

The Gladiator : Road of the Sword

Année de sortie : 2003

Genre : Beat'em all

Développeur : IGS

Système : PGM

Testeur : Omega Kyo

Testé le 17 Septembre 2004



***The Gladiator: Road of the Sword* est un beat them all d'IGS sur leur hardware arcade PGM (une sorte de MVS/NeoGeo boostée...) sortie en 2003.**

L'histoire

Tout a commencé par l'apparition d'une épée sacrée nommée « Rainbow » forgée par un maître d'épée inconnu. Cette épée maudite, réapparaissant à chaque période de grands troubles et de chaos, est à chaque fois responsable de la mort de centaines de personnes. Depuis sa réapparition, beaucoup de personnes de la province de Wu-Lin aimeraient s'en emparer. D'après la légende, l'épée est aussi légère qu'une plume et d'une telle puissance que rien sur terre ne pourrait la détruire. Dans des mains malintentionnées, cette arme serait un fléau ! Par le passé, dans une ambiance de conspiration gouvernementale, deux nobles familles furent décimées pour l'avoir possédée : A la fin de l'ère de la dynastie Song, l'épée est passée entre plusieurs mains, pour finalement arriver dans celles du maître du clan San Kuan, une noble famille très respectée ! Le clan pendant des décennies, garda l'épée cachée jusqu'au jour où ce secret fut découvert ! La résidence du clan San Kuan fut alors transformée en champ de bataille. Le maître du clan décida de s'enfuir avec sa femme et l'épée maudite mais le chef de la « Secte du Lotus Blanc » en avait décidé autrement et il fut victime d'une embuscade pendant son exil ! Ils furent néanmoins sauvés par un homme, Chu Yen Ran. Avant de mourir le maître du clan demanda à Chu de veiller sur l'épée ! Mais le chef de la secte du lotus blanc attaqua l'habitation de Chu Yen Ran et tua presque tout le monde. Les seuls survivants sont le fils de Chu, la fille du maître du clan San Kuan et maître Wu ! Ici finit l'histoire, et commence le jeu...

Les héros

Ils sont au nombre de 6 !



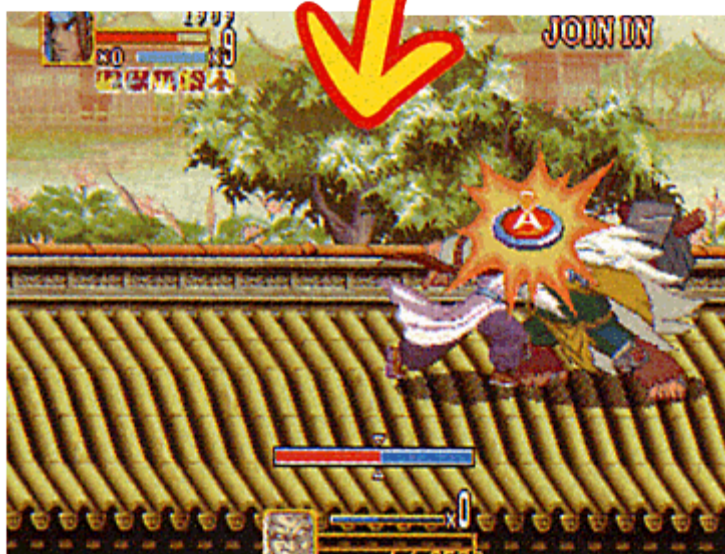
Leurs noms, dans l'ordre des images de gauche a droite : Chu Xing Han, San Kuan Ging(ma préférée), Shiong Chien Chien(disciple du maître d'épée Wu-ling, a l'ambition de s'emparer de l'épée pour son pouvoir), Huang Her(décidée à tuer son propre père pour avoir commis tous ces crimes), Greg Tien Ray(ami et partenaire de Chu) et Wu ping

Systeme de jeu

le jeu se joue avec 4 boutons;

