



Agony

Test de la version : Amiga

Développeur : Art & Magic

Editeur : Psygnosis

Année : 1992

Langue : Anglais

Genre : Arcade/Action

Jeux similaires : Apydia - [Shadow Of The Beast](#) - Unreal

Classification Personnelle : Tous publics



Loin de l'archétype traditionnel du Shoot'em up horizontal et des univers futuriste à la R-Type, certains jeux ont misés sur l'originalité et ont réussi à se démarquer, souvent brillamment, du lot. On y trouve par exemple ce que j'appellerai les shoot'em up écologiste, Apydia et Agony en sont les fers de lance. Alliant souvent graphismes somptueux, réalisation impeccable et bien sûr des musiques envoûtantes qui sont un pur régal pour les oreilles et qui se fredonne encore maintenant.

Transformer en Hibou après qu'un esprit vous ait apparu, vous êtes chargé de rétablir la paix en tuant le grand méchant Mentor, rien que ça... fin du très fouillé scénario.

Bien moins représenter aujourd'hui sur PC, le Shoot'em up comme on l'a connu sur les bons vieux 16 bits n'existe quasiment plus. Pourtant le genre avait fait les beaux jours des consoles Megadrive, SNES ou la fabuleuse mais onéreuse Neo Geo et son superbe Last Resort. Bien sûr on a encore de temps en temps une nouveauté comme R-Type Delta sur PS1 ou Final R Type sur PS2 mais une goutte d'eau dans la mare face aux autres catégories souvent surreprésentées. La 2D n'est quasiment plus présente sauf peut être sur quelques rares jeux sortie uniquement en vente sur le net comme Steel Savior, Jets 'N' Guns ou le récent Söldner-X.



Chouette, il pleut.

Même si Agony fut édité et soutenu par Psygnosis dont la qualité des réalisations et l'empreinte laissé dans le monde du jeux n'est plus à discuter, le jeu est surtout l'œuvre d'un studio Belge : Art & Magic (anciennement Ordilogic System) dont le précédent jeu Unreal sorti en 1990 et édité par Ubi Soft avait déjà fait grand bruit. D'ailleurs les similitudes entre ces 2 jeux sont assez frappantes, un univers heroico-fantasy, des arrières plans dans les tons rose-orangés, de superbes musiques et le fameux scrolling différentiel.

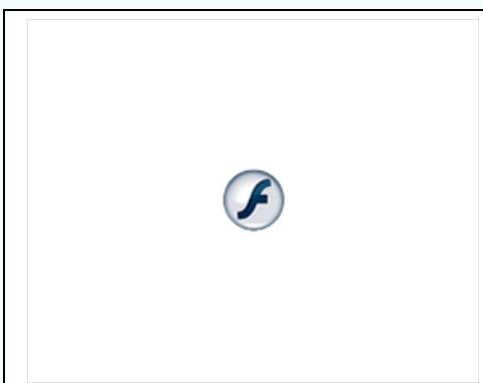
Aux graphismes on retrouve donc Marc Albinet mais aussi Franck Sauer qui a signé les six images de transitions qui sont vraiment magnifiques, 64 couleurs en plein écran, bref ce qui peut se voir de plus beaux sur Amiga. Mais surtout ceux qui ont déjà joué à Agony se souviennent inmanquablement de la musique d'introduction jouée au piano. Aussi inoubliable que fut les musiques de Shadow of the Beast ou de Turrigan, Tim Wright n'a pas à rougir de ses compositions, on

touche ici à la perfection, d'ailleurs il a aussi signé les musiques d'Aquaventura et de Beast 2 et 3, une pure merveille pour les oreilles. Pour la programmation on retrouve Yves Golet qui travailla sur Iron Lord, Outcast sur PC ou récemment sur le fameux « Far Cry » de Crytek.

