

## Ironclad



**Genre :** tir horizontal  
**Année :** ©1996, Saurus  
**Taille :** 178 Mbits  
**Testé sur :** Neo-Geo CD

**Existe aussi sur :**  
 Neo-Geo MVS (Wii Conversion)  
 Neo-Geo AES (Wii Conversion)  
 Wii (Virtual Console)

Retour aux salons Amusement Machine Operators' Union (AOU) à Makuhari, près de Tôkyô, et ACME Show à Orlando, respectivement en février et mars 1996. Saurus y présente un nouveau shoot them up pour le système Neo-Geo MVS. Ce dernier est alors solidement pourvu en titres du genre : Last Resort, View Point, Pulstar, que du très beau monde. Cela sans compter quelques seconds couteaux moins prestigieux mais respectables, comme Alpha Mission II ou Aero Fighters 2 et 3. Bref, la Neo-Geo, sans égaler la PC-Engine, reine en la matière, a de quoi contenter l'adepte de shoot them up. Les mois passent et aucun shoot them up signé Saurus n'arrive... jusqu'au 20 septembre, mais uniquement sur Neo-Geo CD : Ironclad (puisqu'il s'agit de ce jeu) est enfin là.



*Last Resort*  
(1992, SNK)



*View Point*  
(1992, Sammy)



*Pulstar*  
(1995, Aicom)

Il convient de préciser plusieurs choses. D'abord, Ironclad vous est peut-être davantage familier sous le nom de Chotetsu Brinkin'Ger. Ensuite, même s'il n'est commercialisé qu'en CD, il existe apparemment en prototype sous forme de cartouche. Enfin, il s'agit du jeu réputé l'un des plus rares de la Neo-Geo CD. L'intro ne laisse d'ailleurs aucun doute, le jeu est clairement conçu à la base pour un support cartouche : elle est succincte et composée d'images fixes fondues avec plus ou moins de bonheur.



En 1920, un petit royaume du nom de Choppu prospère au bord de la Mer Noire grâce à la culture d'oliviers. Le pays voisin est la République du Masque de Fer, avec à sa tête un certain Jacob, avide de conquêtes. Jacob ne tarde pas à envahir et conquérir Choppu au terme d'une victoire écrasante, la République du Masque de Fer ayant une avance militaire et scientifique considérable. Le royaume de Choppu se fait piller, les oliveraies sont détruites et les usines d'huile sont détournées pour fabriquer des armes. Cette petite contrée jadis paisible est devenue un amonçement de décombres, eaux usées et autres fumées. Insulté, blessé, le peuple de Choppu prépare sa riposte avec un modèle d'avion inédit, utilisant un robot autonome. A vous d'affronter l'armée de la République du Masque de Fer et de détruire la machine personnelle de Jacob, un robot géant : Kamijyou, le "Final Commander".

### UN TEST AU HASARD



ACCUEIL

PRESENTATION

TESTS

ASTUCES

DOSSIERS

COMPARATIFS

GUIDES

ADAPTATIONS

MUSIQUES

VIDÉOS

GALERIE D'IMAGES

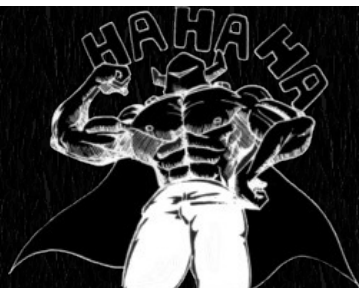
LIENS

LIVRE D'OR

CONTACT

### SITES FILS





Le menu d'accueil offre le minimum syndical pour de la Neo-Geo CD : Game Start, Demo Game, How to Play et Exit. Le choix du niveau de difficulté est le seul réglage possible, les amateurs de choix de nombre de vies et autres Sound Test resteront sur leur faim. On retiendra un détail amusant, le niveau MVS présent, malgré la sortie exclusive pour le format CD.