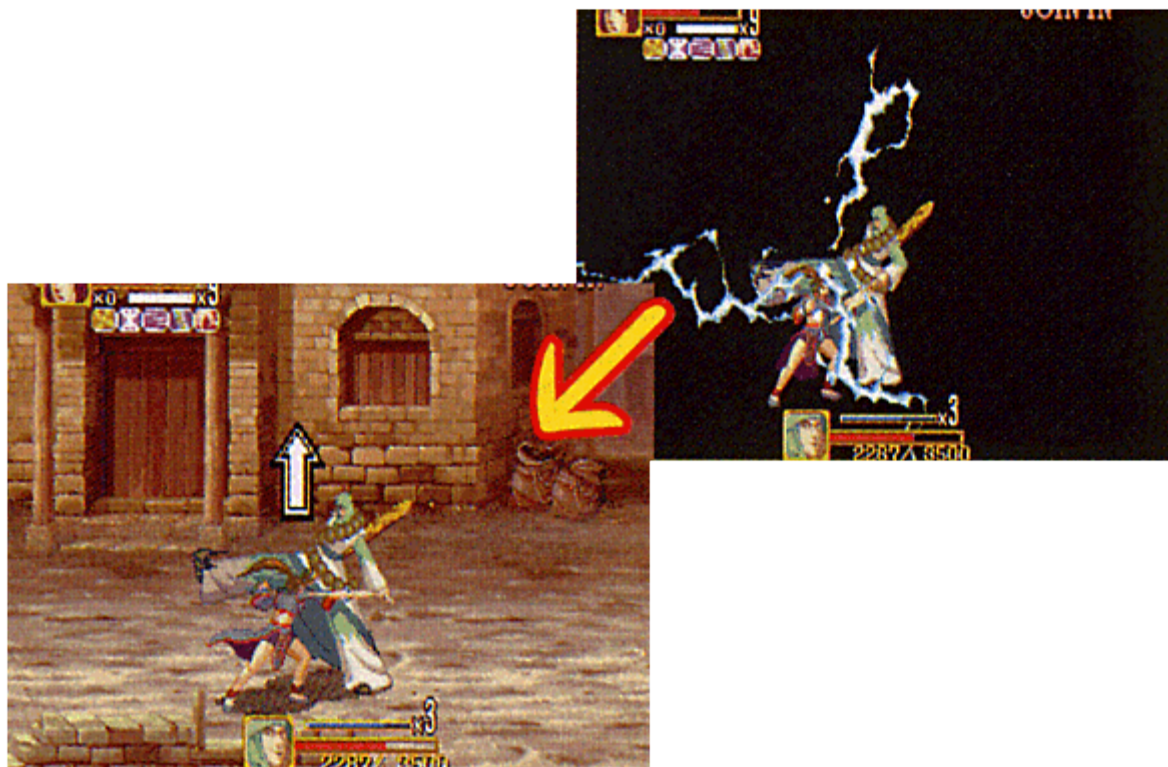
- bouton A, pour les attaques basiques (à combiner avec les directions comme avant ou encore quart avant... pour déclencher des combos)
- bouton B, déclenche les » Deadly Attacks » nécessitant la barre de power.
- bouton C, saut
- bouton D, bouton d'esquive et de « safe fall » si vous êtes éjectés.
- il est possible de contrer les super attaques ennemies, l'ennemi clignote au moment de lancer sa super attaque.

Il suffit de taper sur B+C ce qui auras pour effet de le bloquer et ensuite tapoter frénétiquement sur le bouton A pour l'éjecter (il est possible d'utiliser cette technique avec un autre membre de sa team) !



Le contre en action !

Il est aussi possible de contrer des attaques simples en tapant sur le bouton A au moment où l'ennemi attaque, une séquence de flèches s'affichera à l'écran et il faudra les reproduire pour envoyer l'ennemi dans le décor !



Cette technique n'est pas possible à réaliser en team !

Les SDK (Super Deadly Kill) sont des super attaques qui nécessitent au moins 1 barre de power (cumulable à 5 et se remplissant au fur et à mesure des coups portés à l'adversaire) et 1 parchemin (5 par personnage), il est aussi possible de déclencher ces attaques en team jusqu'à 4 personnages en même temps, ils devront juste appuyer tous en même temps sur le bouton B (plus le level des héros sera élevé plus l'attaque sera puissante et impressionnante).

Une image du système avec la barre de power, le level du héro, ses différents SDK...



