

## Ragnagard



**Genre :** combat (versus)  
**Année :** ©1996, Saurus / System Vision  
**Taille :** 338 Mbits  
**Testé sur :** Neo-Geo AES

**Existe aussi sur :**  
 Neo-Geo MVS  
 Neo-Geo CD  
 Saturn  
 Wii (Virtual Console)

1996 est une année de la période charnière à laquelle la 3D s'installe significativement dans le monde de l'arcade et plus particulièrement celui du *Fighting Game*. Entre les *Virtua Fighter 2*, *Battle Arena Tōshinden 2*, *Soul Edge* et autres *Tekken 2*, il y a largement de quoi faire. D'un côté il y a donc la 3D qui monte en puissance en dissimulant de mieux en mieux ses polygones disgracieux, d'un autre côté la 2D s'affirme plus que jamais en se rendant toujours plus esthétique. Le 13 juin 1996 Saurus propose sur Neo-Geo MVS un titre qui n'appartient à aucune de ces deux catégories, *Ragnagard*. Il s'agit d'un jeu conçu en 3D puis transposé en sprites 2D (on parle de *Computer Graphics*, ou *CG*), à l'instar d'un *Donkey Kong Country* ou d'un *Pulstar*. Il y a même eu quelques jeux de combat en *CG*, mais ces derniers sont avant tout très... Rare ! Plaisanterie mise à part, il est vrai que c'est un parti pris graphique très peu utilisé dans le genre.



*Killer Instinct*  
(1994, Rare)



*Avengers in Galactic Storm*  
(1996, Data East)



*Killer Instinct 2*  
(1996, Rare)

Il est un monde où vivent des dieux, monde sur lequel règne le dieu de l'Arc d'Orion. Ce dernier décide de proposer sa succession lors d'un tournoi à huit dieux. Le vainqueur pourra accéder au trône du dieu de l'Arc d'Orion. Une lutte acharnée entre dieux est sur le point de débuter.



Une petite introduction nous présente les différents personnages avec un rendu en *CG*, ils défilent sur images fixes. Y sont insérées quelques séquences de combat.



### UN TEST AU HASARD



ACCUEIL

PRESENTATION

TESTS

ASTUCES

DOSSIERS

COMPARATIFS

GUIDES

ADAPTATIONS

MUSIQUES

VIDÉOS

GALERIE D'IMAGES

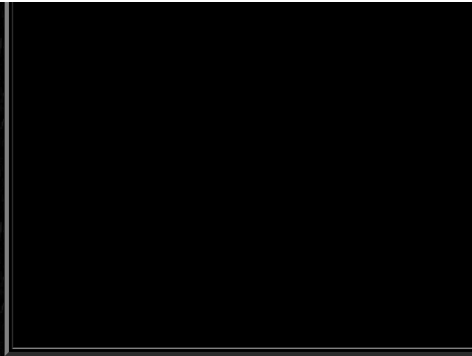
LIENS

LIVRE D'OR

CONTACT

### SITES FILS





Une fois la difficulté choisie, on se retrouve à un écran de sélection proposant ce que laissait deviner l'intro : un total de huit personnages. On peut toutefois augmenter ce nombre grâce à [cette astuce](#).



Huit personnages variés ayant chacun leurs caractéristiques, rapide passage en revue...



**Susano :**

Incarnation du Dragon noir de la Destruction, Susano ne cherche qu'à combattre et espère devenir le souverain des dieux.



**Benten :**

C'est la déesse de la chance et du futur. Elle est à la recherche d'un trésor appelé "Trésor de Lumière".



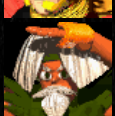
**Chichi & Nene :**

Ce sont des jumelles qui disent vouloir participer au tournoi "parce que".



**Son Gokû :**

Rival de Susano, Gokû est le dieu Singe. S'étant éloigné pendant un siècle du monde des dieux, il est de retour pour la succession au trône.



**Binten :**

C'est le dieu de la pauvreté. Ayant délaissé son statut de dieu, il ne s'intéresse guère qu'aux jeunes filles.



**Syuten-Dozi :**

Absolument pas intéressé par le trône du dieu de l'Arc d'Orion, Syuten-Dozi désire juste le rencontrer pour qu'il l'aide à lever la malédiction qui touche son fils.



**Seena :**

Fille du dieu Neptune, Seena est une sirène. Elle est davantage intéressée par l'aventure que par tenir son rang de déesse.



**Igret :**

Le dieu de la mort est en mission pour enquêter à propos de la disparition d'âmes.

Les commandes de base ne sont pas sans évoquer King of Fighters, la ressemblance s'arrêtant toutefois là.

- Ⓐ : poing rapide
- Ⓑ : pied rapide
- Ⓒ : poing fort / projection
- Ⓓ : pied fort / projection
- ⇒ + ⒷⒸ : attaque puissante





Il est possible d'effectuer un *backdash* avec  $\leftarrow + \rightarrow$  et un *dash* avec  $\rightarrow$ , ce dernier étant également réalisable dans les airs. Lorsqu'on subit une projection, on peut se rétablir dans les airs en faisant  $\uparrow + \rightarrow + A$  ou  $B$ . Enfin il y a deux types d'attaques aériennes de base. Pas très puissantes, elles permettent d'initier des enchaînements :



Concernant les pouvoirs spéciaux, ils sont le plus souvent bien classiques ; ainsi un amateur de ce type de jeu trouvera rapidement ses marques.



