

Rambo : First Blood part II

Test de la version : Amstrad CPC

Autres Supports : C64, PC DOS, ZX Spectrum

Editeur : Ocean Software

Année : 1986

Langue : Anglais

Genre : Arcade/Action

Jeux similaires : Commando - Rambo III

Classification Personnelle : Tous publics



Les grosses licences bâclées cela ne date pas d'aujourd'hui, pour preuve déjà en 1986 sortait la première adaptation en jeu vidéo du plus célèbre des bérêts vert, Rambo. Bandana sur la tête, torse nu et mitraillette à la main, le voilà parti sauver des prisonniers et casser au passage du Viêt-Cong dans un jeu rappelant très vaguement Commando mais alors très vaguement.

Après avoir mis à feu et à sang, une paisible ville américaine, John J. Rambo se retrouve au bagne. Pour le sortir de cette situation, le colonel Trautman lui propose une mission périlleuse, visant à localiser des prisonniers américains dans la jungle vietnamienne. Et le voilà parti mettre son nez là où il faut pas.

Ce que j'ai toujours aimé dans Rambo c'est sa volonté, on vient lui demander de l'aide une fois il refuse (en ne parlant pas), on vient une seconde fois, il refuse toujours mais laisse sortir avec sa grosse voix un « Ma guerre est terminée », et on revient une troisième fois pour dire que ca c'est mal passé, que l'ambassade peut rien faire, que tout le monde va crever et là il part en vrille et commence à tout pêter. Finalement Rambo aime bien se faire désirer et se faire mal, c'est un peu comme ca en voyant ce jeu.

Rambo est le genre de licence qui fait bien vendre, un jeu dans la ligne de Commando signé Ocean mais avec quand même pas mal de carence. Le jeu reprend la trame principale du film à savoir identifier les prisonniers et basta, ensuite repartir. Seulement Rambo n'en fait qu'à sa tête et il décide de sauver les prisonniers du camp nord vietnamien et les conduire à la frontière. Graphiquement, on reconnaît vaguement Rambo, qui d'autre que lui pourrait se balader torse nu, bandana sur la tête et une mitraillette à la main. Rambo a quand même un petit problème de démarche et l'allure d'un cow-boy ou alors il a du mal à se remettre de cette chaleur.



Rambo 2, c'est surtout beaucoup d'arbres et ... beaucoup d'arbres.



Sacré Rambo, toujours là pour faire l'idiot, avec sa démarche on dirait qu'il danse le flamenco.

Les graphismes sont agréables mais pas top, même assez grossier. La fenêtre du jeu est minuscule et bien qu'il s'agisse du mode 0 donc avec normalement 16 couleurs, ben on les cherche toujours. Pour l'action c'est du combat non stop, heureusement pas de problème d'approvisionnement des balles car elles sont infinies tout comme les ennemis d'ailleurs... le héros est déjà difficile à diriger, la collision des sprites mal gérés, ce qui rend la tâche très très ardue. La musique est plutôt entraînante enfin au début, elle reprend le thème du film, mais à la longue elle casse un peu les pieds surtout après avoir recommencer le jeu une vingtaine de fois.

Rambo pourra dans son périple ramasser un lance roquette et dégommer au passage quelques bâtiments du camp voir même quelques arbres tropicaux. Il lui faudra ensuite localiser les survivants puis les libérer avec l'hélico qu'il aura au passage dérobé à ces viet décidément pas fûtes-fûtes. L'IA ben disons qu'il n'y en a pas, les ennemis arrivent au hasard sur l'écran et fonce sur ce qu'ils peuvent, vous les évitez au petit bonheur la chance. J'ai particulièrement aimé la taille de l'hélico qui est aussi petit que le sprite du héros, bref une mise à l'échelle à l'image de la réalisation du soft : ridicule et bâclé.

Sinon hormis le fait que le jeu soit excessivement difficile (cause à la gestion des collisions catastrophiques) et trop court, on ne peut pas dire que le jeu est terriblement varié avec seulement 3 missions dont les buts changent (heureusement) mais se situant aux mêmes endroits. C'est en rejouant à ce style de jeu qu'on se rend compte qu'à l'époque on était vraiment indulgent sur les jeux, pourtant j'y jouait souvent et force est de constater que les souvenirs ne reflètent en rien la réalité, les années passant le jeu a très mal vieilli, déjà c'était pas un top à l'époque maintenant on se demande vraiment quelle détresse a pu nous pousser à y jouer...