Les graphismes

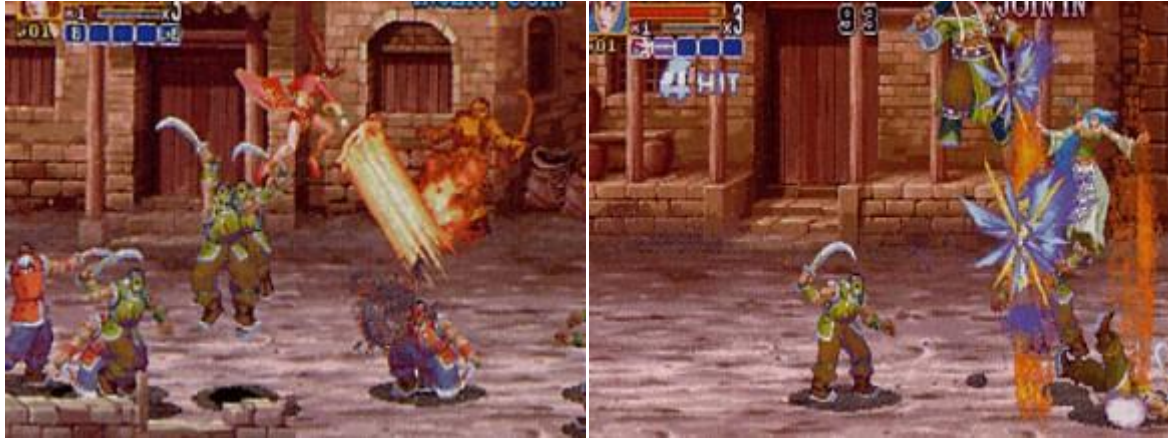
Ce qui surprends le plus quand on allume le jeu (excepté la magnifique introduction) c'est la taille des sprites...

Ils sont petits sans être minuscule, mais jolis et finement dessinés (plus fin que du CPS2). C'est probablement un choix délibéré pour permettre un très grand nombre de sprites à l'écran ainsi que la possibilité de jouer à quatre simultanément.

Leur design, dans la plus pure tradition des films d'épées chinois » wu xia pian « à la » Storm Riders « , est assez inspiré mais les persos manquent un peu de charisme... Les adversaires sont aussi quelconques mais collent très bien à l'ambiance...

On reconnaît facilement les boss par leur taille un peu plus imposante et par leur attaque spéciale qui nous offre de belles animations...

Les décors eux, sont tantôt simples, tantôt magnifiques mais toujours très détaillés, nous offrant une large gamme de couleurs dans de riches dégradés sans trame. Un pur régal.



Le son

La musique est très bien orchestrée et surtout très entraînante. Du tout bon.

Les bruitages ne sont pas en reste : des impacts dignes des meilleurs jeux de combats et des cris accompagnant le tout, dignes des meilleurs beat'em all.

Le seul reproche que l'on puisse à la limite émettre : le son est mono, mais la faute au hardware.

L'animation

Le jeu se déroule selon un scrolling horizontal de droite à gauche ou de gauche à droite selon le niveau...

Il est agrémenté d'un léger scrolling vertical pour rendre la surface de combat plus grande.

Le jeu scrolle la majorité du temps sur 2 plans, tous très détaillées et surtout très fluides avec souvent de petites animations qui montrent que le jeu n'est vraiment pas bâclé comme les braises du feu ou les tissus qui volent au gré du vent....

Les persos sont bien animés même si leurs coups de base manquent de classe mais dès que les combos commencent, c'est merveilleux. Tout s'enchaîne avec une grande limpidité à l'écran et le jeu reste toujours fluide malgré le nombre imposant de sprites à l'écran. Les effets spéciaux privilégient des couleurs très flashies associé à une animation plus détaillée pour ravir nos rétines...



La jouabilité

Les persos sont un peu lourds dans leur maniement. Ils courent lentement et les coups de base n'ont pas une grande portée...

Par contre, dès que les enchaînements, les combos et les magies sont un minimum maîtrisés (ce qui ne requièrent pas beaucoup de temps pour tout joueur de jeux de combats), c'est le pied.

Pour les joueurs acharnés, des combos très complexes nécessitant un timing extrêmement précis sont évidemment possible et flatteront vos rétines ainsi que votre égo.

Pour les » novices « , lors du choix du perso, une option » auto combo » est disponible pour les moins patients d'entre nous. Preuve que le jeu est réellement basé sur la maîtrise de ces combos.

Le mode multijoueur car jouable de 1 à 4 joueurs simultanément est encore plus jouissif. Les combos pleuvent au point que les adversaires ne touchent plus le sol avant de rendre leurs derniers soupirs. Que du bonheur quand plusieurs joueurs confirmés s'allient.

