

Dr.Toeppel's Adventure



Testé par [Yace](#)
Dernière mäj. le 14-02-2008

📖 **Pourquoi ce titre?** : le Dr Toeppel, c'est vous, ce joli petit être vert qui vous sert de personnage.

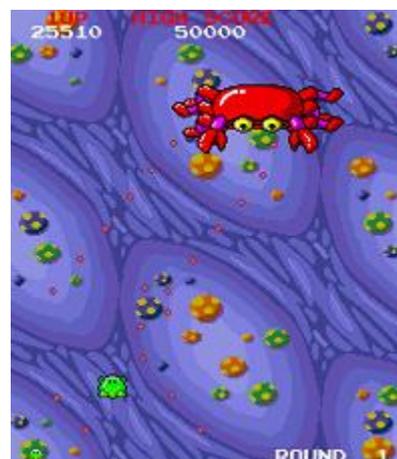
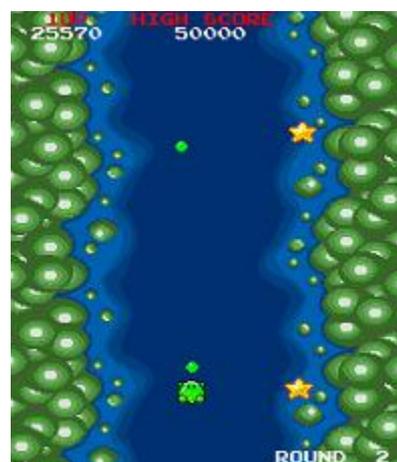
dans ce petit shooter assez gaiement coloré, vous incarnez une créature assez difficile à identifier aux prises avec une invasion organique qui vient mencer notre monde...Pour l'instant elle n'est qu'au stade embryonnaire, alors autant étouffer la révolte dans l'oeuf (expression que je deteste soit dit en passant): ni une ni deux, vous , le Docteur toepel, vous vous metamorphosez en une espèce d'amibe et vous partez mener votre guerre dans ce monde organique et microscopique. C'aurait été plus malin de détruire cette culture microbienne par divers moyens chimiques, mais le docteur Toeppel, c'est pas une chiffe molle...

Ainsi donc vous voilà embarqué dans ce curieux univers peuplé de cellules, d'amibes et autres polypes...Le shooter à ambiance organique est toujours un style de jeu à part, l'atmosphère qui s'en dégage est assez spéciale à définir, comme celle de tous les niveaux de ce genre qui parsèment bon nombre de titres comme les **Gradius**... ici, on a affaire à un jeu "organique" mais aussi assez mignon, avec des sprites colorés et, pour tout dire, mignons ! Bizarre, l'aspect "immonde et menaçant" qui pourtant sied si bien aux shmups à l'ambiance bucolique est ici absent...Au secours, rendez-moi **Gynoug** et **Bio Hazard Battle** !

Passé cette surprise, il faut reconnaitre que le jeu est très honnête. Le gameplay est assez bien pensé: votre personnage peut collecter jusqu'à 5 satellites d'option qui viendront accroître votre feu; ces satellites restent collés à votre héros et chaque impact vous en fera perdre un. On peut donc s'en servir comme bouclier, ce qui n'est pas négligeable. De plus, une pression sur un bouton vous permet de modifier leur positionnement, une nouvelle pression le fixe. On peut donc adapter la configuration de son tir aux diverses situations. Ces satellites ont donc une fonction double, armes et boucliers, offensifs et défensifs.

Certaines salves laissent également des bonus qui enfleront vos scores, certains levels présentent une intelligente combinaison d'attaques ennemis et d'éléments du décor mouvants, bien qu'il soit très facile d'anticiper ces mouvements du décor.

Les boss sont assez surprenants, même sans être très résistants, ils balancent des salves esthétiques et bien calculées ! Une petite recherche de pattern assez inattendue qui vient pimenter ce jeu. Par exemple, le



premier boss balance des salves formant un corridor de balles qui vous offrira une sortie avant de vous remettre dedans. Un pattern qui m'a fait penser à celui des deux avions résistants du level 2 de **Battle Garegga** (je rassure les amateurs de Raizing, la comparaison s'arrête là...Ce n'est d'ailleurs pas une comparaison, disons plutôt une association d'idées de la part de votre serviteur).

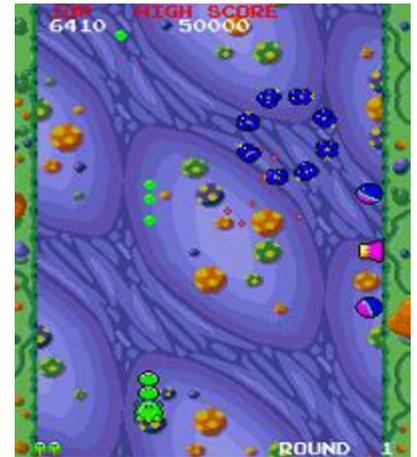
Quant à la partie sonore, les musiques sont agréables, mais pourquoi diable fallait-il que le bruitage du tir soit aussi chiant à entendre ? Sa répétition agace et comble de l'horreur, ce foutu son couvre entièrement la musique. Coupez vos enceintes !

Bon, un shmup sympa, avec de bons côtés, mais qui n'est pas -et ne sera jamais- incontournable ni indispensable.

➡ **2 jeux liés** : [Armed Formation](#), [Dangerous Seed](#)

• **Graphisme** : Organiques et mignons en même temps, désarmant je trouve.

• **Son** : Le bruitage ignoble du tir gâche absolument tout.



Source : <http://www.shmup.com>