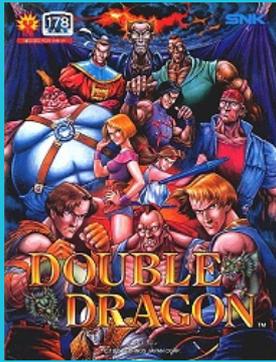


Double Dragon



Genre : combat (versus)
Année : ©1995, TechnôS
Taille : 178 Mbits
Testé sur : Neo-Geo AES

Existe aussi sur :

Neo-Geo MVS
 Neo-Geo CD
 PlayStation

UN TEST AU HASARD



ACCUEIL

PRESENTATION

TESTS

ASTUCES

DOSSIERS

COMPARATIFS

GUIDES

ADAPTATIONS

MUSIQUES

VIDÉOS

GALERIE D'IMAGES

LIENS

LIVRE D'OR

CONTACT



*Mortal Kombat 3
(1995, Midway)*



*Night Warriors:
Darkstalkers' Revenge
(1995, Capcom)*



*Fatal Fury 3:
Road to the Final Victory
(1995, SNK)*

Le scénario reprend l'éternelle histoire des deux frères Lee, Billy et Jimmy. Ils sont revenus dans la ville où ils ont grandi et trouvent une lettre de leur maître. Ils apprennent que la ville est contrôlée par une organisation criminelle. Ils partent donc à la recherche de leur maître et vont casser du vilain au passage.

Assez simpliste et classique, ce scénario tient bien plus du beat them all que du versus fighting, mais passons. Il reprend en grande partie celui du film Double Dragon de 1994, c'est censé être le "jeu du film du jeu", tout comme Street Fighter: The Movie, qui sortira trois mois plus tard.



L'intro du jeu ne laisse d'ailleurs aucun doute sur cette filiation. C'est l'occasion de voir les acteurs du film en vidéo de qualité médiocre (les 4096 couleurs de la Neo-Geo ne sont pas faites pour cela, en plus), suivis d'un classique défilé d'images fixes entrecoupées d'extraits de combats. Le tout, accompagné d'une réinterprétation assez libre de la musique de l'écran-titre du Double Dragon original de 1987.

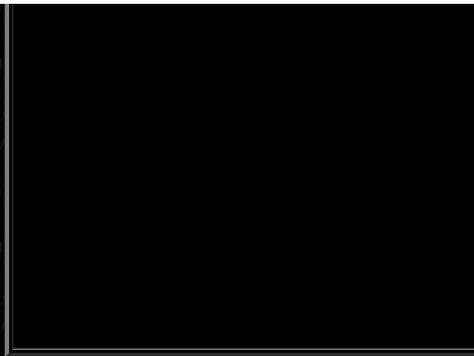


PUSH START



SITES FILS





Les options sont très convenablement fournies pour un jeu Neo-Geo avec le réglage de la difficulté, du nombre de manches gagnantes, de la limite de temps, du choix de l'adversaire, automatique ou manuel, de la jauge Charge (nous y reviendrons) et du handicap.

La grille de sélection des personnages, pour une fois verticale, propose un panel de 10 combattants. Ce n'est pas énorme, mais on peut en prendre deux de plus avec [cette astuce](#).



Chaque participant a ses propres motivations, l'essentiel tournant autour de vengeance et de désir de défendre Shuko, selon les personnages.



Billy Lee :

Avec son frère, c'est le héros du jeu. Il maîtrise le Sô Setsu Ken.



Marian Delario :

Fiancée de Billy, c'était elle qu'il fallait sauver dans les premiers Double Dragon.



Eddie Jenkins :

Ce pratiquant de kick boxing est l'entraîneur des hommes de main de Shuko.



Burnov :

Catcheur professionnel, on le surnomme "The Human Bomb".



Bo Abobo :

Ancien catcheur, il était le grand rival de Burnov.



Duke :

Cet assassin professionnel est également le garde du corps personnel de Shuko.



