



Développé par : SEGA
Edité par : SEGA Europe
Sortie : 1990
Genre : Plateforme
Nb joueur : 1

Castle Of Illusion peut donner l'illusion que c'est un jeu enfantin, destiné aux plus petits des megadrivers et pourtant, derrière la jaquette sur laquelle figure notre héros Mickey ayant un air intimidé par la sorcière, se cache un fantastique jeu. C'est clairement, une des plus belles aventures vidéo-ludiques que la petite souris de Walt Disney va vivre et tout ça, à cause de la jalousie de Mizrabel...

Castle Of Illusion alias, I Love Mickey Mouse: Fushigi no Oshiro Daibôken au Japon

Once upon a mouse... à Vera City, Mickey et Minnie se promenaient allègrement, heureux d'être ensemble mais hélas, la méchante et moche sorcière Mizrabel, jalouse de la beauté de Minnie, kidnappe la petite copine de Mickey afin de prendre sa beauté grâce à ses pouvoirs magiques et bien entendu, elle s'enfuit vers son château... le Château De L'Illusion !!!

Les aventures bizarres de Mickey

Ainsi commence notre aventure avec la mascotte de Disney, décidée à sauver sa Minnie des griffes de Mizrabel. Une fois arrivé au Château magique, il devra entrer dans chaque pièce que la belle demeure de la sorcière possède. Toutefois, chaque pièce correspond à un thème, à une illusion dont Mickey devra venir à bout. Si la petite souris commence par La Forêt Enchantée, il devra faire face à La Tempête par la suite, tout en traversant l'incroyable Bibliothèque pour finir bien évidemment dans un duel contre l'ignoble Mizrabel au sommet du Château De L'illusion !



Mais avant de battre la sorcière, il devra récupérer les 7 gemmes de l'arc-en-ciel qui sont cachées dans les pièces c'est-à-dire, les niveaux !

Le titre de SEGA se présente comme un simple jeu de plateforme classique. Mais, là où *Castle Of Illusion* séduit le joueur, c'est par le fait d'apporter de temps en temps un peu de changement... pas uniquement graphiquement, mais aussi dans le *level design*. Par exemple, dans le premier niveau, le jeu garde son côté jeu de plateformes mais ensuite, dans le deuxième, il faudra avancer dans un stage en forme d'escalier afin de récupérer une clé. Une fois la clé dans la poche de Mickey, les escaliers disparaissent et notre souris se met à courir jusqu'à la sortie ! Dans le stage suivant, le personnage emblématique de Disney récupère un item qui renverse l'écran c'est à dire que le personnage se place et avance en haut de l'écran. Et des idées "magiques", *Castle Of Illusion* en possède quelques unes. Puis, ajoutons aussi des passages secrets permettant de récupérer des bonus de vie, des points et des pommes. Non, les pommes ne servent pas à alimenter le petit rongeur, elles servent à jeter aux sbires de la sorcière. Plus tard, il pourra jeter des billes bleues et des flammes ! Par ailleurs, Mickey peut éliminer les ennemis en leur sautant dessus avec ses fesses. Cela permet aussi d'atteindre des endroits pas forcément accessibles avec un simple saut.

Parfois, les gemmes arc-en-ciel sont protégées par le boss. Là aussi, il faudra bien évidemment les battre à coup de saut + fesses :).

The Enchanted Forest

Sorti en 1990, *Castle Of Illusion* faisait partie de la deuxième vague de jeux Mega Drive et autant affirmer carrément que le titre de SEGA, aujourd'hui encore, possède une superbe patte graphique étant donné que l'éditeur japonais a respecté la vieille licence Walt Disney dans les moindres petits détails. Il suffit de regarder les animations de Mickey, on dirait presque qu'il sort tout droit de l'un de ses films d'animation, c'est tout simplement hallucinant pour

<http://www.sega-mag.com/test-Castle+of+Illusion+Starring+Mickey+Mouse-Megadrive-1084-7.htm>

l'époque. Et ce n'est pas tout ! Les décors aussi ont bénéficié d'un soin minutieux, comme par exemple The Enchanted Forest avec les petites plantes roses qui forment des cœurs, le paysage qui change totalement de couleur ou encore dans Toyland avec des couleurs pastels tout en ayant une ambiance maison de jouets des plus sympathiques et puis je ne pourrais pas oublier le passage confiserie aux couleurs vives, délicieuses avec des dauphins rouges (Haribo ? en gélatine ? Miamiam...).



