



Shin Nekketsu Kouha - Kunio-tachi no Banka

Test de la version : Super Nintendo

Développeur : Technos

Année : 1994

Langue : Anglais

Genre : Beat-Them-All avec un scénario

Similaire à : Nekketsu Kouha Kunio-Kun, Shodai Nekketsu Kouha Kunio-kun, [Double Dragon Advance](#), [Vigilante](#), Downtown Nekketsu Monogatari, [Dungeons & Dragons](#)

Classification Personnelle : Tous Publics

Réalisation du test : 26 Janvier 2006

Avant Propos

Kunio (prononcer Kounio), le personnage principal du jeu Renegade, est une vraie star au Japon au même titre que Rockman ou Strider. Il est apparu dans un grand nombre de jeu dont un en particulier, Shin Nekketsu, un beat-them-all avec un scénario dont je vais parler aujourd'hui.

Résumé



Kunio est un loubard, un yanki avec son look bien particulier, costume blanc, chaussures noires et coupe de cheveux à la James Dean. Il protège les élèves de son école, Nekketsu High School, des bandes des autres lycées. Un beau jour où il roule à fond sur sa moto dans les rues de Tokyo, il renverse un enfant. Aussitôt la police arrivée sur place, il est emmené en maison de correction pour mineurs, là, plusieurs autres adolescents l'attendent dans la cellule avec la ferme intention de lui expliquer le règlement intérieur.

Test

Kunio fit parlé de lui la première fois en 86 avec **Nekketsu Kouha Kunio-Kun**, renommé pour le marché US, Renegade. Il était question d'un jeu de baston, le premier à instauré les codes du beat-them-all, un an avant la sortie de Double Dragon, toujours chez Technos. Il remporta un énorme succès au Japon où plusieurs jeux mettant en scène le jeune Kunio sont sortis, surtout chez Nintendo à travers la Nes et Snes avec des jeux de sport.

Dans Shin (le jeu ici testé), ce qui frappe en tout premier lieu est le fait que pour la première fois, il y a un scénario dans un jeu de frappe ! Il ne faut pas s'attendre à un truc de ouf mais tout de même, jugez plutôt. Durant son absence en maison de correction, un gang va essayer de voler le territoire de Kunio. Averti par un membre de son gang aux parloires, le jeune yanki va aller tout mettre en oeuvre pour s'évader. Après quoi il lui faudra changer de vêtements pour passer inaperçu durant sa cavale. Il va devoir récupérer son territoire, ce qui va l'emmenner à apprendre que son accident de moto sera peut être un coup monté...



Discours au sommet chez les Yanki

Le jeu est donc autant aventure que beat-them-all même si les dialogues ne donnent pas de choix et se contentent d'informer de la situation via les dialogues entre les personnages, il n'y a pas d'interaction avec le joueur. Après une phase de dialogue, il est temps de se dérouiller un peu et là, la surprise est agréable puisque Kunio dispose d'un grand nombre de mouvements. On peut donc courir, projeter, frapper avec les points, les pieds, coup de pied sauté, lasser un ennemi au sol à coup de pied, se mettre sur lui à califourchon et lui lasser le visage avec les points ou encore le soulever de sol pour le frapper. Sans oublier, Technos oblige, le bon vieux coup de pied en arrière pour se dégager d'une mêlée. On reconnaît le moteur de Renegade / Double Dragon mais ici, poussé à l'extrême tel qu'on a jamais eu la chance de le voir sur arcade.

Vous ne serez pas seul pour mener à bien votre mission puisque, dès le départ, Riki vous accompagnera et lorsque la santé de Kunio chutera, en pressant la touche "Select", vous pourrez switcher sur lui et continuer ainsi l'aventure. De plus, une fois sortie de maison de redressement, votre copine pourra vous accompagner, elle dispose de coups différents notamment une paire de giffes imparables.

Le jeu est graphiquement de bonne tenue avec des endroits très typiques à la fois du Japon, de l'univers de la rue ainsi que des jeux Technos comme la salle Pachinko, la boîte, le toit du lycée ou encore le port avec son entrée de garage, clin d'oeil à peine voilé à la saga des frères Billy & Jimmy. La musique tient également la

route bien que certains thèmes tapent un peu sur les nerfs quand on passe un certains temps sur l'ennemi. L'animation est donc au-delà de la trilogie DD et du premier Renegade, sans ralentissements, fluide. Heureusement le controle gauche / droite de Renegade / Double Dragon 2 n'a pas été ré-utilisé, ouf !



