

Cool Cool Jam

by Juanito de ngpc.info

La vague des jeux musicaux (Parappa The Rapper, Dance Dance Revolution, ...) a connu son heure de gloire car elle proposait un concept vraiment innovant et des plus intéressants : jouer de la musique ou danser rien qu'en appuyant sur des boutons ! Cool Cool Toon sur Dreamcast a lui aussi été un petit succès, mais n'a pas été aussi connu que ses compères, du fait de la mort prématurée de cette console ... Cool Cool Jam sur la Pocket de SNK est la version portable de ce jeu, qui toutefois diffère de son aîné en de nombreux points ! Un jeu de ce type est vraiment le bienvenu sur cette console qui, il faut l'avouer, n'a pas une ludothèque très garnie ! Alors, ce jeu est-il vraiment adapté à la portabilité ?

Préambule

Il faut tout d'abord préciser que ce jeu n'existe qu'en version japonaise. En effet, la fermeture prématurée de SNK, grand nom dans le domaine des jeux d'arcade et de baston, n'a pas permis que ce jeu soit traduit dans la langue de Shakespeare... Ceci étant dit, il faut ajouter que ce jeu n'est pas compatible avec la version monochrome de la NeoGeo Pocket. Attaquons-nous maintenant au test du jeu proprement dit...

Let's Roll !

Après une séquence d'introduction légèrement animée, une sympathique digitalisation vocale vous accueille, scandant le titre du jeu : "Cool Cool Jam" prononcé à la japonaise. Vient ensuite le menu du jeu avec son mode "Join As" (=mode story), son mode "Session" (une sorte de menus d'entraînement qui permet de jouer aux instruments débloqués dans le mode story), un menu "Museum" qui permet de voir les instruments débloqués et où on nous explique comment en jouer puis enfin le menu "Tuning" (= options). Sans plus tarder, attaquons-nous au jeu...

L'histoire et le monde loufoque de CCJ !

Comme précisé ci-dessus, le jeu étant totalement en japonais, hormis quelques menus, il est difficile de comprendre le scénario du jeu dans sa totalité, avec ses subtilités. Néanmoins, et ce grâce à une séquence d'introduction toute en image dans le jeu, on peut en deviner les grandes lignes. Après avoir choisi son personnage principal entre garçon ou fille et leur avoir donné un nom, le jeu commence. Apparemment, nos deux héros, fans de musique, se retrouvent propulsés dans un monde parallèle où la musique est tout. L'atterrissage est brutal mais vous êtes vivant. Dès lors, et après avoir joué un court moment, le but du jeu devient évident : il vous faut former un groupe de musique pour ensuite jouer sur scène ! Alors commence votre quête de musiciens talentueux dans ce monde loufoque ! Ce monde se subdivise en plusieurs zones distinctes : Rock, Bossa-nova, Reggae, House, Fusion et Funk. Vous l'aurez compris, tout tourne autour de la musique ! Ainsi, chaque zone est accompagnée de sa musique qui colle au style musical qu'elle représente. Les niveaux sont très colorés, avec des grosses dominantes de couleurs pastel (surtout du jaune et du rose...), ce qui est plutôt agréable à l'oeil. Vous évoluez ainsi de zones en zones, en parlant à des habitants tous plus bizarres les uns que les autres, ceci dans le but avoué de trouver des musiciens.

Le déroulement du jeu (1ère partie)

Quand vous marchez dans les zones, appuyer sur le bouton A fera apparaître une "fenêtre de rythme" en bas de l'écran (voir photo). Une barre défile alors sur un fond musical et il vous faut appuyer sur A quand un gros point rouge passe dans le curseur au milieu, le truc étant que cela fait sonner une percussion qui colle au rythme de la musique. Après cela, parlez à certains habitants et ils vous défieront lors d'un duel. Si vous remportez le duel, ils vous donneront un morceau de puzzle d'un instrument, qui, une fois complété, vous permettra d'acheter des pièces pour améliorer vos instruments.

Le déroulement du jeu (2ème partie)

Voilà le point le plus intéressant, tout simplement parce que c'est là que réside le fun de ce jeu. Vous pourrez jouer de 12 instruments différents en tout et pour tout : guitare, basse, saxophone, violon, harmonica, platine de scratches, batterie, trompette, contrebasse, etc... En gros, la base est la même que pour tous les jeux musicaux : des curseurs progressent et il faut appuyer sur un bouton au bon moment pour jouer une note. Si le timing est bon, vous vous verrez gratifié d'un "nice", voire d'un "cool", ce qui, enchaîné, fera augmenter vos chances de victoire sur l'adversaire. Là où Cool Cool Jam diffère des autres jeux du style c'est que chaque instrument possède une jouabilité propre ! Ainsi, il vous sera souvent nécessaire de tourner la console à l'envers (guitare, scratches, ...), ou sur le côté gauche (contrebasse, ...) ou droit (Saxo, ...) pour y jouer. Souvent d'ailleurs, la manière de jouer s'apparente à la manière de jouer réellement de l'instrument !

