

# Demon Front



Nom: **Demon Front** - Année: **2002** - Editeur: **IGS** - Support : **Arcade (Système PGM)**

Inspiré de la célèbre saga des Metal Slug, Demon Front est surtout un paradoxe vidéoludique. Cette création d'IGS est une petite merveille technique qui aurait dû exploser aux yeux de tous, mais pourtant, il reste inconnu du grand public.

Le mystère de cet anonymat tient certainement au fait que la société IGS est peu connue (société taïwanaise), et que ce jeu n'a pas eu de conversion console. De plus pour nous fans d'émulation, ce jeu n'est émulé que depuis peu.

Demon Front est comme vous le pensez à juste titre un clone de Metal Slug. Ce Run and Gun reprend pas mal du titre de SNK, notamment dans son gameplay. Mais l'équipe d'IGS a malgré tout voulu nous offrir un jeu différent grâce à quelques subtilités et à un aspect graphique entièrement revus

## **MES HEROS :**

Quatre personnages sont à disposition: **Maya**, **Sara**, **Jake**, et **Dr.J**. Leurs comportements ne diffèrent pas les uns des autres, toutefois vous remarquerez que chacun des personnages est accompagné d'une bestiole ou robot (PET) donnant ainsi une particularité au héros.



Les PETS peuvent être utilisés de deux façons, soit en attaque (En concentrant le tir) ce qui provoquera une réaction d'assaut de l'animal, soit en appuyant sur C, votre animal se transformera alors en bouclier.

Les bestioles dans leurs phases offensives, ont des caractéristiques qui se différencient entre puissance et amplitude. Le PET de Maya (Filp) par exemple lance sur l'écran un large jet en forme de boomerang, tandis que celui de Dr.J (Chip) concentrera sa force dans une boule électrique puissante mais de proximité.

Le choix du personnage se fait donc en fonction de la bestiole qui l'accompagne. Si au début le choix se fera plus dans une optique plus visuelle que technique, l'habitude et la maîtrise du jeu feront prendre conscience des subtilités des PETS

En effet, au moment de lâcher le bouton (après concentration du PET), les bestioles restent positionnées à l'emplacement de l'attaque, et laissent le personnage libre d'attaquer autre part. Ce qui pour le PET puissant et à courte portée (Jake et Dr-J), permet d'attaquer des groupements (même lors d'un saut) tout en esquivant ou en attaquant ailleurs.

Au fur et à mesure de l'avancement dans le jeu, votre animal augmentera en niveau (jusqu'au level 9). Celui-ci sera donc de plus en plus fort et résistant. D'ailleurs sa morphologie évolue en fonction du level atteint. Nous en parlons plus bas.



Forme en level 1, concentration, tir, bouclier, et forme en level 9.

Un truc sympa à réaliser en mode deux joueurs: Concentrez vos PETS, mettez-les en contact l'un et l'autre, et relâchez simultanément les boutons, voilà un coup qui ne laissera personne indifférent. De plus la furie est différente en fonction de la combinaison des différents PETS. La grande classe.



Kamehamehaprouteproute!

## **LES STAGES :**

Sont aux nombres de cinq. Divisés en chapitre, Ils portent des noms de partie anatomique (Griffe, corne, yeux, dents, et coeur) suivis d'une sixième étape contenant un super boss de fin. Les trois premiers chapitres peuvent être sélectionnés manuellement, mais les deux derniers sont imposés.

## CT STAGE SELECT STAGESEL



Les 5 chats pitres.

En plus de proposer un environnement vraiment différent des uns des autres, les niveaux sont longs, parfois même très longs, et se divisent en trois secteurs. Il y a de quoi vous occuper. Globalement les trois premiers chapitres ne poseront pas de grandes difficultés, les deux suivants par contre obligeront à changer votre façon de jouer. L'opposition elle imposera bien des embarras.

En effet, si certains sont redondants et ne sont là que pour se faire buter et occuper votre tir, d'autres seront plus préoccupants, plus agressifs, plus dangereux. Leurs tirs seront très dangereux car nombreux. Le mélange est assez bien équilibré.

En fait, ce n'est pas les individus qui sont dangereux en eux-mêmes (on peut les toucher sans mourir), mais leurs techniques d'attaques qui dans certain cas, et avec leurs nombres, entourent le (les) héros de partout et rendent les déplacements et les esquives difficiles à réaliser. De plus, les dangers sont parfois pertinemment placés en tirant "pile-poil" dans l'anticipation de votre déplacement. Parfois on en rigole tellement le danger était évident, mais pourtant on tombe dedans.