Jimmy Lee :

Grand frère de Billy, il compte récupérer l'autre moitié du médaillon Double Dragon.



Patrick Dulton :

Il parcourt le monde en quête des adversaires les plus puissants qu'il puisse trouver.



Rebecca Brielle :

Son fiancé l'a quittée, enrôlé dans l'organisation de Shuko. Elle veut se venger.



Amon :

Sa famille a disparu, il pense que Shuko en est le responsable.



Cheng-Fu :

C'est un expert en Zui Quan, ou "technique de l'homme ivre".



Koga Shuko :

C'est le despote ayant pris le contrôle de la ville, devenue Bloody Town.

Les commandes de base sont les suivantes, elles sont assez atypiques, les poings et les pieds n'étant pas spécifiquement alloués à tel ou tel bouton.

- ⓐ : attaque très rapide
- ⓑ : attaque rapide
- ⓒ : attaque puissante
- ⓓ : attaque très puissante



Le *dash* ainsi que le *backdash* sont prévus au programme, de même que le double saut et la garde aérienne.



Chaque combattant dispose de généralement trois coups spéciaux de base, à base des combinaisons classique archi-connuës.



Même si elle n'est pas forcément très visible, il y a une *Charge Gauge*. On la trouve dans la barre de santé. Quand on frappe, elle se remplit de bleu. Quand le bleu touche le rouge, le personnage entre en *Charge Mode*. Il peut alors effectuer une *Charge Move*. Et s'il n'y a pas de rouge dans la barre de santé ? Eh bien, là il faudra la remplir intégralement de bleu, ce qui sera naturellement plus long. Billy et Jimmy peuvent également changer d'état si on appuie alors sur **A B C D**. Ils accèdent ainsi à d'autres coups.



Ces *Charge Moves* sont donc l'équivalent des *Desperation Moves* et autres *Super Moves* qu'on peut rencontrer dans d'autres jeux. Les dégâts occasionnés sont logiquement supérieurs à ceux infligés par des coups spéciaux classiques.



Du côté de la technique pure, on remarquera l'utilisation d'un zoom, cette fois extrêmement puissant.



Dans Double Dragon, chaque personnage dispose de son propre stage, ce qui fait donc un total de 12 décors.





Faute de beat them all, il faut se contenter d'un N^{ème} fighting game, genre qui encombre déjà terriblement la ludothèque de la Neo-Geo. Double Dragon a pour lui le prestige de son nom et un système de commandes assez original. Sa réalisation est-elle pour autant à la hauteur des rivaux visés ?...

Aspect graphique

Les stages, au nombre de 12, sont de qualité très variable. Par exemple, les cascades chez Eddie sont assez réussies alors que les parois rocheuses du décor d'Amon piquent les yeux. Cela reste dans l'ensemble assez flatteur avec un emploi massif de couleurs vives, pas toujours très bien accordées. Quelques références au film agrémentent certains stages, sans s'imposer. On reste toutefois bien en deçà d'un Darkstalkers' Revenge ou d'un Fatal Fury 3, absolument intouchables.

Les personnages, de bonne taille, sont convenablement détaillés et ont été dessinés pour le jeu. On n'a pas droit à d'affreuses digitalisations d'acteurs façon Street Fighter: The Movie, ouf ! On pourra tout de même regretter que les personnages présents dans le film ne ressemblent pas un peu plus à leurs modèles réels. Alyssa Milano ou Robert Patrick dans le jeu, ça aurait été appréciable. Petit faux pas avec les sprites de Billy et Jimmy, identiques.

Animation

Sans égaler un X-Men ou un Darkstalkers' Revenge (décidément), l'animation de Double Dragon se montre convenable. Cela reste tout de même un peu trop raide, le tout étant réhaussé par les effets visuels de certains coups.

Les stages sont assez vivants et, une fois n'est pas coutume, n'ont quasiment pas de spectateurs. Certaines de leurs parties sont destructibles, un bon point. Quant au zoom, c'est probablement celui qui, parmi les jeux de versus fighting sur Neo-Geo, a la plus grande amplitude.

