

	<h2>Wonderboy</h2>
<p>Année : 1986          Système : Arcade          Développeur : Sega          Éditeur : Sega          Genre : Plate-forme / Action</p>	

Par François Fischer (06 août 2007)



Le petit monde des jeux vidéo tient régulièrement lieu de théâtre à des compétitions acharnées entre les éditeurs le peuplant : celle opposant [Nintendo](#) et [Sega](#), de la fin des années 80 au début des années 90, est certainement l'une des plus connues, notamment à travers l'épisode que l'on pourrait appeler « la guerre des mascottes ».

En 1985, [Super Mario Bros](#) atteint des records de ventes sur console et remet en cause l'hégémonie de l'arcade ; outre le succès commercial du jeu, Sega est impressionné par la popularité dont jouit le plombier moustachu créé par Shigeru Miyamoto et veut à son tour imposer un personnage emblématique. Deux héros correspondent alors au profil recherché : le premier est Alex Kidd, un pur produit Sega visant avant tout le secteur console ; le second est Tom-Tom, et le jeu narrant ses aventures, **Wonder Boy**, est en priorité développé pour l'arcade avec la participation accrue du jeune et talentueux développeur Escape.



Dans un univers fantaisiste et coloré, vous incarnez Tom-Tom, jeune sauvageon dont la fiancée Tanya est un jour enlevée par le vilain-méchant-pas-gentil de service, portant le doux nom de King (ou Drancon selon les versions) : à vous de la retrouver et de la libérer des griffes de son kidnappeur. Ce scénario aux enjeux complexes sert de point de départ à l'exploration des 8 mondes – divisés chacun en quatre étapes - composant **Wonder Boy**, jeu de plateforme/action à scrolling horizontal.



Le maniement de Tom-Tom s'inspire quelque peu de celui inauguré par **Super Mario Bros** : la combinaison du joystick et des deux boutons « Jump » + «Speed/Attack» a en effet un petit goût de déjà vu, mais on ne saurait s'en plaindre puisqu'elle fonctionne efficacement. Autre emprunt au voisin moustachu, Tom-Tom est affecté d'un léger effet d'inertie lorsqu'il court ou effectue un saut ; il est heureusement possible de corriger à la dernière seconde une trajectoire mal engagée à l'aide du joystick.

D'énormes œufs disséminés dans les niveaux recèlent les items nécessaires à la progression dans l'aventure ; en heurtant ces œufs ou en leur tirant dessus, notre jeune héros accède à leur contenu :



Les œufs et les items qu'ils recèlent sont plus ou moins accessibles selon les niveaux.

Le **Tomahawk** tout d'abord : Tom-Tom peut en lancer jusqu'à deux simultanément. La négociation de certains passages sans cette arme s'avère des plus périlleuses, quand elle n'est pas tout simplement impossible : c'est pourquoi le Tomahawk réapparaît parfois à proximité du héros alors même que celui-ci vient de perdre une vie.

Il y a ensuite le **Skate-board** : cet item donne une autre dimension au jeu, beaucoup plus dynamique, puisqu'il permet de foncer à travers les niveaux afin de les boucler en un temps record et d'effectuer des grands sauts avec facilité ; sachant que le Skate-board permet en plus d'encaisser une blessure sans perdre de vie (le héros se retrouve à pied dans ce cas), l'item s'avère des plus précieux ; seul hic, il est impossible pour Tom-Tom de s'arrêter quand il est équipé du Skate, on peut juste ralentir sa course en appuyant de façon répétitive sur « Jump » + direction arrière, ce qui ne facilite pas la tâche quand il faut passer toute une série de plateformes mouvantes...

L'**Ange** rend Tom-Tom invulnérable un court instant pendant lequel il a tout intérêt à foncer dans les adversaires rencontrés, les points engrangés se multipliant alors au fur et à mesure !

Le **Champignon** est un bonus sans utilité réelle pour la progression mais sur lequel iront se jeter tous les amateurs de highscore, en raison de ses effets secondaires particulièrement intéressants...



Le Skate permet d'éviter les obstacles, L'Ange vous encourage à foncer dedans.

## La Faim justifie les moyens

L'absence de chronomètre à l'écran pourrait laisser croire dans un premier temps que **Wonder Boy** est un jeu « père » dans lequel on peut avancer tranquillement, en calculant bien à l'avance le moindre saut... Mais voilà, c'est tout le contraire : la barre de vitalité apparaissant dans le coin supérieur de l'écran est en fait un timer déguisé ; elle décroît continuellement pour symboliser l'épuisement progressif du héros dans son périlleux parcours ; dès lors que toutes ses graduations se sont éteintes, Tom-Tom « meurt de faim » et vous perdez une vie.



