

# [TEST] Prehistorik Man

**Genre:** Plates-formes

**Développeur:** Titus

**Éditeur:** Titus

**Date de sortie:** 1995

**Nombre de joueurs:** 1

**Note générale**

"Une nuit de la préhistoire... Dans un village d'homo cavernus... Des choses douteuses se passent ! Le lendemain matin, Sam arrive pour le petit déjeuner." Ainsi démarre l'un des plus grands jeux de plateforme de la Super Nintendo.



## La série

Je dois vous avouer avoir découvert l'existence de cette série dans le cadre de la réalisation de ce test. La présentation sera donc brève et partielle.

### A – La préhistoire de la série : Prehistorik

La série de jeu de plate-forme défunt du studio TITUS « Prehistorik » a démarrée par un portage multi-support du jeu : DOS, Amiga, Amstrad, Atari... rien que ça !



Dans ce premier Opus, vous incarnez un homme préhistorique dont la famille disparaît alors qu'il paresse dans son coin. Il part donc à la recherche de sa femme, de son fils, de son bébé grassouillet et de son animal de compagnie.

Ce premier jeu ne comportant que 7 niveaux est très court mais pose déjà certaines bases de la série : l'humour et les boss géants. Ces boss mettant en scène des sprites gigantesques pour l'époque font alors la fierté de ce jeu.

## B – Préhistorik 2 : l'amélioration

Sorti en 1993 sur Amstrad CPC et DOS. Nous voici en présence d'un jeu à la fois plus long et plus facile. La patte que l'on retrouvera par la suite dans Préhistorik man est, ici, encore plus marquée. Sinon, le principe est globalement le même (quête de nourriture issue de la malbouffe du 20ème siècle) et les boss restent l'attraction des 13 niveaux que comporte le jeu.



Une baisse de la difficulté est caractéristique. En effet, alors que dans Préhistorik, le joueur devait impérative réaliser une excellente collecte de nourriture pour passer au niveau suivant, dans cette suite (comme dans Préhistorik man) le joueur n'a pas cet impératif pour avancer dans le jeu.



## C – Préhistorik Man, l'aboutissement

Le jeu que nous allons tenter de tester dans ces développements peut être considéré comme à la fois le point d'orgue et le point final de la saga Préhistorik.



Il est le point d'orgue car ce jeu a été réédité régulièrement sur les supports modernes alors que les deux opus précédents semblent définitivement « morts ». Ainsi, Préhistorik man, après une version Game boy en 1994, sort en version finale sur Super Nintendo en 1995. Mais ce n'est pas fini. Une réédition du jeu sort sur Gameboy advance en 2001 et plus récemment sur DSiWare cette année, en 2010.



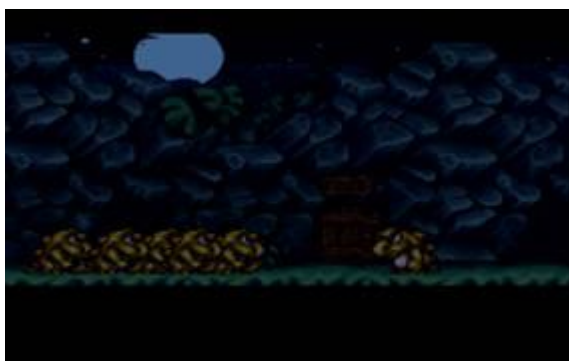
## Présentation du jeu

### A – Informations générales

**Deux niveaux de difficulté :** Faites attention aussi car la difficulté normale du jeu ne permet de traverser que la première moitié des niveaux du jeu (jusqu'au niveau 14). Il faut jouer en difficile pour tout faire !  
**Nombre de niveaux :** 24

### B - Introduction

*Une nuit de la préhistoire...*



*Dans un village d'homo cavernus...*

*Des choses douteuses se passent !*





*Le lendemain matin, Sam arrive pour le petit déjeuner.*



*Le Chef : « Sam, toute notre nourriture a été volée par des dinos affamés. L'hiver est proche et nous voici bien démunis. Nous devons trouver assez d'os pour racheter toute la nourriture. Je me souviens d'une légende plus vieille que la tribu, et cela peut nous sauver. Il s'agit d'un endroit secret. Loin, loin vers le nord... »*