**Chapter Claw** : Je dirai le stage le plus simple. Il permet de rapidement faire évoluer son tir, mais pas son PET car orienté tir et peu dans le corps à corps.

## CT STAGE SELECT STAGESEL



**Chapter Horn** : Même remarque que pour le niveau Claw en plus équilibré. Quelques séquences de plateforme en plus au secteur "Passage".

## SELECT STAGE SELECT STAG



**Chapter Eyes** : Niveaux en milieu naturel, mais pas pour autant paisibles. L'agression étant assez soutenue et les attaques nombreuses difficiles à esquiver.

## SELECT STAGE SELECT SELEC



**Chapter Tooth** : Un univers très aérien, donc accentué plateau. Très difficile car les ennemis sont souvent placés de façon pertinente, avec des plateaux parfois mouvants.

## STAGE SELECT STAGE SELS



**Chapter Heart** : Le dernier monde, très tourné vers l'agressivité en nombre et la résistance de gros ennemis. Impose de nombreux combats corps à corps.

## T STAGE SELECT STAGE SESI



### BOSS DE FIN :

Chacun des chapitres se finira par un boss de fin. Ils sont gros, résistants, de mauvais poil, et polyvalents. Deux façons de les attaquer, soit brutale au corps à corps, qui peut réellement être efficace en fonction du boss et si vous vous placez bien. Ou en apprenant les techniques d'attaques du boss puis tirant et en esquivant.

Une barre indique le niveau de santé du Boss, ce qui est bien pratique pour empêcher tout découragement, et surtout d'évaluer l'efficacité de vos attaques.



Les boss pour les 5 chapitres + une version Maya du boss final.

Après avoir vaincu le cinquième boss (du dernier chapitre), une sixième étape devient accessible. Il vous faudra dans celle-ci affronter le patron des patrons. La grande particularité, est que celui-ci varie en fonction du PET (donc du personnage), soit quatre boss de fin disponibles tout de même.



Le dernier Boss version Jake.

### **DANS LE JEU :**

Pour comparer avec Metal Slug que nous connaissons tous, on constate une agressivité moins sectorisée mais plus importante de l'opposition. On se rend vite compte que l'on ne peut reprendre que très rarement son souffle. Ce n'est pas tant leurs nombres à l'écran, mais leurs flux et attaques incessantes. On a l'impression que plus on en tue, plus il en arrive. L'opposition procède moins par salve d'ennemis, c'est plus bagarreur dans la continuité. Cela donne l'impression d'un combat épuisant, et chaque stage qui en plus est bien plus long, mérite sa petite pause-café.



Ici 5 attaques venant d'en haut et de droite, plus l'araignée de gauche à éliminer.

Un autre point qui renforce cette impression, le fait de ne pouvoir utiliser (hors PET) que son arme pour se défendre. Il n'y a dans ce jeu aucun additif pour varier le combat, ni véhicule, ni grenade comme le propose MS, ce qui renforce finalement encore plus ce côté enragé du tir jusque qu'au dernier souffle. C'est un combat à l'épuisement.

Les armes ont ainsi un impact plus important sur le jeu. L'arme de base (simple tir) est vraiment faible (surtout en level 1), ce qui aura pour conséquence de se jeter si possible dans la bataille du corps à corps (et nous rendre plus vulnérable aux attaques venant de tout horizon, ne pouvant pas tirer en combat rapproché). Le nombre de balles limitées (selon l'arme) a aussi son importance, car avec la cadence les chargeurs descendent vite. Le remplissage se fait via l'acquisition de module "Arme" trouvé de différente façon dans le jeu.

Concernant l'impact de PET. Ils apportent un plus sérieux dans le gameplay, surtout lorsqu'ils ont un level élevé. La gestion du tir se fait (avec l'habitude) à base de placement et d'anticipation. Cela donne un certain plaisir de maîtrise quand on connaît les difficultés. De plus les PETS protègent efficacement en mode bouclier

ce qui permet de se sortir de situations parfois délicates et de résister lors des corps à corps, surtout dans les deux derniers niveaux.

Autre particularité par rapport au titre de SNK, l'accent plateau parfois plus accentué. En effet certaines séquences se transforment en difficiles passages de plateaux dans le vide, ce qui rend le combat pas vraiment facile. Toutefois les personnages ont la capacité de planer (en restant appuyé sur saut) sur une grande longueur, ce qui aide beaucoup pour garder ses crédits entre deux plateformes s'écroulant.



