

# ESP RA.DE.



**ESP RA.DE. ?? mais qu'est-ce qui se cache derrière ce nom abracadabrant ? une sorte d'ESWAT ? et ben nan !! Derrière ce titre se cache tout simplement un shoot de folie créé par nos amis de chez ATLUS/CAVE. C'est donc en avril 1998 qu'il débarque dans les salles d'arcade au Japon. Malheureusement, bien qu'ayant bénéficié d'une version international qui lui aura permis d'être connu en dehors de son pays natal, il fait partie tout comme certains de ses confrères (Guwange, Ketsui, Dangun Feveron,...), des titres qui ne furent pas portés sur console et qui donc, sont un peu moins connus du grand public. Seule sa suite (ESP Galuda) fût convertie sur PS2, mais je pense qu'il est bon de se pencher sur ce premier épisode qui, selon moi, est tout aussi bon, et même meilleur sur certains points.**



## L'histoire

Tout d'abord, plaçons l'histoire. Nous sommes à Tokyo en l'année 2018. Un mystérieux syndicat répondant au nom des "Yaksa" règnent sur l'économie et la politique du pays, avec à leur tête "Mrs Garra". Bien qu'étant âgée, elle en reste très autoritaire, possède des pouvoirs étranges appelés ESP (Extra Sensory Powers) et s'est entourée de clones d'une petite fille dénommée "Alice". Etant donc une ESPer, elle ne tarda pas à faire régner le chaos au sein de Tokyo aidée de nombreuses machines sortant de sa forteresse. La situation paraissait donc désespérée, mais c'était sans compter sur 3 jeunes gens possédant les mêmes pouvoirs qui, pour différentes raisons, vont tout faire pour l'anéantir.

## Les protagonistes

Ils sont donc au nombre de 3, les voici :



◆ **Yusuke Sagami** : Age inconnu. Il était un étudiant "normal" jusqu'à ce que Satoru Oumi, un ESPer dépendant des Yaksa, brisa le coup de son ami et tua de nombreuses autres personnes. Depuis, Yusuke combat l'armée de Mrs Garra afin d'assouvir sa soif de vengeance.



*Arme principale* : frontal attack

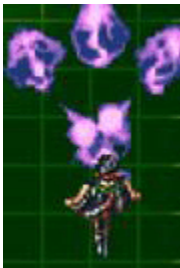


*Arme secondaire* : arc blast

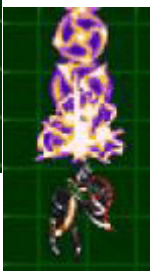
Yusuke a une bonne puissance de feu et peut éviter rapidement les tirs, cependant son étendue de tir est assez petite et il a du mal à gagner des "multipliers"



◆ **Jb-5th** : Age inconnu. C'est un assassin russe. Il tua un des lieutenants de Mrs Garra durant une conférence de presse au "shopping mall". Traqué par tous, son seul espoir pour son salut serait la mort du leader des Yaksa.



*Arme principale* : wide-spread attack



*Arme secondaire* : frontal blast

Jb-5th peut plus facilement obtenir des "x16 multipliers" et dispose d'une arme principale couvrant toute la largeur de l'écran. Cependant ce dernier dispose de quelques "zones mortes", mais est également plus faible et son tir secondaire ne peut servir de tir de couverture.



◆ **Irori Mimasaka** : 11 ans. Cette jeune fille a eu un terrible passé. A cause de sa dévotion pour la paix, sa famille fut sans cesse poursuivie par les membres des Yaksa. Après une autre tentative pour les supprimer (une attaque par missile à la "bay area"), elle décida de mettre fin à ce tourment.



Arme principale : spread attack



Arme secondaire : wide blast

Irori dispose d'un tir principal assez large et modérément puissant et son tir secondaire peut servir de tir de couverture. Elle peut également obtenir assez aisément des "mid-level multipliers". Cependant, elle aura du mal à obtenir des "x16 multipliers" et son tir secondaire s'étend un peu trop

facilement.

Les 3 vous obtenez choisir

personnages sont donc très différents et selon le genre de jeu pour lequel (stratégique, offensif ou pour faire du scoring), vous n'aurez plus qu'à

## Les contrôles



Dans ESP RA.DE., vous disposerez de 3 boutons :

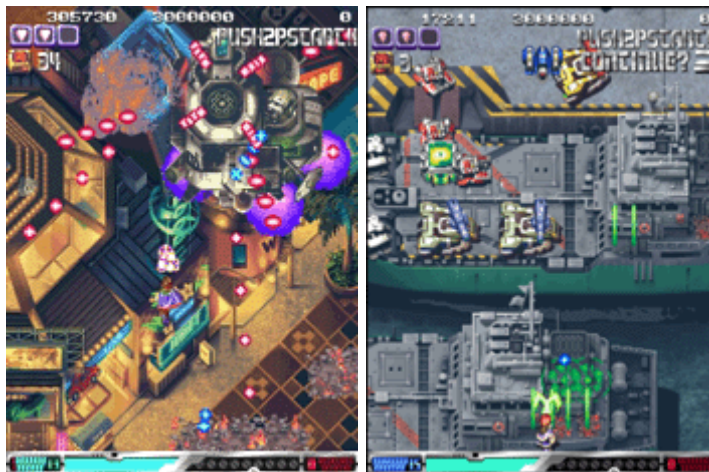
- ◆ le premier est votre tir principal qui, s'il est maintenu, permet de déplacer son personnage plus lentement et donc gagner en précision,
- ◆ le second est votre tir secondaire qui est un tir plus puissant mais limité à un certain nombre de balles à la fois.