La séquence How to Play est bien sympathique avec un cockpit de vaisseau assez réussi. On y découvre que le titre de Saurus utilise trois boutons.

- A : tirer / charger le robot
- B : attacher / détacher le robot
- C : hyper-bombe



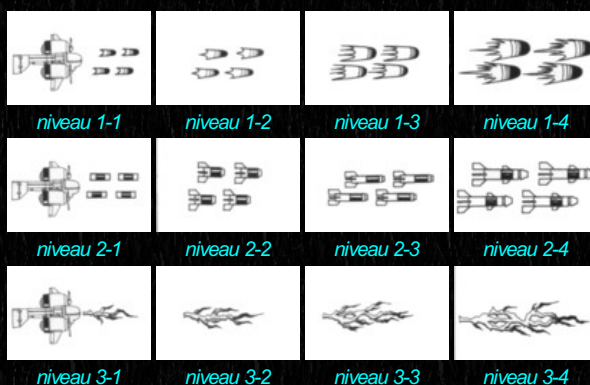
Le robot-module agit soit comme une aide quand il est détaché, ayant son propre armement, soit comme un bouclier avant contre les tirs ennemis peu puissants, tout en modifiant le tir de l'avion. Dans cette dernière configuration, il ne peut encaisser que quelques salves avant de se détacher automatiquement, afin de se sauvegarder. Il sera disponible après une dizaine de secondes, le temps de récupérer. C'est la même chose qui arrive quand on utilise le bouton C. Le robot nettoiera tout l'écran, au prix d'être indisponible un moment.

Ces bases posées, on pourrait croire que le jeu de Saurus possède un système d'armement assez limité. Il n'en est rien, malgré la faible quantité de boutons utilisés et de bonus disponibles. Tout se joue au niveau du temps qu'on met à ramasser certains de ces derniers, apportés par des hélicoptères de différentes couleurs.

L'hélicoptère rouge offre une pastille désignée par "P" (pour Power). Elle augmente la puissance de feu quand le robot est détaché.



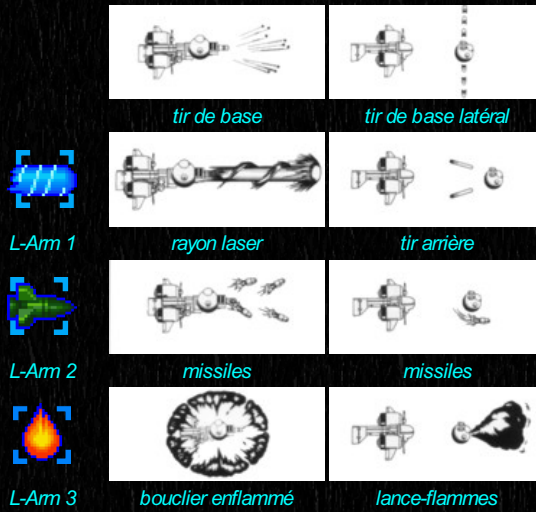
Une fois qu'on en a récolté trois, la suivante permet de lancer des missiles. Même chose, une fois ce deuxième niveau de puissance achevé, on accède au dernier : on envoie un éclair bleu très destructeur. Cela fait donc en tout douze niveaux de puissance, du tir basique de niveau 1 à l'éclair de niveau 4.



Quant à l'hélicoptère vert, son rôle est de modifier le tir quand le robot est arimé à l'avion. Il largue un bonus bleu qui change de couleur (bleu, puis vert, puis orange) avant de disparaître. Il est désigné en tant que "L-Arm".