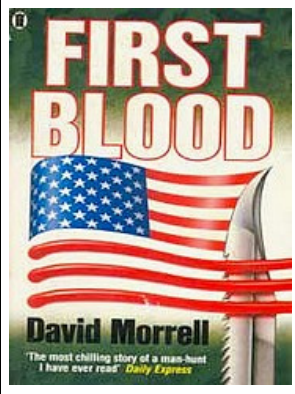
C'est l'hélico des schtroumpfs, j'espère que la schtroumpfette m'y attend :-))

EN CONCLUSION

Pour :

- + Moi Rambo, moi tout casser
- + La zic bien foutu

	+ Bon trip, enfin à l'époque
Contre :	<ul style="list-style-type: none"> - Gestion des collisions, pitoyable - IA des ennemis, il n'y en a pas - Fenêtre, minuscule
Intérêt Général :	10/ 20
<p>Fan de Rambo ce n'est certainement pas ce jeu qui vous tiendra en haleine mais pour les plus nostalgiques qui ont joué à ce jeu étant jeune, c'est toujours hilarant de voir à quel point il nous fallait pas grand chose en 1986 pour prendre notre pied à jouer. Un jeu trop difficile, heureusement ici on vous mets à disposition la très rare version avec énergie infinie, si vous voulez un bon jeu avec Rambo tournez vous plutôt vers le 3 en arcade dans un pur style Cabal ou la version Megadrive ou même celle micro mais avec un côté plus stratégique. Faites votre choix... mais évitez celle là sauf pour essayer d'en voir la fin après tant d'année.</p>	
Ranx, le 2 mars 2008	

Analyse	
	<p>Héro de l'Amérique Reaganienne, Rambo représente cette Amérique guerrière, agressive qui voudrait exorciser ses démons impérialiste dans la guerre du Vietnam qu'elle a indiscutablement perdue. Le personnage de Rambo provient d'un roman, First Blood (c'est d'ailleurs le vrai titre du film et non Rambo comme on nous l'a vendu en France), écrit en 1972 par un professeur de littérature américaine, David Morrell, après qu'il ait vu ses étudiants revenir traumatisés de la guerre du Vietnam. Il y dresse un portrait sans concession d'un homme primaire mais droit, patriote, abandonné dans une société qu'il ne comprend pas et pour laquelle il a tout donné. Sous un film d'action pur et dur, se cache une réflexion intéressante sur le choc moral qu'a représenté la guerre du Vietnam pour les Américains les conduisant même à mépriser leur propre soldat qui leur font rappeler sans cesse cette cuisante défaite. Le héros vit sans cesse avec le cauchemar de la guerre, insomniaque, atteint de névroses post-traumatiques, il revoit les tortures qu'on lui a infligées, ses camarades mourir au combat. Thème déjà abordé dans « Voyage au bout de l'enfer » ou « Apocalypse Now » et qui sera repris dans de nombreux films des années 80 comme « Né un 4 juillet » ou « Platoon ».</p> <p>Lâché par l'administration, sa hiérarchie militaire, les hommes politiques et l'opinion publique qui s'est finalement retourné contre la guerre, Rambo est abandonné, même ses camarades l'ont laissé mourir, faisant de lui le seul survivant de sa division, il se retrouve dans une guerre non plus physique mais morale. Un homme entraîné à subir les pires souffrances, le meilleur dit-on à la guerre et qui ne trouve pas même un boulot de gardien de parking de retour chez lui. Rejeté, le béret vert se ressaisit et déclare la guerre à son pays qui l'a si bien entraîné à tuer et qui a fait de lui ce qu'il est, c'est-à-dire une formidable machine de combat, il formalise ainsi le principe « Les armes que nous créons finissent par se retourner contre nous ». Un héros paumé, qui ne tue pas réellement mais inutile, il ne verse d'ailleurs pas le premier sang, le seul mort du premier film est imputable à la stupidité d'un adjoint du shérif tellement préoccupé à chasser l'homme qu'il enlève sa ceinture dans l'hélico, ce qui fait de Rambo un être plus victime des circonstances que réellement méchant. Originellement Rambo meurt à la fin du roman, tué par celui qui l'a créé le Colonel Samuel Trautman mais ce n'était pas un bon message pour tous les vétérans du Vietnam, la fin fut donc réécrite pour le film.</p> <p>Pour le second volet décidément bien moins abouti que les autres opus, Rambo trahit son personnage et joue la carte du politico-militaire en plein contexte de guerre froide, les américains d'un côté, les communistes de l'autre. Référence complètement assumée dans le troisième volet, les américains fournissent des armes aux afghans pour combattre l'ennemi russe. Dans le quatrième volet Rambo admet ce qu'il a toujours refusé avant, c'est à dire qu'il est né pour combattre. J'avais beaucoup d'appriori sur ce film notamment l'âge du héros mais décidément Stallone est très en forme et c'est une bonne surprise même si le film est très violent, mais comment pourrait-il en être autrement de la guerre.</p>