



Bob Winner

Test de la version : Amstrad CPC

Autres Supports : Amstrad PCW 8256, Atari ST, C64, M06, PC DOS

Editeur : Loriciels

Année : 1986

Langue : Français

Genre : Arcade/Action

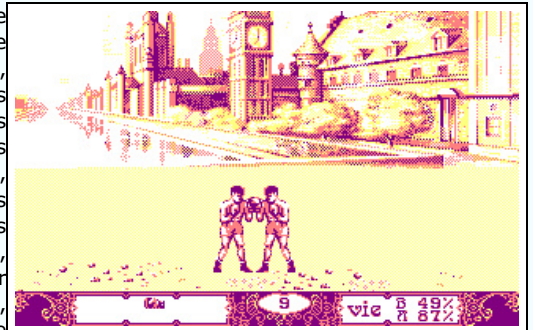
Classification Personnelle : Tous publics



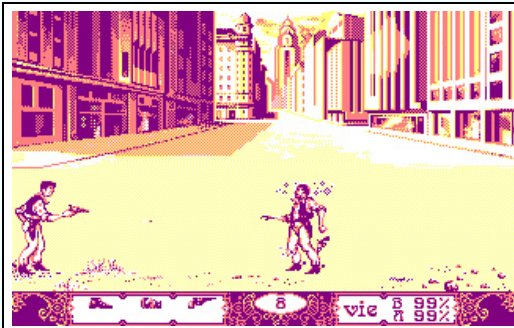
Bob Winner c'est tout une histoire, celle d'un cyborg qui décide de faire un tour du monde et de se battre contre des boxeurs et un cowboy, tout ça pour connaître la vérité vraie, et oui, ça s'invente pas !

Fraichement débarqué sur notre planète, vous, Bob Winner, allez devoir voyager à travers le monde pour récupérer les trois clefs nécessaires au retour sur votre planète mais il faudra vous battre pour parvenir à vos fins.

On est tout de suite dans le bain puisqu'aussitôt passé l'écran de présentation, on se retrouve quelque part sur terre et déjà, le danger rode. Au fur et à mesure de votre progression par écrans, vous allez devoir éviter les objets volants et roulants tel que des tonneaux, pierres, abeilles ou encore couteaux ainsi que les sables mouvants où vous pourriez vous noyer. Trois combattants vous attendent à différents endroits, un spécialiste de la savate, un boxeur et un cowboy. Il va vous falloir trouver les items permettant de se transformer pour pouvoir affronter ces adversaires sur un pied d'égalité en clonant leur technique, viendra alors le moment de leur mettre une trempe et récupérer la clef que chacun conservait précieusement. Avec ces trois clefs, vous pourrez vous rendre à la fin du niveau et passer une porte imposante qui recèle une sorte de super computer qui vous posera une série de questions de logiques et de calculs, quatre bonnes réponses et vous aurez gagné !



Bob Winner sur Amstrad, c'est avant tout une prouesse technique puisque les différents pays visités, tout comme les personnages, ont été digitalisés. La représentation utilisée est le mode 1 du CPC permettant un affichage en 320x200 avec une palette de 4 couleurs. Compte tenu de l'année et du challenge, le résultat est tout à fait convainquant et les couleurs sont choisis avec parcimonie pour pallier le peu de nuances, le résultat demeure suffisamment bien détaillé. Une sympathique musique nous accueille pour laisser ensuite place à des bruitages plus anecdotiques. La jouabilité est bonne par ailleurs, Bob réponds bien même si les commandes sont un peu bizarre comme la touche haut pour ramasser un objet, on ne peut malheureusement pas personnaliser les commandes comme c'était souvent le cas à l'époque.



Bob Winner, toute mon enfance. Maintenant qu'on peut sauvegarder sur émulateur, je me suis lancé à le finir car il faut reconnaître que la difficulté est assez élevée, des objets qui traversent l'écran pour nous toucher, des sables mouvants où il est difficile de ne pas tomber, le cowboy qu'il est impossible de vaincre sans y laisser au moins une vie mais surtout, l'ordinateur de la fin avec ces questions chiantes. Niveau durée de vie donc, elle est assez conséquente sans sauvegardes sauf qu'on ne peut pas finir le jeu, elle est assez ridicule en sauvegardant mais au moins, on peut le terminer.

L'année suivante, le jeu fut porté sur Atari ST, un portage qui ne fit pas honneur à cette machine puisque les graphismes se contentaient de passer de 4 à 6 couleurs uniquement. De plus, pour accentuer la difficulté probablement, le jeu fut accéléré et ainsi, les objets volants sont quasi impossible à anticiper.

En 1988, Bob Winner fut porté sur C64. Malheureusement, le mode graphique du C64 ne permet que deux couleurs en haute résolution, ainsi, le résultat ressembla d'avantage à une bouillie de pixels et le jeu fut unanimement descendu sur ce support.

EN CONCLUSION

Pour :

- + Le challenge technique sur Amstrad
- + La palette de mouvements

Contre :

- Fin pas suffisamment soignée
- Trop dur sans sauvegarde

Intérêt Général :

13/ 20

Bob Winner est donc dans la bonne moyenne des jeux Loriciels, sympathique, bon enfant, original mais n'a pas passé l'épreuve du temps sans encombres. Il faut être tombé dedans pour y rejouer aujourd'hui, surtout qu'entre la première partie et la fin, il y a un cruel manque d'homogénéité et la partie se termine en faisant une boucle et nous projetant de nouveau au début du jeu, sans écran de Winner justement. Un sympathique souvenir néanmoins mais cela reste très subjectif.

Blood, le 16 mars 2007