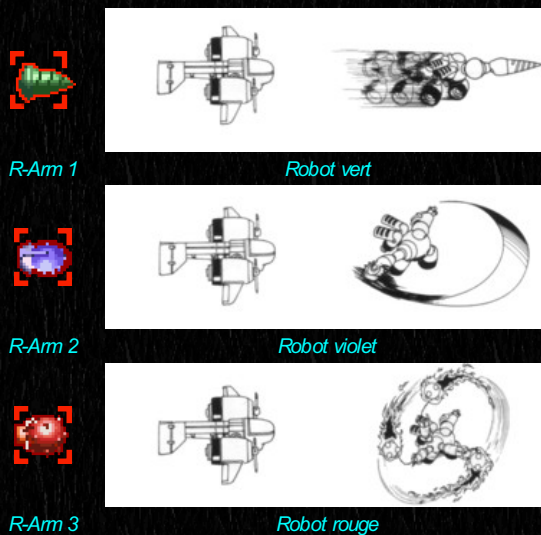
Le premier est un large rayon bleu assez peu puissant, mais plutôt large. Le deuxième consiste en des petits missiles à tête chercheuse. Quant au dernier, il s'agit d'un bouclier enflammé évidemment très défensif. Lorsque le robot est détaché de l'avion, il participe au combat en tirant, en ce en fonction du bonus "L-Arm" récolté (tir latéral, tir en arrière, missile à tête chercheuse, lance-flammes). Bien sûr, dans ce cas de figure, l'avion tire comme vu précédemment, c'est-à-dire selon le nombre de pastilles "P" recueillies.



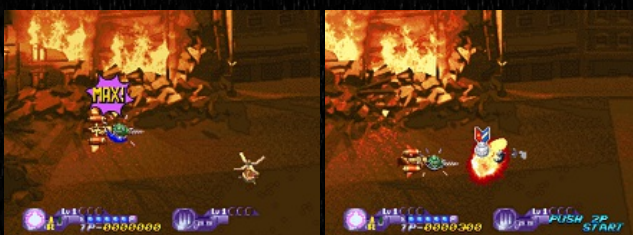
Passons à présent à l'hélicoptère jaune, porteur du bonus "R-Arm". Ce dernier change également de couleur, ce qui permet de choisir entre trois robots-modules différents.



Quel est l'intérêt de changer de robot, puisque son tir est déterminé par le bonus "L-Arm" ? Eh bien une fois attaché à l'avion, il existe la possibilité de concentrer le tir en maintenant le bouton A enfoncé, ce qui a pour effet de remplir une jauge. Une fois celle-ci pleine, si on relâche tout, le robot exécute une attaque surpuissante. Cette attaque n'est pas la même selon le robot qui équipe l'avion, d'où l'intérêt de choisir.



Autre subtilité, c'est quand on concentre le tir. Si on ne relâche pas le bouton A, on se rend compte que le robot-module devient offensif... mais seulement au corps à corps (vrille, scie...). Si on détruit les ennemis de cette manière, ils libèrent une médaille similaire à celles qu'on récolte après avoir vaincu un semi-boss ou un boss de fin de niveau. Cela est appréciable pour les adeptes du score, au prix d'une prise de risque plus importante.



*On charge la jauge à fond en concentrant le tir...*

*... et la vrille du robot-module transperce l'ennemi, ce dernier libérant une médaille.*

Demier hélicoptère à évoquer, il s'agit de celui qui apporte des précieuses pastilles d'énergie "E", lesquelles régèrent la santé de l'avion.



Toutes ces informations sont regroupées de façon assez claire en bas de l'écran de jeu. La jauge de charge est désactivée lorsque le robot-module n'est pas arimé à l'avion. On notera la présence d'une jauge de vie (un seul avion par crédit), laquelle ne souffre pas si on entre en collision avec le décor ou si on heurte une appareil ennemi.



Contrairement à Pulstar (la comparaison entre ces deux titres est difficilement évitable), Ironclad propose un choix de trois avions. Leurs noms diffèrent très légèrement selon qu'on joue avec la première ou la seconde manette.



Le Bristol est idéal pour débiter. Il offre un bon équilibre entre tir, puissance et mobilité.



