Plateforme

**Développeur:** Enix - Ubisoft

**Éditeur:** Quintet

**Date de sortie:** 1994

**Nombre de joueurs:** 1

**Note générale**

Si ActRaiser 2 a eu autant de succès, cela est dû - en partie - à ActRaiser premier du nom. Ce jeu, qui sortit un an plus tôt et qui a déchaîné la passion des joueurs, a su mêler deux genres pourtant totalement opposés : la gestion et l'action. D'ailleurs, Act Raiser 2 en est la suite directe.

Et c'est parti pour un nouveau test ! Et quel test, puisque votre serviteur s'attaque aujourd'hui à une autre pièce de choix dans la ludothèque de notre console 16bits favorite (et, parole de gamer la SNES en compte une palanquée) : venez découvrir (ou redécouvrir) ce must des jeux d'aventure/plate-forme au style *heroic fantasy* inimitable qu'est ActRaiser 2 !

L'année 1994 restera une année phare pour la SNES (tout comme la période 1991-1992, la période euphorique en Europe où les hits se sont enchaînés à sa sortie sur le marché), et ce, pour tous les styles. Act Raiser 2, lui, sort quelques mois avant cette date. Face à des mastodontes vidéoludiques tels que **Donkey Kong Country**, ou encore le mythique **Super Metroid**, garder sa place dans le créneau du jeu de plate-forme/aventure paraît suicidaire ou tient quasiment de l'utopie. Un défi que seul ENIX remporte haut la main grâce à cet opus.



## Un succès hérité de son prédécesseur

Si ActRaiser 2 a eu autant de succès, cela est du-en partie à ActRaiser premier du nom. Ce jeu, qui sortit un an plus tôt et qui a déchaîné la passion des joueurs, a su mêler deux genres pourtant totalement opposés : la gestion et l'action. D'ailleurs, ActRaiser 2 en est la suite directe (l'intro est là pour le prouver : elle vous met en scène, aux prises avec Tanzra (Satan dans la version japonaise) ainsi que votre écrasante, au demeurant- victoire). Néanmoins, ce concept ne sera pas conservé, l'éditeur choisissant sciemment de faire d'ActRaiser 2 un opus au scénario et au système de jeu bien spécifique ; c'est à un véritable pari risqué auquel s'adonne ENIX (aidé pour le coup d'un autre éditeur tout aussi connu : UBISOFT) : faire de son bébé un hit 100% action !

## Plus qu'un scénario, une histoire

*Les treize plus puissants démons de Tanzra se sont rassemblés et ont formé une légion. Invoquant tous les pouvoirs occultes du monde souterrain, ils nommèrent Tanzra Prince des Ténèbres. Tanzra a envoyé ses démons pour semer la destruction !*

Voilà le début de l'histoire, telle que nous la révélée l'introduction du jeu. En voici la suite :

*Après un âpre combat qui vit le triomphe du Maître, le corps mutilé de Tanzra fut ramené dans le royaume souterrain. Se nourrissant de leur haine farouche envers le Maître (pour ceux qui ne l'auraient pas compris, il s'agit de vous), les 13 démons de Tanzra se rassemblèrent. Unissant leurs pouvoirs, ils invoquèrent l'esprit de leur puissant maître. Tanzra, assoiffé de vengeance (je pense bien vu la roustes qu'il s'est prise, ça la fout mal quand même. C'est le Prince des Ténèbres, quoi !) envoya ses démons sur Terre.*

Vous voilà prévenu. Vous l'aurez donc aisément (je pense) compris, vous avez pour mission de renvoyer Tanzra ainsi que ses 13 acolytes pointer au chômage du monde souterrain (si vous voyez ce que je veux dire)...

Le monde que vous allez devoir sauver est constitué de 8 contrées que chaque démon a investi afin d'y faire régner le chaos. À ceux qui trouveraient le story-board trop linéaire ou que tout est trop prévisible, sachez que vous avez la possibilité d'attaquer par n'importe quel coin de la carte... Toutefois, les niveaux s'enchaînent comme les chapitres d'une histoire, alors c'est à vous de choisir de quelle manière vous voulez appréhender ce soft.

## Un univers graphique qui n'a rien à envier aux autres productions du genre

Voilà très certainement le premier point qui retiendra votre attention : dire que ce jeu est beau est un doux euphémisme, je dirais même que ce terme ne suffirait pas. Tous, je dis bien TOUS les niveaux de ce jeu sont **de pures merveilles graphiques**. Et le premier niveau (c'est-à-dire Industen) donne clairement la mesure ! le graphisme est fin et très détaillé pour de la 2D, la comparaison avec Secret of Mana me paraît assez évidente. La preuve par l'image :



Rien que pour le plaisir des yeux, en voici encore :



Les sprites quant à eux, affichent, comme vous pouvez le constater, une taille plus que raisonnable et font preuves d'un souci du détail certain de la part des designers.



Voici le personnage que vous incarnerez tout au long de l'aventure. Sympa, non ?