On remarquera que chaque coup spécial est accompagné d'une lettre (F, T, W et B). Chacune d'elles correspond à un élément et donc chaque coup spécial est associé à l'un d'eux. Pour en comprendre l'intérêt, il faut savoir qu'un même personnage dispose de deux éléments pour ses coups et qu'il peut charger son *Elemental Meter Gauge* avec  $A+B$  ou  $B+C$ , selon l'élément souhaité. Une fois chargée, on obtient un (puis deux, puis trois) item(s) F, T, W ou B et les coups spéciaux correspondants deviennent alors plus puissants.



Encore plus intéressant, il peut effectuer l'une de ses deux *Power Super Moves*, des coups dévastateurs. Enfin, si sa barre de santé est au plus bas et qu'il a accumulé 3 items (peu importe l'élément), il peut faire sa *Potential Power Move*, coup ultime.



Chaque personnage possède son stage attitré, la plupart mettant en scène des temples dédiés aux dieux concernés.







Seena

Igret

Behemoth

Eelis

Lucifer

Ce Ragnagard s'annonce bien déroutant, mais dérouter est une chose, convaincre en est une autre. Il est temps de passer en revue sa réalisation...

### Aspect graphique

Si la technique employée est similaire à celle utilisée pour Killer Instinct, le résultat n'est pas le même, à commencer par le design. Ici, point de personnages sombres et terrifiants, nous sommes dans un registre bien plus manga. Quant à leur réalisation, elle laisse un peu à désirer : cela manque cruellement de couleurs et de finesse (Killer Instinct affiche plus de 32000 couleurs en simultané contre 4096 pour Ragnagard). Sachant en plus que Pulstar, utilisant également la technique des CG, est plus propre, on est forcément déçu par les personnages du jeu de Saurus.

Les décors sont assez figés, dans un style qui rappelle un peu Mortal Kombat avec très, très peu d'animations annexes. On pourra toutefois retenir ceux de Susano (un dragon avec des effets de lumière sympa), de Seena (un stage très coloré, en Grèce) et d'Igret (particulièrement lugubre).

### Animation

Ragnagard prend ici une petite revanche. L'animation est très fluide (car conçue elle aussi en 3D) et étonnante. Bien sûr, certains personnages comme Syuten-Dozi sont un peu trop raides mais globalement, c'est très satisfaisant. Un zoom progressif mais de faible amplitude est appliqué à l'ensemble.

### Bruitages et musiques

Des musiques bien anodines accompagnent les combats, une ou deux étant tout de même au-dessus du lot. Quant aux bruitages, ils sont en définitive assez peu variés pour de la Neo-Geo.

### Jouabilité

La gestion des éléments apporte la touche d'originalité indispensable pour que Ragnagard puisse espérer exister aux côtés des poids lourds du jeu de combat. Le jeu aérien est intéressant, beaucoup de coups et de combos pouvant s'effectuer dans les airs. Enfin un mot sur le *dash* : trop long à sortir, il n'influe même pas sur la hauteur du saut.

### Durée de vie

Huit personnages (+3), c'est franchement léger. Le jeu contre le CPU n'est pas trop difficile (un peu à la fin, logique), et à deux, les parties n'iront pas bien loin, d'autant plus qu'il n'y a pas de vrai mode Versus.

### Au final :

Ragnagard ne se positionne pas dans la catégories des ténors, c'est clairement un second couteau. Il n'empêche qu'être un second couteau ne prive aucunement un titre d'être un bon jeu, comme en témoignent Kamov's Revenge ou encore Kabuki Klash. Saurus nous propose un jeu étonnant, un jeu innovant, mais malheureusement pas un jeu réellement réussi. Il souffre d'un manque de personnages et d'une réalisation bien trop hésitante pour espérer être autre chose qu'une curiosité technique.

★☆☆☆☆ 1/5

### Sur Neo-Geo CD :



Première chose assez remarquable, l'intro est sensiblement différente de l'originale : il n'y a plus les extraits de combats (logique, mémoire dynamique limitée oblige) tandis que Susano et Benten, toujours réalisés en CG, sont animés.



Ensuite on a droit à un véritable écran d'options avec plus de niveaux de difficulté, le réglage de la durée d'une manche, le choix de la langue, l'écran de sélection plus ou moins rapide à charger, la possibilité de désactiver la censure et même la configuration de la manette. Difficile de faire plus complet.



Du côté des avantages et inconvénients habituels du support CD, on a des chargements raisonnables et des musiques très légèrement réorchestrées, mais il faut être bien attentif pour déceler la différence entre les versions cartouche et CD (la musique de Seena est [ici](#)).



**Au final :**

Améliorant sensiblement la version originale avec des ajouts intéressants, Ragnagard n'en reste pas moins un OVNI sur Neo-Geo, que ce soit cartouche ou CD. Si les amateurs de jeux étranges pourront y trouver leur compte, les autres passeront leur route.

★☆☆☆☆ 1/5

### Et aujourd'hui ?

Tombé dans l'oubli, Ragnagard reste un jeu mal fini mais à l'animation assez avant-gardiste pour son année de sortie. Ne parvenant à rivaliser ni avec un Killer Instinct 2, ni avec un Real Bout Fatal Fury ou un Art of Fighting 3, il peine trop à se trouver une place. Mis à part l'intérêt pour les collectionneurs, cela reste une curiosité pour voir la Neo-Geo s'essayer à la technique de la fausse 3D et il peut amuser quelques temps celui qui le trouvera à un bon prix. Par ailleurs, Saurus a fait bien mieux avec Ironclad et avec sa série Shock Troopers.



Tarma







[Retour aux tests](#)

[Retour à l'accueil](#)