Bristol mk.0

Vitesse : ★★★★★  
Tir : ★★★★★  
Puissance : ★★★★★



Bristol mk.X

Moins puissant, mais bien rapide et efficace pour se faufiler, le Fokker demande un peu de pratique.



Fokker G.VII

Vitesse : ★★★★★  
Tir : ★★★★★  
Puissance : ★★★★★



Fokker A.XX

Lourd mais très puissant, le Rogozarski satisfèra le joueur aguerri en quête de scores élevés.



Rogozarski 2

Vitesse : ★★★★★  
Tir : ★★★★★  
Puissance : ★★★★★



Rogozarski 9

Ironclad a une originalité, il propose deux choix de niveaux à chaque fois. Cela rappelle un peu Darius de Taito, titre certes de dix ans l'ainé de celui de Saurus. Une partie comporte entre 4 et 6 niveaux et quant au jeu dans son ensemble, il dispose en fait d'un total de 15 stages et de 5 fins. Si la fin 4C est la plus basique, la 6C sera la plus complète avec l'affrontement final contre Jacob.



Si les stages 1A et 2A sont extrêmement proches (un passage dans les égouts et les boss diffèrent), dès le deuxième niveau, les choses changent radicalement.



Stage 1 - Baptizm of Fire



Stage 2A - Lunar Prayer



Stage 2B - Mischief

En regardant le boîtier du jeu, on remarquera qu'il est mentionné "Dramatic Shooting Game", cela n'est pas sans raison. En effet, le scénario est dévoilé au cours de dialogues avec des ennemis. Certains boss ou même semi-boss sont l'occasion d'avoir un dialogue (pas très productif) avec l'armée de Jacob. Même s'il est vrai qu'il ne s'agit que d'une Nième invasion à contrecarrer, la mise en scène reste des plus sympathiques.



Le principe des boss de fin de niveau on ne peut plus classique, toutefois il est presque inconcevable de se trouver face à un shoot-them-up privé de cela. Dans tous les cas, ces boss sont convaincants et disposent d'une barre de vie bien pratique pour savoir si on est près ou non de les vaincre.



Quant aux temps de chargement, ils sont parfaitement en accord avec la taille du jeu : rapides et peu fréquents. Après ces présentations, il est temps de passer en revue les différents aspects de cette galette argentée.

### Aspect graphique

Les divers éléments ont eu le même traitement que pour Pulstar : conception en 3D puis transposition en 2D. Le rendu est par conséquent très bon même s'il peut dérouter, voire rebuter certains joueurs préférant l'art du pixel comme dans Last Resort. Par ailleurs, on notera que les ennemis sont un peu trop répétitifs. En ce qui concerne les stages, ces derniers sont vus de trois quarts de dessus, le tout avec un scrolling la plupart du temps horizontal. Ils sont fort travaillés et nombreux, surtout au regard des 178 Mbits. On regrettera un manque de couleurs dans les nuances, cela donne un aspect parfois un peu granuleux. Si on n'atteint pas des sommets, l'ensemble reste d'un bon niveau.

### Animation

Si ralentissements et autres clignotements s'invitent dans le jeu, ceux-ci sont rares et peu gênants. Les derniers niveaux proposent des effets étonnants donnant parfois une impression de 3D.

### Bruitages et musiques

C'est le seul chapitre où la nature du support (le CD, est-il besoin de le rappeler) se fait bien sentir. Les compositions sont inspirées, tantôt très calmes, tantôt très rythmées, et sont aidées d'orchestrations de grande qualité (la musique du premier niveau est [ici](#)). En ce qui concerne les bruitages, ils sont corrects mais ont une fâcheuse tendance à couvrir les musiques.