Un passage de plateaux qui va donner des suées malgré le froid hivernal.

### **LES ARMES :**

Petit tour dans l'armurerie: Cinq armes sont disponibles via l'acquisition de modules récupérés en détruisant un obstacle ou un ennemi.

**Le pistolet :** L'arme de base, infini, très peu puissante, limite pénalisante en level 1, qui nous pousse à trouver rapidement une autre arme.

**La mitrailleuse :** C'est l'arme la plus courante du jeu, et finalement la plus pratique à utiliser, elle porte loin et est assez puissante.



**Le fusil à pompe :** De courte portée, mais alors il dépose et réduit à néant ceux qui se frottent à vous.



**Le lance glace :** Tir un jet de glace assez large à moyenne portée, efficace sur certains ennemis.



**Le fusil électrique** : Bien pratique dans la foule, il reste toutefois de puissance assez faible.



**Le lance grenade** : Puissant, mais hélas peu précis à cause du rebondissement des bulles.



Les balles sont limitées et le nombre est indiqué via un compteur GUN en bas de l'écran.

### **LES JAUGES :**

Vous aurez peut-être remarqué, en plus de nombre de balles, trois autres petites jauges sont présentes aux coins de l'écran. Mais à quoi servent-elles?



La **jauge Orange** : située en haut de l'écran, elle représente l'accumulation des coups du corps à corps. Cette barre une fois remplie, permet à votre compagnon de monter d'un niveau de puissance. Une touchette du héros et c'est toutefois la remise à zéro, il faut donc aller au combat pertinemment.

Chaque montée en puissance du PET sera considérée comme acquise, même en changeant de personnages ou au continu, ce qui est très pratique et permet d'affronter les niveaux suivants avec un peu plus de force, ce qui n'est pas négligeable.



La **jauge Bleu** : située sous la barre orange, elle représente la force de votre arme. Difficile à faire progresser.





La **Jauge Combo** : Située en bas, permet de connaître votre compteur de coups du corps à corps. Celui-ci sera accumulé et retenu pour votre score final.

### **DUREE DE VIE :**

Une durée de vie pour un jeu arcade? oui oui. Car en plus d'être long, Demon Front offre quelques subtilités de parcours :

- Des petits endroits secrets pour dénicher quelques trésors sont légions, par exemple tirer sur un rocher ou un endroit particulier donnera des pierres précieuses pour le score ou des bonus d'armes. A force on s'amuse à trouver ces lieux cachés.



Tirez en l'air peut rapporter gros.

- Des Warp-zones sont également dissimulés à certains endroits. Pour cela il faudra exercer une action (souvent rapidement) ou prendre une plateforme différente. Des indices visuels permettent de les repérer.



Tuez cet ennemi ou pas, fera changer quelque peu votre parcours.

- Le Score et les combos sont également un faire-valoir à votre persévérance. En effet, il paraît qu'il est encore possible aujourd'hui de rentrer dans le rang des légendes sur le site d'IGS grâce au code attribué en fin de partie. Toutefois je n'ai pas trouvé sur leur site cet endroit pour y placer mon code, dommage.



Cherchez pas, c'est un petit score.

- Tester tous les boss de fin. Comme il y en a quatre en fonction du PET, voilà une bonne raison pour terminer le jeu au moins quatre fois.
- Et enfin, avoir le bonne fin :

Alors dans la fin classique, vos personnages partent après la victoire (si elle en est une) comme des voleurs poursuivis par les habitants. Il y a deux possibilités d'avoir une autre fin (que je n'ai pu accomplir) :

1/ Terminer le jeu en moins de 30 minutes, ce qui donne des runs assez tendus. A savoir qu' en connaissant globalement le jeu, il me faut un peu moins d' une heure en 1 player pour le terminer. Le challenge est donc assez élevé. Il faut impérativement connaître les raccourcis, jouer à deux, et de façon agressive sans tenir compte des crédits.

2/ Ou plus intéressant, rechercher les 5 artefacts. La chose n'est pas aisée, mais consiste dans un premier temps à dénicher (par chapitre) une clef secrètement cachée, trouver ensuite l'entrée d'une salle secrète, et enfin trouver et ouvrir l'artefact.



Trouvez la clef, l'entrée de la grotte, et l'artefact.

Les clefs sont parfois difficiles à récupérer car si dans certain cas il suffit de tirer dans un coin, d'autres fois, il faudra faire vite pour démolir un ennemi qui n'est que de passage.