Le seul moyen de stopper l'hémorragie affectant cette jauge est de collecter constamment de la nourriture, celle-ci apparaissant sous diverses formes dans les niveaux : cela va du simple fruit au dessert hypercalorique, chaque aliment redonnant plus ou moins d'énergie et augmentant le score d'un certain nombre de points.

Précision importante : une fois que la nourriture est apparue à l'écran il faut vite s'en emparer sans quoi elle s'évanouit dans les airs au bout de quelques secondes ; plus facile à dire qu'à faire, étant donné les nombreux obstacles attendant Tom-Tom.

Le parcours emprunté par notre héros est en effet semé d'embûches de toutes sortes : les rochers font baisser la barre de vitalité de quelques degrés mais ne sont pas mortels en eux-mêmes ; le feu transforme Tom-Tom en grillade au moindre contact et fait accessoirement perdre une vie ; les plateformes instables auront vite fait d'envoyer le petit sauvageon au fond d'un précipice ; enfin les pierres qui roulent n'amassent pas mousse mais ont le don de faire perdre un paquet de vies, soit parce qu'elles apparaissent aux endroits les plus inattendus, soit parce qu'elles se suivent de près et deviennent alors difficiles à esquiver...



Dans Wonder Boy, mourir le plus bêtement possible relève presque du sacerdoce

Vous vous rappelez des œufs cachant les items ? Certains d'entre eux renferment surtout une mauvaise surprise : lorsque vous tombez sur un œuf maléfique (repérable grâce aux petites tâches parsemant sa coquille), il délivre le terrible Dieu de la mort, collant Tom-Tom jusqu'à la fin du niveau en cours et faisant fondre sa barre de vitalité en un temps record.



On vous avait pourtant prévenu : la curiosité est (parfois) un vilain défaut !

Il faut également faire face au terrifiant bestiaire peuplant Wonderland : escargots, araignées, chauve-souris et autres pieuvres ne posent pas trop de problèmes tant que vous êtes armé du tomahawk ; les cobras peuvent en revanche vous surprendre en surgissant du sol, de même que les essaims de guêpes, qui auront vite fait de submerger Tom-Tom par leur nombre.

Quelques ennemis sont particulièrement redoutables : les grenouilles vous feront perdre nombre de vies en raison de leur vivacité et de leur résistance au Tomahawk ; il faut en effet les toucher plusieurs fois pour en venir à bout, chaque blessure infligée entraînant un changement de couleur ET de mode d'attaque des batraciens.

Lorsque vous apercevez une fleur dans le décor, ce n'est pas le moment de rêvasser à des paysages bucoliques mais plutôt de rester sur vos gardes, car ce détail indique qu'une embuscade de coyotes est imminente ! Ces ennemis sournois frappent par derrière et lancent généralement leur attaque alors même que vous êtes en train de procéder à la collecte de nourriture ou négociez un passage de plateforme délicat...



Grenouilles et Coyotes mènent la vie dure à notre héros

À la fin de chaque monde, Tom-Tom devra faire face à l'une des incarnations de King : quelle que soit son apparence, le Boss lance des boules de feu selon des cadences variables, se déplace plus ou moins rapidement et il faut le toucher plusieurs fois à la tête pour lui faire perdre celle-ci ; King revêt alors un nouveau visage avant de s'envoler vers le niveau suivant,

en laissant derrière lui un item appartenant à Tanya, sans aucune utilité pour la suite : pendentif, parfum, chaussure et autres accessoires viendront juste enrichir une barre d'inventaire purement décorative.



Le pauvre King a beau changer de visage, il reste toujours aussi moche...

## Oh oh oh, jolies poupées ! (hommage subtil à Bernard Menez)

Il y a deux façons de terminer **Wonder Boy** : la première consiste à traverser tant bien que mal les sept premiers niveaux et battre les incarnations successives de King avant de libérer Tanya ; la seconde est réservée aux joueurs les plus endurcis : chaque stage du jeu recèle une poupée à l'effigie de votre dulcinée ; il faut absolument en récupérer 28 pour ouvrir la porte du huitième et dernier monde de Wonderland, là où les maniaques du joystick auront l'occasion de soumettre leurs réflexes à dure épreuve !



Quelques aperçus du huitième monde : une vraie promenade de santé...

Placées de façon visible et accessibles sans trop de peine dans les premiers niveaux, les jolies poupées sont par la suite plus difficiles à atteindre et peuvent être camouflées dans des rochers ou - plus vicieux - dans des ennemis : leur récupération oblige alors Tom-Tom à accomplir des acrobaties périlleuses, quand il ne doit pas adopter un comportement a priori suicidaire, comme foncer volontairement dans un ennemi...