Bruitages et musiques

Les musiques ne resteront pas dans les mémoires, leur qualité étant tout juste moyenne et leur inspiration plus qu'anecdotique. Les observateurs reconnaîtront le thème de Cheng-Fu, il en est question dans le dossier "[La Neo-Geo fait son cinéma](#)".

Quant aux bruitages, c'est de qualité et varié, comme d'habitude sur ce support.

Jouabilité

L'étrange répartition des commandes de base demande un petit temps d'adaptation. Une fois ce dernier passé, on pourra trouver que Double Dragon reste, à l'image de son animation, un peu trop raide, certains coups ayant parfois du mal à sortir.

Durée de vie

Le panel de 10 combattants, assez limite, peut heureusement être porté à 12. Cela permettra de varier un peu plus les duels, ces derniers tournant généralement assez court, le plaisir de jeu étant un peu gâché par la raideur d'ensemble. Seul, battre Duke et Shuko ne sera pas chose aisée, mais cela reste faisable sans être rageant.

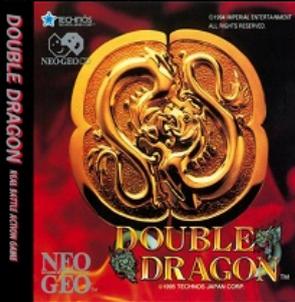
Au final :

Si TechnôS espérait rivaliser avec Capcom ou SNK dans la cour des grands du versus fighting, c'est raté. Si on le compare à des jeux de second choix, il a également du mal à se distinguer. Par exemple, Karnov's Revenge est plus foumi et plus précis dans ses commandes. Il reste à Double Dragon son visuel plutôt attrayant, épaulé efficacement par ses zooms à l'amplitude impressionnante, l'aura de sa licence, légende parmi les légendes du beat them all, et l'ambiance nanardesque du film, pour peu qu'on le prenne au second degré.

Voilà un jeu trop moyen pour se distinguer vraiment face à tant de concurrence, mais qui pourra plaire à certains joueurs avertis.

★★☆☆☆ 2/5

Sur Neo-Geo CD :



Première chose, un chargement entrecoupe l'intro de ce Double Dragon à prix réduit. De plus, les extraits de combats servant de présentation des différents personnages font place à un unique affrontement entre Billy et Jimmy, sans doute par souci de mémoire. Tant qu'on est aux chargements, ils sont par ailleurs très contents et pas trop fréquents.

Du côté des ajouts, on a des options un chouïa plus complètes avec la possibilité de jouer sans musiques et celle de régler la configuration de la manette.



Les musiques ont droit à d'assez notables réorchestrations. Si le manque d'inspiration demeure, la qualité sonore satisfiera les amateurs d'instruments réels. Comme toujours, cela laissera de marbre les amateurs du son chaud et rétro du processeur sonore de la Neo-Geo à cartouches. Pour se faire une idée, voici [le thème de la transformation de Billy et de Jimmy](#), qu'on retrouve justement dans l'intro.

**Au final :**

Guère plus complet que son homologue AES, Double Dragon version CD est globalement d'une qualité équivalente. Il y a mieux sur ce support, mais ce n'est pas un mauvais jeu non plus. C'est moyen, et donc totalement anodin face à un Samurai Shodown II ou un Fatal Fury 3.

★★☆☆☆ 2/5

Et aujourd'hui ?

Double Dragon a eu droit à une très tardive suite en 2002, Rage of the Dragons. Tellement tardive qu'il est d'ailleurs bien difficile de les relier.

Cela reste un jeu qui peut être intéressant en CD ou en MVS si on est prêt à le prendre au second degré pour son côté nanar vidéoludique, rendant lui-même hommage à son équivalent cinématographique de 1994. En cartouche AES, surtout en version américaine, cela deviendra tout de suite beaucoup moins rigolo...



Tarma





[Retour aux tests](#)

[Retour à l'accueil](#)