*« Le cimetière de dinos, où les dinos vont s'éteindre... »*

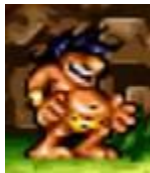
*« Je veux que tu diriges une expédition pour trouver cette vallée et ses os si précieux. Pendant, la route, tu dois aussi ramasser de quoi nourrir le village avant ton retour avec les os. Si tu réussis, je te donnerai ma fille en épousailles. Tu seras alors le chef et me succèderas à la tête de ce village ».*

*« Nous partons de suite pour la plus grande aventure de l'histoire de l'humanité ! »*



Ainsi démarre l'un des plus grands jeux de plateforme de la super nintendo. Au long des 24 niveaux que comporte le jeu, outre le but évident d'atteindre le cimetière des dinosaures en passant d'un niveau à l'autre, vous aiderez Sam à remplir sa double mission. L'une est logiquement compatible avec l'époque à laquelle vit Sam : trouver de la bouffe (bien que la bouffe soit celle des années 90). L'autre est plutôt compatible avec notre époque : trouver du fric. Heureusement, par soucis de cohérence (encore que voir sautiller des hamburgers dans une jungle ne montre pas un soucis de cohérence de la part des développeurs), cet argent se matérialise sous forme d'os.

## C - Les personnages :



- Sam Gorock

Je ne vous apprendrais pas que c'est le héros du jeu. Pas grand chose à ajouter sinon que je me demande où il a pu acheter ses lunettes (regardez la boîte du jeu)...



- Le Chef du village - Petitcayou

Ce petit vieux est en quelque sorte le mentor de Sam au long de l'aventure. D'un côté il dirige Sam de niveau en niveau en lui indiquant parfois la marche à suivre. Et d'un autre, il dresse le bilan des niveaux au niveau de la bouffe rapportée au village (en ne manquant pas de faire la morale au pauvre Sam si celui-ci a été négligeant en ramassage).



- La fille du chef - Tatiana

Cette beauté des sombres âges se cache dans les niveaux pour donner certains bonus à Sam et lui apprendre le fonctionnement du jeu ainsi que des astuces pour se faciliter la vie.



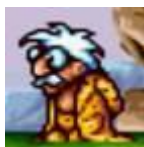
- Le marchand

Faire une halte dans son "shop" est toujours intéressant lorsque l'on a assez d'os pour faire des emplettes ! Dans certains niveaux assez lourds, on peut même se rendre dans sa boutique pour acheter un ticket permettant de passer à l'autre niveau directement !



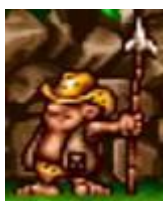
- Le forgeron

Il apparaît parfois au début d'un niveau pour faire profiter Sam d'une nouvelle arme ! L'une d'elle est la possibilité de lancer des sortes de bestioles vertes affamées... pas grand chose à voir avec la forge mais bon...



- Le savant

Pour peu que vous lui apportiez les outils dont il a besoin, il vous confectionnera des engins plus bizzaroides les uns que les autres pour passer les niveaux. Mention spéciale au grand cerf-volant à peau de lion qui donne un niveau particulièrement cool (et où la musique est inoubliable de cool attitude...).



- L'explorateur

Ce personnage à la Indiana Jones est présent dans les fin fonds de certains niveaux pour vous demander des services (vous aurez une fois à le délivrer de ses chaînes), ou parfois vous en fournir (par l'information plus précise du niveau qu'il peut vous demander par rapport aux conseils succins du chef du village).

## Analyse critique du jeu

Deux traits principaux se dégagent à la lecture de ce jeu : Soin et humour. Ces deux notions reviendront sans cesse dans les développements suivants. Je vous propose de reprendre un à un les points techniques du jeu :



### 1 – Jouabilité

La jouabilité est intéressante et complète dans la mesure où elle correspond aux jeux de plateforme aboutis de la sens : sauts dont la hauteur dépend de la pression du bouton, mouvement libre dans le saut, bouton pour courir (et donc sauter plus loin en conséquence). Honnêtement, tout est là pour faire un vrai jeu de plateformes n'ayant pas à rougir. Un plus, cette jouabilité est amusante. L'humour omniprésent dans les graphismes se manifeste aussi dans la jouabilité. Il est possible d'hurler à la mort lorsqu'une jauge est remplie (cela permet de tuer tout ennemi présent à l'écran) et de marcher comme un débile essayant d'effrayer le passant en appuyant sur un bouton pendant ses déplacements. Notons enfin que la jouabilité varie au long du jeu. Sam contrôle parfois des véhicules hilarants imposant une jouabilité complète et marrante à chaque fois.