Les dialogues bien qu'assez simple ne manquent pas de fun...

La trame de l'histoire évite de tomber dans la routine du jeu de frappe avec ses six niveaux, ses six boss et ainsi de suite. Ainsi on aura par exemple l'occasion de se battre sur une petite roue à la fête foraine, l'occasion de se familiariser avec les commandes pour grimper sur une cabine. A un autre moment, on pourra jouer du coup de pied façon Road Rash en fonçant à moto sur l'autoroute. La difficulté est croissante, les premiers combats ne posant pas de réel problèmes, il faudra apprendre à bien utiliser toutes les possibilités de Kunio pour la fin de l'histoire. Cela dit, un système de mot de passe permet de reprendre l'aventure à différents check point, une très bonne initiative.

Pour les amateurs de manga, je ne saurais trop vous conseiller l'excellent **GTO** qui se place dans la même lignée scénaristique ainsi que **Racailles Blues** avec leur voyou au grand coeur. Shin est le dernier beat-them-all de Technos, développé par l'équipe technique des premiers Renegade / Double Dragon.

Conclusion

Technos à créer le beat-them-all, ils lui ont également donné un second souffle avec ce jeu de baston original, parsemés de bonnes idées, pour nous offrir quelque chose de divertissants. Le charisme du jeune Kunio est les différentes direction que prenne l'histoire ne laisse pas le joueur insensible et l'on joue pour connaître le déroulement de l'histoire, ce qui est une première dans ce type de jeu. Je pense qu'il aurait mériter une sortie international au vue de ces qualités mais c'est déjà bien qu'une team de traducteur anglophone (AGTP) est pris le temps de nous sortir une traduction, ce qui permet à tout un chacun de goûter au meilleur jeu sur le personnage de Kunio. Une très agréable surprise. A tous ceux qui ont un jour joué à un Renegade sur quelque support que ce soit, testez-moi celui-là, vous m'en direz des nouvelles...



Blood

Vive l'égalité des femmes^^



Pour

- 🔧 Un jeu de frappe avec un scénario !
- 🔧 Les différents endroits visités
- 🔧 La gamme de coups

Contre

- 🔧 La difficulté vers la fin
- 🔧 Pas d'interaction dans le scénario
- 🔧 Pas d'interaction avec le décors et les armes



Telechargement



Solution :

Version Amiga : [Pasti](#) 440ko

Version PC : [Pasti](#) 440ko

Version Mac : [Pasti](#) 440ko

Crack pour la version PC permettant de choisir son niveau. Lire le fichier CF-FURY.NFO pour les commandes.

Nekketsu Kouha Kunio-Kun / Renegade par Technos [1986]

Sorti en 86, Renegade fit un petit carton mais fut sévèrement concurrencer l'année suivante par Double Dragon, un jeu de frappe du même éditeur, le comble ! Même si aujourd'hui, il a terriblement mal vieilli et reste plaisant à finir uniquement par les nostalgiques, on doit lui reconnaître le statut de précurseur en la matière, tout est parti de lui, Final Fight, Street Fighter II... Sa diffusion Américaine et donc Européenne a été tout simplement honteuse. Dans le jeu original, Kunio est un lycéen qui affronte des bandes de lycéen voisins qui veulent s'acaparier son territoire, les yakuzas tirent les ficelles, l'action démarre dans une gare. Chez nous, tout commence dans le métro, on doit sauver notre copine, tous les sprites et décors ont été redessinés, les noms changés, l'intro supprimée, un pantalon en peau de yak et une liquette en cuir très Georges Michael ont laissés place au pantalon blanc du pure yanki japonais et, au final, Renegade n'est qu'un jeu de baston sans ame dont le succès réside dans son statut précurseur au détriment de son esprit résolument Japonais, ce qui est justement ce qui démarquait Kunio de la masse. C'est à Taito qu'on doit se carnage apparemment mais cela n'empêcha pas Renegade de connaître une belle carrière..



Quelqu'un parmi vous a entendu parler du mot "équité" ?

