

Test du jeu vidéo Virtual On : Cyber Troopers

4.5/5 – Exceptionnel ! par Spacewolf1

Virtual On : Cyber Troopers est un jeu vidéo Model 2 publié par Sega en 1996. Il se joue à 2 joueurs.

- 1996
- Combat



Véritable jeu culte en arcade, c'est tout naturellement que Sega décida d'adapter Virtual On sur sa Saturn.

La folie des machines

Dans le futur, une ancienne haute-technologie avancée est découverte. Grâce à cette dernière, la société DN est en mesure de construire des mechas, les VR pour VirtuaRoids, qui aident à diverses tâches. Pour faciliter ses recherches, DN a installé son centre de recherche sur la Lune. Malheureusement, les ordinateurs de ce centre ont perdu la tête et la DN se voit obligée d'envoyer des VR contrôlés par des humains de la Terre afin de reprendre le contrôle de la situation avant que la Lune ne commette l'irréparable.

Mechas, vous avez dit Mechas ???

Ce qui contribue le plus à l'ambiance générale de Virtual On, ce sont incontestablement les VR (les mechas quoi !!!). Ces derniers, au nombre de 8 (plus un caché), disposent d'un look ravageur et se différencient sans problème. Comme si leur avoir donné un nom ne suffisait pas, Sega a poussé le vice à leur donner un numéro de série !!! Ces mechas disposent d'un armement propre et se différencient suivant plusieurs autres critères (blindage, vitesse, mobilité et puissance de feu). Pour ceux que cela intéresse, voilà la liste des mechas: Temjin

(MBV-04-G), Dorkas (HBV-10-B), Fei-Yen (SRV-14-A), Belgdor (SAV-07-D), Viper II (TRV-06-Kh), Bal-Bas-Bow (XBV-13-T11), Apharmd (MBV-09-C), Raiden (HBV-05-E).

Un gameplay inimitable

Virtual On, c'est un jeu de combat avec des mechas pour les salles d'arcade réalisé par Sega, autant dire qu'il faut s'attendre à un gameplay ravageur. Oubliez tout de suite le traditionnel stick des jeux de baston traditionnels, ici, vous disposez de 2 joysticks qui vous permettent de diriger votre mecha. Pour cela, orientez les sticks dans la même direction. Si vous les rapprochez l'un de l'autre (joystick gauche vers la droite et joystick droit vers la gauche), votre mecha se met en garde (au corps à corps) ou "interrompre" un saut, car oui, votre mecha peut sauter !!! Pour cela, rien de plus simple : éloignez les joystick (gauche à gauche et droit à droite ^^). Pour vous battre, vous disposez de 3 armes, appuyez sur la gâchette gauche pour votre arme de gauche, sur la gâchette droite pour l'arme de droite et... sur les 2 en même temps pour votre arme lourde !!! Mais ne croyez pas que vous allez pouvoir bourriner : en effet, lorsque vous utilisez une arme, elle nécessite un certain temps de rechargement avant de pouvoir être réutilisée (la maîtrise de ce temps de rechargement devient un atout indéniable). Mais que faire lorsqu'aucune de vos armes n'est rechargée ??? Vous pouvez tenter le corps à corps (déconseillé si vous avez en face un gros mechas qui peut vous exploser au tir avant que vous n'arriviez au contact), mais le plus simple reste de vous planquer derrière un élément de décor (indestructible). Car oui, les mouvements dans Virtual On se font avec une grande liberté (dans les limites de l'arène, plutôt petite tout de même), comprenez par là que l'on est pas coincé sur une ligne comme dans un jeu de baston 2D.

Mais Sega ne s'est pas arrêté là !!! En effet, il nous rajoutait un dash qui va vous permettre de vous déplacer plus vite et d'esquiver les tirs ennemis (et accessoirement de dynamiser encore plus le jeu). Mais, plus que cela, les effets de vos tirs dépendent de comment vous les effectuez : un tir en restant sur place, en marchant, en sautant, en effectuant un dash... tous ces tirs sont différents (plus ou moins) et enrichissent le jeu.

Une Technique qui tue

Techniquement, Virtual On est une véritable réussite, certes les graphismes sont plutôt cubiques, mais cela ne choque pas le moindre du monde avec des mechas et cela leur donne un aspect solide voir lourd pour les plus gros. Les musiques et bruitages sont bien rythmés et comme bien à l'ambiance générale du jeu. Mais, le principal point fort de la technique du jeu, c'est son animation qui est tout simplement rapide et qui donne au jeu tout son côté dynamique.

Notes concernant l'émulation

Le jeu est émulé par Nebula M2, néanmoins on notera 2 choses : tout d'abord il y a pas mal de bugs graphiques. Mais le point le plus important concerne l'émulation des 2 joysticks : le joystick de gauche correspond en fait aux commandes du joueur 1 tandis que le joystick droit correspond au joueur 2. Qu'on se le dise !!!

Jouabilité

Un petit temps d'adaptation sera peut être nécessaire pour prendre en main les joystick, mais après, c'est que du bonheur.

Graphisme

Bien réalisé, quoique un peu cubique... ça donne un air plus costaud aux mechas !!!

Sons

Plutôt dans le rythme, mais sans être particulièrement extraordinaires.

Durée de vie

Un boss final costaud et un mode VS très accrocheur.

Source : <http://emunova.net>