Oui, *Castle Of Illusion* est une gourmandise visuelle et 20 ou 30 ans après, il conserve encore toute sa saveur de la 2D sucrée :).

N'oublions pas non plus le *character design* des sous-fifres de Mizabel inspirés eux aussi, de l'univers de Walt Disney comme par exemple le Master Of Illusion de la Bibliothèque possédant des airs de Elliott du film *Peter et Elliott le Dragon* (1977). D'ailleurs, la sorcière du jeu aussi a été inspirée par une des terribles méchantes du monde Disney notamment La Reine de *Blanche Neige et les Sept Nains* (1937) en tout cas, ses motivations sont identiques.

Le royaume des jouets

La gourmandise *Castle Of Illusion* n'est pas uniquement visuelle puisque mélodiquement, le titre du géant de l'arcade est une réussite incontestable. Le chip Yamaha envoie des musiques vraiment entraînantes et on pense notamment au stage de la forêt, la bibliothèque. Ne soyez pas surpris de siffloter la mélodie du premier niveau :). On peut aussi écouter des musiques joyeuses comme par exemple Le royaume des jouets (personnellement, ma préférée) ou encore oniriques (stage des araignées) et même plus pesantes pour les deux derniers niveaux. Bref, les développeurs chez SEGA Japon ont franchement composé une bande sonore marquante et assurément culte à l'instar de la bande sonore de Sonic le Hérisson.



Un titre enchanteur !

Le magazine de jeux vidéo espagnol Hobby Consolas laissait un message clair et que personnellement j'approuve entièrement. Voici deux passages qui résument très bien la qualité du soft :

"Si no existiera Sonic, quizá este Castle Of Illusion podría ser considerado como el mejor juego para Mega Drive" (...) Por supuesto la jugabilidad es a toda prueba, al igual que su legendaria adicción, por lo que Castle Of Illusion puede ser el juego de tu vida".

Et bien vous l'aurez compris, avec Castle Of Illusion starring Mickey Mouse, SEGA a créé un des jeux les plus sympa sur sa 16-bit noire, ses graphismes et sa bande sonore qui respectent parfaitement la magie de Disney, une jouabilité simple certes, mais ayant un level design inspiré d'autant plus qu'au fur et à mesure des niveaux, le challenge de la petite souris augmente.

Un incontournable de la Mega Drive, définitivement, un MUST HAVE!

Notre petit rongeur a continué ses aventures sur les machines SEGA (durant la période 8/16 Bit). Tout d'abord, la série *Illusion* (dont *Castle Of Illusion* en est le premier) avec *Castle Of Illusion* sur Master System (qui est différent par rapport à la version 16-bit), *World Of Illusion* sur Mega Drive, *Land Of Illusion* sur Master System et Game Gear et finalement *Legend Of Illusion* sur Game Gear et Master System. Ensuite, Mickey nous a fait voyager dans *Fantasia* sur Mega Drive ou encore dans *The Great Circus Mystery*. Pour terminer, c'est dans *Mickey*

<http://www.sega-mag.com/test-Castle+of+Illusion+Starring+Mickey+Mouse-Megadrive-1084-7.htm>

Mania sur MD et Mega CD qu'on a vu pour la dernière fois la mascotte de Disney. Mais ça, ce sont d'autres aventures qu'on vous racontera bientôt...

Auteur : Spin-dash | Correction : Bogey Jammer