Target Renegade par Imagine [1988]

Deux ans après, une suite fut programmé sur CPC et ZX par un développeur spécialisé dans les portages de jeux d'arcade, Imagine. Target est donc la suite du Renegade "occidentalisé" donc point de Kunio ici, point de racines Asiatiques, de salles de pachinko et j'en passe. Le jeu est plaisant mais ressemble plus à un add/on du fait de la similarité avec le précédent volet, il faut être tomber dedans pour y jouer aujourd'hui je dirais.

Renegade III Final Chapter par Imagine [1989]

L'année suivante cette fois-ci, un troisième volet vit le jour, toujours sur les mêmes plates-formes, toujours par Imagine, toujours en se passant des services de Technos, l'équipe de développement originale. Cette fois-ci, c'est tout simplement le désastre, déjà au niveau du scénario puisqu'on nage dans une histoire de voyage dans le temps où l'on doit se bastonner avec des dinosaures. Le moteur est tout simplement immonde et la jouabilité pénible à souhait, les coups sont catastrophiques, c'est tout simplement incroyable qu'un jeu pareil puisse exister, il a du contribué à créer l'appellation, "daube".

Technos Story



Créer en 1981 par trois anciens employés de Data East, Technos s'est tout de suite spécialisé dans les jeux sur arcade. En 1986, il adaptent le manga Downtown Nekketsu Monogatari à travers un jeu, Nekketsu Kouha Kunio-Kun.

Première apparation pour le personnage de Kunio dont le nom provient du directeur de Technos, Kunio Taki, le jeu fait un tabac et Taito s'occupe de la localisation, rennomant le titre en Renegade et changeant tous les sprites, noms des personnages et voix digitalisés.

L'année suivante, Technos frappe à nouveau un grand coup et sort Double Dragon. Un jeu moins ancré dans la culture Japonaise à tous les niveaux, ce qui peut être un des éléments de son succès partout sur terre. Ce titre offre une situation financière plus confortable à l'entreprise qui peut à présent installer une antenne aux Etats Unis. Les différentes adaptations de Double Dragon sur micro et console sont sous traités à des tiers et le résultat

toujours en dessous des versions arcade si bien que Technos va d'avantage rencontrer le succès à travers l'utilisation de la licence Kunio dans des jeux de baston, RPG et basket sur Nes.

Double Dragon II ne rencontre pas le même succès que son grand frère, la faut peut être à des différences trop peu nottable mais surtout à la maniabilité de Renegade avec des coups qui changent selon l'orientation du perso à gauche ou à droite. Double Dragon III est confié à une équipe indépendante de celle ayant réalisé les deux premiers opus et cette fois-ci, c'est directement le fiasco. Les années suivantes, le merchandising Double Dragon à travers un dessin animé, un comics et un film n'ont pas permis de redorer le blason de la franchise.

En parallèle, la plupart des jeux mettant en scène Kunio, développés à présent sur Snes, rencontre un bon succès mais ne s'exportent pas. Shin Nekketsu Kouha - Kunio-tachi no Banka est le dernier beat-them-all développé par l'équipe technique des premiers Renegade / Double Dragon en 1994. Par la suite, Technos suit le mouvement et sort un VS Fighters, Double Dragon V, développé par Leland cette fois, ainsi qu'un autre DD sur Neo Geo, adapté du film homonyme, mais le succès refuse de revenir. En 1996, Technos, criblé de dette, met la clef sous la porte. Quelques tentatives des employés de Technos de créer une nouvelle entreprise ont été mises en place mais se soldant à chaque fois sur un échec malgré la sortie de la conversation de DD Neo Geo sur PSX.



Dès 2003, des anciens membres de Technos ont formés Million, ce qui leur a permi de sortir River City Ransom EX et Double Dragon Advance sur Game Boy Advance.



Liens

[AGTP](#) Traducteur de la version Super Nintendo

[Wikipedia](#) Liste de tous les jeux et portages qui tournent autour de Kunio

[Nekketsu Typhoon](#) Des scans d'un manga extrait du jeu

[Double Dragon Dojo](#) Un très bon article sur la Technos Story qui m'a été très utile

[Alone in the Past ?](#) Copyright 2002 Blood, Largo et Ranx. Tous droits réservés, reproduction totale ou partielle interdite sans autorisation. Les jeux cités sont copyright de leurs propriétaires.