La carte du monde, elle, est gérée en mode 7, de même que les déplacements et l'effet de plongée juste avant le début des niveaux.



Vous l'aurez donc compris, graphiquement ça cartonne les yeux à tous points de vue. Une telle homogénéité dans la qualité graphique tient de l'exploit technique sans précédent ! Et que dire alors de la SNES, qui gère tout ça **sans le moindre ralentissement** et qui plus est, sans la puce Super FX qui sortira quelques temps plus tard ! C'est dire quelle dimension prend ce jeu tout d'un coup ! Et que dire du travail de titan abattu par les équipes de programmeurs, je vous rappelle qu'il ne leur a fallu qu'un an pour nous pondre un tel chef d'œuvre !

### Une bande-son purement magique

L'éditeur aurait pu se dire, puisque le soft arrache les rétines tant il est abouti graphiquement, qu'il aurait pu choisir la facilité et se contenter d'une bande son somme toute sommaire, que ce serait passé inaperçu aux yeux ? Que dis-je, aux oreilles des gamers. Oui. C'est vrai il aurait pu. Mais c'est mal connaître les petits gars de chez ENIX qui disposait déjà, avant d'être racheté par LE spécialiste du créneau « *jeu d'aventures à faire rêver ta tête jusqu'à ta mort* » (Je parle bien évidemment de Squaresoft), d'un staff rompu à l'élaboration de bandes-son à te faire pleurer tellement elles t'arrachent les tympanes. Il faut dire que ces gaillards s'en étaient déjà donnés à cœur joie avec le tracklisting d'ActRaiser, excusez du peu, surtout que celui-ci a laissé les joueurs pantois. Challenge donc, faire AU MOINS aussi bien. Mais bon vous connaissez la bête aussi bien que moi, "aussi bien" et "plagiat", voilà deux expressions qui n'ont pas droit de cité chez nos amis programmeurs, bien décidés à mettre les petits plats dans les grands pour nous servir une bande-son unique.

Et là, je peux vous le dire, ils ne se sont pas fottu de nos gueules, les bougres ! Si il fallait définir le tour de force qu'a réussi ENIX, j'ai bien peur que la langue française ne dispose pas de l'expression adéquate, mais essayons quand même. L'ambiance sonore, qui joue clairement et sans complexe dans la démesure, nous en met plein les oreilles mais là ce n'est pas péjoratif, bien loin de là. Yuzo Koshiro, le génie qui est derrière cette bande son de malade mental a certainement dû se mettre les neurones en compotes pour nous pondre un truc pareil ! Digne des plus grands compositeurs de musique classique, il a carrément fait appel à un orchestre symphonique renommé ! Complètement givré ce type !!!

Et le plus fort là-dedans c'est qu'elle rythme l'action à la perfection ! Elle renforce le côté *heroic fantasy* amorcé par le scénario. Et parachève, par la même de donner sa personnalité à ce soft hors normes. Toutes les facettes de la musique orchestrale y passent : du plus sombre (Modero, Demon's Cave) au plus enjoué (Industen et Benefic) en passant par les envolées lyriques (Death Field et Almetha) ou les passages plus aériens (Tortoise Island, Altheria, Frozen Palace et Palace2) voire même, summum du summum, l'angoisse (Gratis et Stormrook, Tower of Souls)... J'avoue que moi-même je suis resté sur le cul la première fois que j'en ai entendu les premières mesures...c'est dire !



### Un bestiaire au chara design en béton armé

Il va falloir vous y faire, vous campez un dieu (pour une fois que vous pouvez le faire sans qu'on vous le reproche... Profitez en !) et vous allez devoir vous farcir tout ce que Tanzra compte comme sbires, que ce soit des gobelins, des goules, des tritons... Eh oui, mon bon monsieur, c'est ça être une divinité dans ActRaiser 2, on ne s'y fait pas que des potes... Enfin autant vous le dire, en dehors des membres qui peuplent votre palais céleste, on ne tient pas trop à ce que vous vous déplaçiez librement et que vous jouiez les trouble-fête dans le plan démoniaque du Prince des Ténèbres... Pour ce qui est des boss, si vous connaissez le film *Seven*, ça va bien vous aider parce qu'ils sont ni plus ni moins que l'incarnation des 7 péchés capitaux : Paresse, Avarice, Jalousie, Colère, et les autres... Sans compter leurs subalternes (au nombre de 6), Tanzra *himself*, faisant office de boss final. Gros travail du staff chargé du chara design, on peut dire, à la vue des images qui vont suivre qu'ils se sont bien lâchés, les salopots !



Ce n'est donc pas pour rien que le jeu regroupe en partie les boss les plus impressionnants des jeux SNES (Regardez ne serait-ce que Tanzra et on comprend alors aisément qu'on a affaire à un très grand jeu et pas à une infâme bouse injouable). La ligne directrice lors de leur création a été de donner vie à des concepts (par exemple, le démon de la paresse figure un gros gastéropode) tout en gardant à l'esprit une certaine cohérence et le côté heroic fantasy, mais plus encore c'est le côté manichéen qui ressort de ces ouailles sataniques : l'éternel combat du Bien contre le Mal.