La durée de vie

Déjà, six personnages avec une jouabilité différente pour la synchronisation des combos... donc autant de façon différente de jouer (même si les persos ne respirent pas tous d'un charisme à se damner...) avec un petit côté RPG qui fait qu'au cours du jeu, de nouveaux coups spéciaux apparaissent...

Assez peu jouissif seul du fait de la relative lourdeur de la jouabilité, il prend une tout autre dimension lors du jeu à plusieurs du fait des combos entre joueurs expérimentés.

Trois niveaux à traverser, chacun étant partagé en deux ou trois sous niveaux chacun se finissant par un boss (avec des passages secrets...) Ca peut faire peu quand on lit cela mais en fait, le jeu nous offre le choix entre plusieurs chemins plus ou moins compliqués, un peu comme un » Guardian Heroes « , c'est à dire plusieurs choix de niveau pour un nombre à faire immuable...



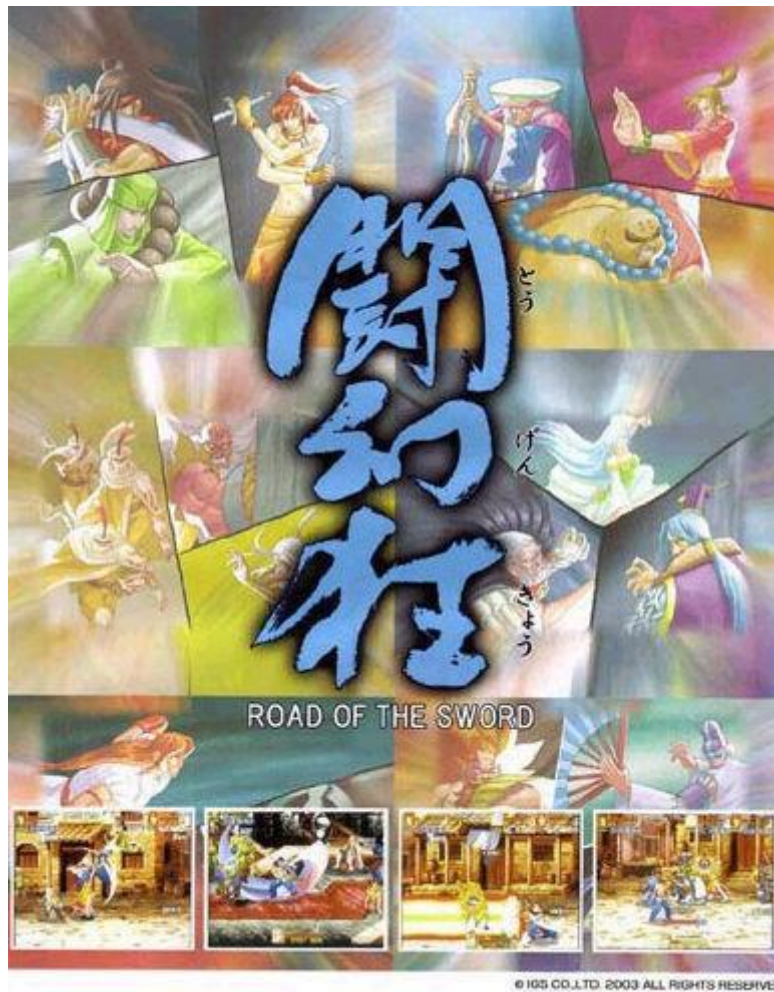
Au total

Une approche inhabituelle du Beat'em all privilégiant les combos et autres coups spéciaux servit par une réalisation (trop ??) propre et de qualité.

Le seul reproche (commun à la plupart des jeux IGS sur PGM...) est peut être le manque de charisme, de personnalité dans la réalisation ainsi qu'un gameplay pas très fun de prime abord.

Un très bon jeu d'une qualité technique irréprochable faisant honneur aux jeux à »

l'ancienne » à base de sprites, qui nous dévoilent réellement tout son potentiel qu'après quelques petites heures de jeu et lors de son mode multijoueur.



Remerciements à FistOfLegend pour sa préview de qualité qui m'a bien aidé et à neocps2 pour la logistique.

Omega Kyo

Source : <http://www.neo-arcadia.com/tests/tests-arcade/the-gladiator-road-of-the-sword/>