Bon passons le scénario, pour le coup vous êtes aux commandes d'une chouette superbement animés dont la similitude avec le logo de la société Psygnosis n'est certainement pas anodine. Le premier niveau commence en pleine tempête dans une musique vrombissante. La mer est agitée, il pleut des cordes, les décors de premiers plans comme les autres parallax sont très détaillés voir animés, une licorne en haut d'une falaise, la foudre qui s'abat sur un guerrier qui tend sa lame au ciel (sans doute un clin d'œil à Highlander), un pont qui se tord ou des flammes qui brûlent un arbre. Tout est fait pour vous en mettre plein la vue et le résultat est fabuleux pourtant même si les premiers niveaux sont assez réussis, les 2 derniers sont un cran au dessus tantôt dans les montagnes, tantôt dans un paysage ravagé par le feu.



Le second niveau rappelle fortement les décors d'Unreal.



Le jeu ne dispose malheureusement que d'un seul niveau de difficulté et autant vous le dire, arriver jusqu'au niveau 6 relève de la prouesse tant il est quasi impossible de pouvoir continuer le jeu après qu'une erreur vous ait faite perdre vos armes. Un système par code pour atteindre les niveaux auraient été le bienvenu. Les armes ne sont pas non plus très variées et quelques parchemins découverts de ci de là pourront vous octroyer temporairement quelques pouvoirs spéciaux. Les ennemis ne sont pas animés y compris les boss de fin de niveaux ce qui nuit grandement au jeu, sans doute le prix à payer face à autant de débauche d'effets.

Reste que si Agony fascine au premier abord à la longue il est un peu ennuyeux, trop répétitif, pas de réelle innovation dans le déroulement de l'action, ennemis fades au design insipide. On aurait aimé des niveaux bonus, l'écran qui tremble quand on arrive au

Les 2 derniers niveaux sont superbes.

boss, un niveau avec un scrolling vertical, des choses qui font que le jeu apporte son lot de surprise...mais ce n'est pas le cas. La beauté ne fait pas tout dans un jeu, Agony fait partie de ces jeux dont on se souvient pour cela mais dont on oublie le reste...dommage.

Vous vous demandez pourquoi par la suite Art & Magic n'a plus fait parlé de lui sur Amiga? Et bien en 1992 Arts & Magic s'est spécialisé dans les jeux d'arcade. Ainsi en 1993 ils sortent chez Banpresto « Ultimate Tennis » puis « Western Shooting » et « Stone Ball », un jeu de sport assez réussi dans la préhistoire. Ce fut leur dernière réalisation, puis Art & Magic disparu lors de la fondation en 1995 du studio Appeal par Yves Grolet, Franck Sauer et Yann Robert. Ce studio créa notamment sur PC « No Respect » pour OCEAN ou le fameux « Outcast » en 1999 pour Infogrames. Après le dépôt de bilan de la société en 2001 alors que le studio bossait sur Outcast 2, l'équipe d'origine se séparent. Yves Golet fonde en 2001 le studio Elsewhere Entertainment devenu depuis 10tacle Studios Belgium, Quand à Franck Sauer il fonda en 2004 avec Yann Robert la société Fresh3D.



EN CONCLUSION

Pour :

- + Graphismes et musiques somptueux
- + Les scrolling parallaxes de toutes beautés
- + L'Amiga exploité à son maximum

Contre :

- Ennuyeux, Peu d'armes et un seul niveau de difficulté
- Déroulement de l'action classique
- Comme souvent une fin bâclée

Intérêt Général :

16/ 20

Pas assez excitant, trop ennuyeux, une action finalement classique pourtant Agony fait partie de ces jeux qui ont marqués tout possesseur d'Amiga. Mélange poétique dans un univers en plein chaos, bénéficiant d' une réalisation magistrale et de symphonies sublimes, cela en fait une œuvre à part des autres shoot'em up. On connaît tous la qualité des jeux Psygnosis mais force est de constater et avec le recul que même si ce n'est pas le meilleur shoot'em up de l'Amiga, c'est une grosse claque et ses graphismes et ses musiques le hisse dans le top 5 des shoot sur cette machine.

Ranx, le 17 décembre 2007