### Un système de jeu et une prise en main au poil !

Pour faire face à cette horde déchaînée obnubilée par l'envie de vous faire manger les pissenlits par la racine, vous ne vous séparez jamais de votre glaive et de votre bouclier qui vous protégera (autant que faire se pourra) d'à peu près tous les projectiles qui vous tomberont sur le coin du nez. C'est un bon début me direz-vous mais ce n'est pas tout. La divinité que vous êtes peut faire appel à la magie élémentaire mais les items de magie se faisant rares je vous conseille de les utiliser avec circonspection (qui ça ?).

Notre ange bodybuildé répond bien aux sollicitations du pad, et c'est tant mieux me direz-vous parce qu'au vu de l'intensité de l'action, une prise en main hasardeuse aurait sérieusement hypothéqué l'attrait du jeu, aussi magistralement soigné graphiquement soit-il... La prise en main est quasi immédiate, un standard de qualité qui se retrouve dans toutes les productions estampillées ENIX. Une chance également, car la situation tourne facilement au cauchemar...

### De l'action non-stop ...

Malgré ce tableau idyllique, il subsiste un point crucial : la difficulté. Et ActRaiser 2 est un soft à ne pas laisser entre toutes les mains car très ardu, c'est le moins que l'on puisse dire ! Rappelez-vous que vous aviez mis une branlée à Tanzra lors du précédent opus et que là, il est vraiment furax l'animal ! C'est à qui lui ramènera votre tête ! Alors si en mode normal, le jeu paraît être le plus accessible malgré un gros coup de bourre sur la fin (mais cela reste tout à fait gérable cela dit entre nous), le niveau *Hard* et *Expert* vont vous faire comprendre que chez ENIX ce sont vraiment des tortionnaires psychopathes ! Même le niveau le plus simple se transforme en raid suicide !

Alors si vous êtes assez téméraire (moi je dirais inconscient...) pour tenter l'expérience, petit conseil : Ayez l'obligeance de préparer au moins deux boîtes complètes de cachets d'aspirine parce que vous allez vous prendre la tête comme jamais vous ne vous l'êtes prise auparavant ! La migraine chronique va vous guetter à chaque niveau ! Il faudra y aller le glaive entre les dents parce que vous allez devoir défendre chèrement votre peau ! Les ennemis y ont la peau dure, et les boss, eux, seront bien susceptibles de vous refiler la pétoche tant ils vont vous mettre la pression... Une difficulté qui sera certainement le seul obstacle vraiment sérieux qui pourrait vous détourner de ce soft absolument merveilleux !

## Récapitulatif

Après le succès fracassant, autant qu'inattendu, d'ActRaiser auprès des joueurs, ENIX s'est rapidement retrouvé avec un sacré cas de conscience. Il faut dire que le mélange des genres opéré par ce soft (un mélange très réussi malgré le côté cocktail Molotov d'action et de gestion) a su faire mouche auprès d'une génération de joueurs en quête de nouveauté. Face à un tel engouement, la situation est vite devenue limpide : il fallait une suite. Pour un éditeur quelconque, une simple repompe aurait suffi. Mais les véritables éditeurs de valeur ne se reconnaissant que dans les prises de risques, ENIX s'est véritablement adonné à un coup de poker plutôt risqué : abandonner la recette qui avait fait le succès de la série en devenir, pour ne se concentrer que sur de l'action pure, quitte à se mettre les gamers à dos, sans pour autant sacrifier la qualité...



Cette prise de risque s'est malgré tout avérée payante, peut-être même au-delà de ce que l'éditeur avait prévu puisque ce jeu s'est rapidement révélé être l'un des meilleurs opus de sa catégorie. Et ses qualités sont énormes : les graphismes offrent un rendu et un niveau de détail rarement atteint, la bande-son de malade vous immerge totalement dans l'action et de plus est d'une qualité absolument ahurissante. En fait, c'est l'homogénéité au niveau de la qualité qui frappe. Et montré, de manière claire et nette que la SNES est une console de tout premier ordre. C'est à partir de la sortie d'ActRaiser 2 d'ailleurs que Nintendo écrase littéralement son adversaire de toujours, SEGA, en termes de parts de marche. Toutefois, sa trop grande difficulté, notamment en mode *Expert* peut, au cas où vous n'accrochiez pas au soft, s'avérer être un sacré frein.

Malgré l'arrivée, quelques mois plus tard, de véritables rouleaux compresseurs vidéoludiques tels que Donkey Kong Country, Super Metroid ou encore Secret of Mana, il a su garder sa place parmi les tout meilleurs jeux de sa catégorie, grâce notamment à sa personnalité si caractéristique... Laissez-vous simplement emporter par cette invitation au voyage...

### Les plus :

- Qualité graphique au top
- Bande-son ahurissante
- Scénario non linéaire
- Univers prenant
- Prise en main quasi-intuitive

### Les moins :

- Difficulté dantesque en hard et expert