Ces 2 tirs peuvent être "up-gradés" en collectant des bonus d'énergie afin d'atteindre leur niveau maximum (4 niveaux de puissance)

- ◆ le dernier, le "Psychic Blast", est votre tir le plus puissant et est l'équivalent d'une bombe. En maintenant le bouton appuyé, vous créez un cercle d'énergie autour de vous, tuant ainsi les "petits ennemis", causant des dommages aux boss et transformant les tirs adverses en bonus d'énergie. Plus vous maintenez le bouton appuyé, plus le cercle d'énergie grandit et plus les dégâts seront importants. Cependant il n'est pas infini et vous disposez pour cela d'une jauge qui vous indique son niveau de remplissage. Vous pourrez par la suite la recharger avec des bonus d'énergie psychique.

Voilà, maintenant vous connaissez les bases du gameplay

## En avant !!!



Bon une fois le perso choisi et les commandes en tête, nous voilà fin prêts !! Passé une courte introduction présentant les personnages et leur histoire, vous voici propulsé dans les airs, décidé à mettre un terme aux agissements des Yaksa. Vous allez donc devoir parcourir les 5 stages du jeu + le niveau final, mais ça ne sera pas sans difficulté, vous pouvez me croire . Les 3 premiers stages sont dans un ordre aléatoire, le premier étant le stage de départ du personnage choisi, et les 2 suivants étant les stages des 2 autres personnages, le 4eme et 5eme stage étant toujours dans le même ordre.

Afin de vous aider dans votre périple, vous allez ramasser des bonus tout au long du jeu :



petits bonus d'énergie : il vous faudra en collecter quelques uns afin d'augmenter votre armement d'un niveau.



grands bonus d'énergie : vous les obtiendrez seulement apres avoir perdu une vie et ils vous permettrons de monter d'un niveau instantanément.



bonus de points : une fois vos armes au maximum vous pourrez collecter ces bonus afin d'augmenter votre score.



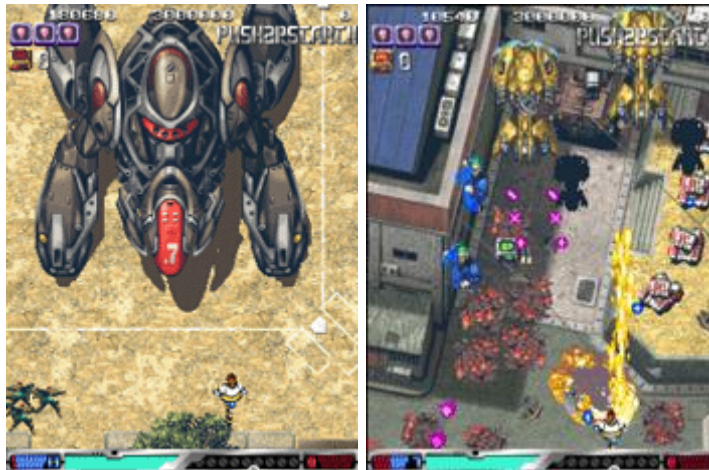
bonus d'énergie psychique : ils vous permettront de remplir votre jauge psychique seulement si celle-ci a été utilisée. Si votre compteur de bonus de points a atteint les 200, il commencera alors à flasher et décroître rapidement et les bonus d'énergie psychique apparaitront alors.



bonus 1up : il est possible de gagner une vie cachée au 4ème stage. L'autre moyen est de gagner des vies par le score : vous en obtiendrez une à 4.000.000 et une autre à 8.000.000 de points. Avec les 3

vies du départ, vous aurez donc à disposition 6 vies pour venir à bout du jeu...mais encore faut-il les obtenir smiley

## Réalisation



De ce côté là, pas vraiment de surprises. Etant donné que c'est les p'tits gars de chez Atlus/Cave qui sont aux commandes, le jeu est tout simplement magnifique. Même si il n'atteint pas la qualité des dernières productions Cave/AMI (Ketsui, ESP Galuda, Mushihime Sama, Ibara...), il reste très coloré, et le jeu reste très "lisible" malgré l'affluence de tirs adverses. Les musiques et les bruitages ne sont pas en reste et collent parfaitement à l'ambiance du jeu (mention spéciale pour le "shopping mall" et pour la musique du stage 4). Ajouté à celà, l'ambiance est encore renforcée par les boss très charismatiques qui, comme bien souvent chez CAVE, vous parlent avant l'affrontement. L'animation elle aussi est très fluide et ne ralentira que lorsque beaucoup de tirs seront présents. Seuls quelques petits clignotements de sprites sont notables à de très très rares moments.

Source : [http://www.arcade-system.com/tests\\_html/esp\\_rade.htm](http://www.arcade-system.com/tests_html/esp_rade.htm)