### Jouabilité

La vue un peu spéciale demande un petit temps d'adaptation pour bien toucher à coup sûr les ennemis. Bien entendu, les diverses armes à glaner au fil des niveaux offrent de quoi tenir la dragée haute aux hordes d'ennemis qui fuseront de partout. La gestion du robot-module permet d'alterner jeu offensif avec et jeu défensif. Attention, il faut toutefois se faire à la gestion des armes assez nombreuses et je reprocherai à ce système de n'être pas assez intuitif pour celui qui découvre ce jeu. Mais une fois le principe compris et assimilé, cela devient un pur régal.

### Durée de vie

C'est le gros point fort du jeu. Les 15 niveaux promettent de nombreuses parties et finir tous les chemins possibles prend du temps. Ce n'est pas le gâteau, contrairement à Pulstar, ici nous avons un véritable mode pour deux joueurs. Les crédits infinis contenteront les néophytes alors que pour les pros de ce genre, il faudra songer à se limiter pour apprécier pleinement le jeu. De plus, vous disposez d'une barre de vie, la punition n'est par conséquent pas immédiate au moindre choc.

### Au final :

Saurus nous livre un titre fort étonnant en comparaison de sa taille : il est long, varié, prenant, techniquement réussi... Son principe peu évident au premier abord le prive de séduire les joueurs qui "zappent" rapidement. Mais pour les autres, le plaisir sera au rendez-vous. Il demande moins de rigueur qu'un Pulstar mais se montre plus long, aussi riche, doté d'une ambiance fort réussie et d'un mode de jeu à deux en simultané. A mon avis, voilà le meilleur jeu du genre sur Neo-Geo CD.

★★★★★ 5/5

### Sur Neo-Geo AES :



Ironclad est resté très longtemps une exclusivité Neo-Geo CD. Il existait bien apparemment sous forme de prototype, mais le propriétaire ne désirait manifestement pas qu'un Ironclad cartouche soit diffusé. L'affaire en est restée là (un prototype qui fait fantasmer et un CD très cher) jusqu'au 24 novembre 2009. A cette date, SNK Playmore a commercialisé Ironclad sur Wii (Virtual Console). Bien entendu, ce n'était pas un jeu reprogrammé, mais bel et bien la ROM de la version MVS/AES originale, ressortie des cartons pour l'occasion. Quelques bidouilleurs et adeptes de la conversion ont donc pu en faire deux versions cartouche : MVS et AES. Plus besoin de prier pour qu'un jour le prototype cartouche jalousement gardé soit un jour dévoilé !

Ironclad en version AES dispose des mêmes ingrédients que "l'originale" CD. Seules différences, des crédits limités à 4 et une bande-son de moins bonne qualité (les puristes de la cartouche trouveront les mélodies plus authentiques). Bref, rien de bien nouveau, sauf que cette version existe... de façon officielle, soyons bien clair là-dessus.



### Au final :

"Sorti" très tardivement (et pour cause) et rudement concurrencé par les Blazing Star, Pulstar et autres Strikers 1945 Plus ainsi que Prehistoric Isle 2 (en MVS), Ironclad en cartouche constitue tout de même un excellent titre... et une surprise inespérée, merci SNK Playmore et Nintendo pour ce coup de pouce involontaire !

★★★★★ 5/5

### Et aujourd'hui ?

Ironclad a malheureusement subi une stupide spéculation de la part de faux collectionneurs absolument peu intéressés par l'univers de la Neo-Geo. Cela est dommage et il ne faut pas oublier pour autant ses qualités intrinsèques, certes peu à la hauteur du prix parfois délirant du jeu.

Au regard du prix, on préférera plutôt Pulstar, qui est une très bonne valeur sûre et qui ne décevra pas le joueur persévérant. Si vous pouvez vous le permettre, Ironclad est bien sûr un excellent choix, la concurrence sur Neo-Geo CD étant moins rude que sur Neo-Geo AES et MVS (absence de Blazing Star oblige). Quant à Saurus, on peut les retrouver avec les non moins excellents Shock Troopers.



Tarma



[Retour aux tests](#)

[Retour à l'accueil](#)