Dans la version émulée pour mon test, les clefs n'apparaissent pas toujours, ce qui ne m'a pas permis d'ouvrir les 5 coffres des artefacts. Ai-je mal fait? ou bug? Je ne serai dire.

## **JOUABILITE :**

Là aussi Demon Front assure un maximum. Déjà les personnages sont très réactifs, que ce soit dans les déplacements, les tirs, ou l'utilisation du PET. D'ailleurs l'utilisation d'un seul bouton pour le tir et l'attaque du pet est plutôt bien réfléchi, elle devient volontairement vicieuse dans la progression. Le fait de rester concentré quelques dixièmes de secondes (donc hors tir), (et surtout dans les deux derniers chapitres) se révèle pénalisant. Le PET est ainsi au fur et à mesure plus puissant, mais aussi plus contrariant à utiliser.

3 boutons sont utilisés. Le premier pour le tir-coup + tir du PET, le second pour sauter et planer, le dernier pour utiliser le bouclier du PET

La portance de l'arme ne se fait que dans 4 directions (horizontale et verticale) quelle que soit l'arme utilisée.

Le fait que les personnages puissent planer est un plus, surtout que souvent vous n'êtes pas bloqué dans le déplacement du scrolling ce qui permet d'avancer rapidement en planant.

### **REALISATION :**

Vous avez vu les captures... Demon Front c'est du lourd. Et pourtant, l'animation est tout aussi remarquable que les graphismes. C'est parfaitement fluide (bien plus qu'un MS), rapide, et l'environnement déborde d'animations diverses rendant l'ensemble très dynamique.

Je dirai pourtant qu'il possède peut-être moins d'effets spéciaux ou de scrollings parallaxes que le titre SNK. Cette impression de beauté se joue finalement sur le travail du dessin en lui-même. Chaque monde est un véritable tableau (de maître pourrait-on dire). C'est magnifique, et les amateurs de pixel comprendront qu'ils ont face à eux une véritable œuvre d'art 2D.

Mention spéciale au niveau Tooth, dont le crash du navire, qui est spectaculaire.

L'aspect graphique ressemble tout de même beaucoup à MS, toutefois plus tourné vers un côté aventure que militaire.

Il faut aussi souligner le jeu tourne sur une carte arcade Jamma nommée PGM (Polygame Master) conçue par IGS. le jeu tourne avec un Motorola 68000, oui celui qui est présent dans la Megadrive ou la Neogeo. Grossièrement c'est du 16 bits, ce qui vu les qualités graphiques exceptionnelles est presque un petit exploit d'optimisation.

Côté audio, c'est assez étrange. Les musiques et les bruitages sont de qualités, c'est indéniable. Pourtant, difficile après une partie de se rappeler d'une mélodie ou d'un bruitage particulier (en dehors du Continu). En fait l'ensemble colle bien au jeu, sans prendre le dessus à la réalisation, du classique dirait-on, bien que le nombre d'effets soit conséquent.

### **L'EMULATION DANS TOUT CA?**

Comme je l'ai abordé plus haut, le jeu n'est jouable que depuis peu (Mars 2012). Apparemment IGS avait crypté avec efficacité leur jeu (chaque jeu avait son propre cryptage), et c'est, il me semble grâce à Haze que nous pouvons y jouer à présent.

J'ai testé le jeu sur un Mame Plus XT 0.145 [[Lien](#)] et en dehors du bug des clés, aucun problème n'est à détecter.

Le jeu est à télécharger ici -> [[Lien](#)]

## CONCLUSION :

Comme vous le constatez, le titre d'IGS est tout aussi abouti qu'un Metal Slug, beaucoup de ressemblance, mais bien différent, notamment dans le gameplay. Le jeu est vraiment agréable à jouer (seul ou à deux). Les parties s'enchainent avec un réel plaisir, on ne s'en lasse pas. La réalisation technique et les divers challenges n'y sont certainement pas pour rien dans ce divertissement.

### COMBO RANK

1st	 Lvl9	ALL 563 COMBO	ZAP
2nd	 Lvl8	ALL 371 COMBO	ZAP
3rd	 Lvl9	Act6 240 COMBO	JAK
4th	 Lvl8	Act5 220 COMBO	MAY

CRED IGS 57

Bon jeu ;)

Article rédigé par Zapier le 12/11/2012

Source : <https://www.planetemu.net/?section=articles&id=495>