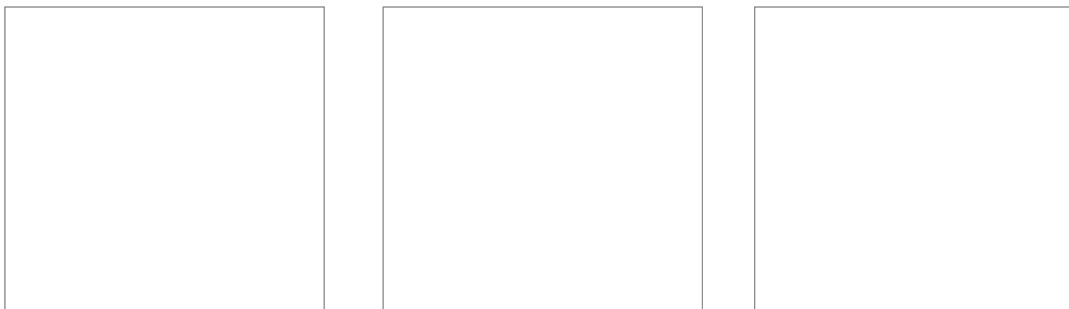
Je vais ainsi m'attacher à la guitare pour illustrer (image ci-contre, celle du bas). Pour jouer de la guitare dans la réalité, il faut, en gros, avec la main gauche appuyer sur les cordes au niveau des cases du manche, et avec la main droite, pincer les cordes correspondantes pour que sorte une note. Dans Cool Cool Jam, cela se présente ainsi : La NGPC à l'envers, les boutons A et B se retrouvent à gauche et le stick directionnel à droite. Les boutons symbolisent les cases d'un manche de guitare et le stick les cordes. On a donc une guitare hyper simplifiée : une case et 2 cordes (haute et basse) ! Par exemple le curseur avance sur la "corde" du haut ; il faut ainsi maintenir A appuyé (comme le doigt appuyant sur la corde du haut au niveau du manche), puis imprimer la direction "haut" sur le stick (comme la main pinçant la corde du haut), et "ting", une note sort ! Un peu bizarre à expliquer et sans doute à comprendre, mais cela s'avère dans la pratique très instinctif et jouable !

Les musiques

Outre le fun de la partie "instrumentale" du jeu, l'autre point fort réside dans les musiques du jeu. Les nombreux morceaux correspondent bien aux différents styles musicaux et sont très accrocheurs. Il m'est ainsi souvent arrivé de fredonner les musiques du jeu pendant toute une journée, alors que ma dernière partie était loin derrière ! Lors des duels, les notes jouées s'intègrent parfaitement aux musiques, ce qui donne de purs moments de joie quand on réussit son solo par exemple ! Bref, la qualité est au rendez-vous ! Évidemment, quand je dit qualité, je veux dire musicalement parlant, car les qualités sonores de la NGPC ne permettent pas des prouesses techniques.

Verdict

Récapitulons brièvement : des graphismes mignons et colorés, des musiques excellentes (peu ou pas de bruitages), un fun à toute épreuve, un gameplay simple mais efficace et quelques fois corsé, une quête intéressante, Vous me direz alors : "Mais ce jeu n'a-t-il donc aucun défaut !?!". Et bien si, mais qui est inhérent à celui-ci : le japonais Pour un japonisant, aucun problème, ce jeu est un petit bijou. Mais comme la plupart d'entre nous ne connaît rien à cette langue hiéroglyphique, le mode story peut poser problème ... En effet, on se retrouve alors à parler méticuleusement avec tous les habitants dans l'espoir que l'un d'eux servira à la quête qui nous anime. Et, il faut l'avouer, cela peut exaspérer les plus impatientes Cependant, une fois les premières heures passées, il faut avouer qu'on a envie de continuer, pour voir où cette aventure musicale nous mènera !



Notes :

Graphismes :

15/20

Simple, joli et coloré.

Animation :

10/20

Quasi inexistante du fait du type de jeu.

Audio / Sons :

17/20

Des mélodies magnifiques, mais quelques digits auraient été les bienvenues.

Jouabilité :

14/20

Il faut se faire à la manière de jouer de chaque instrument, certains étant vraiment coriaces.

Scénario :

--/20

Il faudrait capter le japonais pour donner une note...

Durée de vie :

05/20 ou 17/20

Pour les impatientes qui lâcheront vite le jeu à cause de la barrière de la langue qui les empêchera de progresser ou pour les plus acharnés qui verront en ce jeu une perle de fun !

En conclusion :

10/20 ou 17/20

Selon ceux pour qui le japonais est vraiment un obstacle infranchissable ou ceux qui verront là un jeu bien fun malgré le rebutant mode story.