Outre leur importance pour terminer le jeu, ces poupées sont également déterminantes dans la course au highscore, puisqu'elles doublent le montant des points obtenus à la fin de chaque stage !



On peut difficilement louper la première poupée du jeu : par ici le Doll Bonus !

À côté de la quête secondaire des poupées, chacun des 32 stages du titre recèle une des lettres du mot SEGA : invisibles à l'œil nu et ne pouvant être débusquées que par un saut ou un tir chanceux de Tomahawk, ces lettres accordent une vie en plus à chaque fois que le nom de l'éditeur a pu être recomposé.

## Un jeu « Wonder »

Graphiquement, **Wonder Boy** est une réussite incontestable : Tom-Tom possède de nombreuses mimiques à son actif, notamment lorsqu'il est sur son Skate ou pique une pointe de vitesse, et la plupart des « morts » donnent lieu à des animations rigolotes ; nonobstant le côté « kawaii » du héros ainsi que des monstres, les différents lieux traversés (forêt, plaine, caverne, océan, donjon...) ont fait l'objet d'un grand soin dans leur rendu, contribuant à faire de **Wonder Boy** l'un des plus beaux jeux d'arcade sorti en son temps, réussissant même l'exploit de plaire à la gente féminine !

Pour ce qui est de la bande-son, bien que le thème principal soit entraînant et guilleret (vous pouvez d'ailleurs en avoir un aperçu avec le gromix consacré à cet air), il s'avère rapidement répétitif ; les bruitages renforcent de leur côté l'ambiance mignonne et (faussement) décontractée du titre.

Les excellentes conversions [Master System](#) et [Game Gear](#) (cette dernière est intitulée **Revenge of Drancon** aux USA), sont toutes 2 caractérisées par des allègements esthétiques mineurs de la version arcade ; elles gagnent en contrepartie des niveaux supplémentaires ainsi qu'un bonus round inédit !

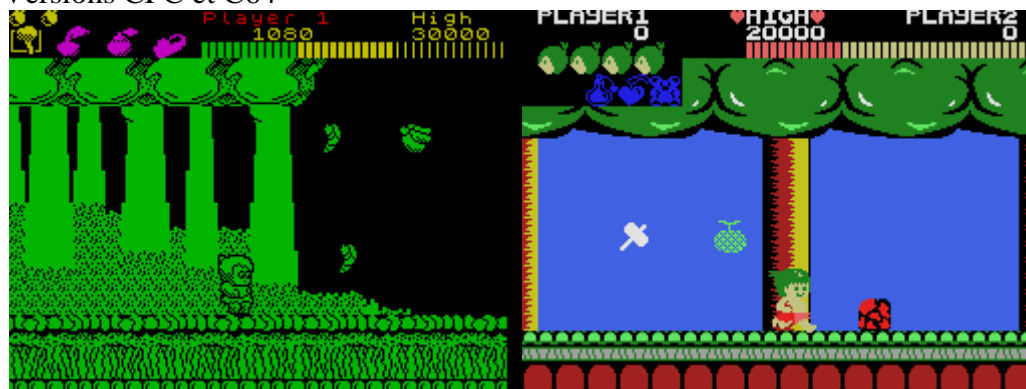


Versions Master System et Game Gear (avec un aperçu du bonus round inédit)

**Wonder Boy** a également fait l'objet d'adaptations sur micro-ordinateurs :



Versions CPC et C64



Versions ZX Spectrum et SG-1000



## L'échappée belle d'Escape : Adventure Island

Sega ne détenant sur **Wonder Boy** que la propriété intellectuelle de certains éléments (dont le sprite du héros), Escape se livre bientôt à un véritable crime de lèse-majesté, par l'intermédiaire d'Hudson soft : une adaptation à peine dissimulée du jeu sur [Famicom](#) ! La copie a pour nom **Adventure Island** et les exploits du héros de substitution, Master Higgins, bénéficient rapidement d'un succès supérieur à celui rencontré par Tom-Tom, stoppant net la carrière d'apprenti mascotte de ce dernier.



Adventure Island sur NES et MSX

Faut-il le préciser, Sega aura du mal à digérer l'affront subi et sans aller jusqu'au divorce avec Escape (devenu entre-temps Westone), assurera un contrôle plus étroit des productions futures, probablement à l'origine du formidable bouleversement apporté dans la suite [Wonder Boy in Monsterland](#). Mais ceci est une autre histoire...

*Merci aux participants du défi HIGHSCORE (sur le forum) consacré à **Wonder Boy** : leurs commentaires m'ont été très utiles pour la rédaction de cet article !*

François Fischer  
(06 août 2007)