*Le moment sympa de la forêt enfumée*



*Notre ami permettant les sauvegardes*

Le seul point noir (ou plutôt gris) à garder à l'esprit serait que les collisions avec les ennemis sont parfois assez frustrantes comme elles le sont par exemple dans Asterix sur la même console. Combien de fois se fait-on toucher par un ours en essayant de lui donner un coup de massue.

## 2 – Son



Il n'y a pas à dire, les musiques sont agréables. Elles restent dans l'oreille même. Il est vrai que je joue à ce jeu depuis 15 ans, mais je pense qu'objectivement le travail fourni pour les musiques est de qualité. Pour être plus précis, ces musiques sont d'ambiance cool, reposantes pour la plupart (instruments des îles, ambiance plage). Elles sont toutes liées à un univers graphique différent et assez nombreuses.



*Des boss sympas et bien animés*

Les bruitages par contre sont inégaux. Parfois excellents (le hurlement est parfait, le bruit lorsqu'on fauche une libellule fait presque jouir) mais souvent énervant. Par exemple le cri émis par Sam lorsqu'il touche des pics ou un monstre m'énerve au plus haut point. La voix du chef du village est une autre horreur absolue...



## 3 – Graphisme

Le jeu est sorti en 1995 et ça se sent. Sur la plupart des points, il n'y a rien à redire graphiquement. Voici les points forts à retenir : Sprites très bien animés, boss énormes, scrolling riche, décors frais et colorés. De plus, les effets graphiques sont nombreux : fumée dans la forêt, fantômes du cimetière, flammes, etc...



*Un village d'indigènes assez hostiles...*

Aucun reproche graphique ne pourrait raisonnablement être fait au jeu. À la limite, on peut dire que ce n'est pas Yoshi's Island, les graphismes sont beaux mais ne relèvent pas d'une esthétique de haute inspiration. Mais bon, là je chipote.



## 4 – Background



Là encore, il y a de quoi être satisfait du travail fourni par les concepteurs. Le déroulement du jeu donne un sentiment de voyage avec des zones à traverser sur plusieurs niveaux. La succession des niveaux donne une impression de coordination appréciable. En tant que bon jeu de plateformes 16 bits, les niveaux sont truffés de passages secrets et autres zones bonus réparties intelligemment et absolument trouvables. Ajoutons que les jeux de plateforme où la notion d'argent (ici les os) permettant d'acheter des sauvegardes ou des passages de niveau en magasin, ne sont pas nombreux sur sens. C'est un plus. De surcroit, un grand nombre de niveaux imposent l'accomplissement d'une quête. Par exemple, trouver des bijoux, libérer une personne, trouver quelqu'un. Cela rend les niveaux peu linéaires et variés en comparaison d'un mario (on fait des allers et retours pour avancer).



*Un jambon qui grille !*



*Le hurlement si efficace !*

Il est temps de ré insister sur le soin apporté aux boss particulièrement réussis qui parsèment le jeu. Il est vrai qu'outre les boss, l'inventivité de certains niveaux est excellente : Il y a par exemple un niveau où l'on doit profiter de courants de vent ascendant pour utiliser des feuilles flottantes et escalader un niveau, il y a un autre niveau tout en lianes, un autre où l'on se sert de lances pour construire des échelles et franchir une forêt de troncs, etc... Dommage malgré tout qu'il n'y ai aucun impératif de pourcentage de ramassage de nourriture pour réussir les niveaux (sauf dans un). Cela rend le jeu trop facile d'un certain point de vue.



## 5 - Autres caractéristiques :

- **Replay value** : il est assez bon puisque le jeu est truffé de secrets et que l'on peut finir Préhistorik Man en étant négligeant avec les gâteaux et autres cornets de frites. La joie de la découverte d'un énorme bonus invite alors à reprendre une partie pour essayer de faire des découvertes !

- **Difficulté** : En émulation, la difficulté est moyenne. En effet, en sauvegardant à chaque niveau, étant donné la présence d'un certain nombre de vies et de la possibilité de récupérer cette vie en battant le monstre qui nous a atteint (mais sous certaines conditions), il est possible de finir rapidement le jeu. Par contre, sur console, la sauvegarde étant (presque) inexistante, le jeu est beaucoup plus corsé...

- **Remarques** : Étonnamment, le jeu ne comprend aucun niveau sous-marin...

### Les plus

- + Graphismes riches
- + Variété des tâches à accomplir - Collisions imprécises
- + Boss impressionnants

### Les moins