

Double Dragon Advance



Test de la version : GBA

Autres Supports : Tous pour ainsi dire

Développeur : Million

Année : 2003

Langue : Japonais

Genre : Beat-Them-All

Similaire à : [Shin Nekketsu Kouha - Kunio-tachi no Banka](#), Double Dragon 2, [Vigilante](#), Renegade, [Final Fight](#)

Classification Personnelle : Tous Publics

Réalisation du test : 28 Janvier 2006

Avant Propos

Fan de jeux de baston, il devait arriver, le jour où je testerais, enfin, Double Dragon. Mais ici, c'est de son remake sur Game Boy Advance dont je vais parler, premier test GBA et sûrement pas le dernier...

Résumé



On connaît tous le scénario de DD, non ? Lisez plutôt, la copine de Billy a été enlevée et c'est avec son frère, Jimmy, qu'il va devoir partir la sauver des méchants vilains qui font que de l'embêter...

Test

Double Dragon est le premier beat-them-all au monde, le jeu qui a créé le genre. A la manière de Wolfenstein 3D pour Doom, Renegade, sorti l'année précédente (1986) par le même éditeur et très similaire mais il n'avait pas les épaules pour devenir une référence mondiale. Double Dragon quant à lui a pris un vilain coup de vieux, tous supports confondus, jusqu'à sa ressortie il y a trois ans sur GBA, gros plan sur un mythe.

On va donc être invité à parcourir huit niveaux blindés d'ennemis pour sauver notre belle. Les vilains pullulent mais les armes aussi. La représentation gère la profondeur et permet de se servir des décors pour parvenir à ses fins, coincer un gars contre un mur, l'envoyer dans un trou, à la flotte, etc...



Un jeu de baston, des cartons, CQFD

Pour se défendre, on peut compter sur ses petits points et ses jambes en premier lieu, on peut frapper, attraper un gars, le projeter, mais également courir, l'atter un ennemi au sol, faire un coup de pied sauté, arrière et enfin, utiliser des armes. Nunchaku, batte de baseball, fouet, chaîne, couteau, plein de réjouissances en somme.



Les intermèdes ne manquent pas d'humour

La résolution de la GBA est de 240x160, mais avec un émulateur et un filtre graphique (Visual Boy Advance par exemple), le résultat est aussi convainquant que n'importe quel jeu émulé. La palette affiche 128 couleurs contre 86 sur la version arcade, le résultat est donc plus coloré et détaillé. La bande son a été retravaillée pour lui offrir la patate des productions actuelles, tout en conservant les mélodies que tout le monde connaît, un bon compromis. C'est au niveau des sprites que la différence est importante puisqu'ils ont tous été refaits, une sorte de mix entre ceux de DD1 et DD3, mieux animés, moins naïfs, le résultat est tout simplement excellent. Enfin, concernant les lenteurs de la version arcade, elles n'existent plus ! Le jeu est fluide du début à la fin, peu importe le nombre d'ennemis à l'écran.



DDA est vraiment le Double Dragon qu'on attendait tous. Tous les défauts, tout ce qui a mal vieilli, tous les bugs ont été remplacés pour nous offrir un pur jeu de frappe qui vaut bien **Final Fight**, tout en conservant le charme et l'esprit de la licence. De meilleurs sprites, plus de coups, la possibilité de laisser tomber une arme pour en prendre une autre, de nouveaux ennemis, de nouveaux niveaux, un scrolling fluide mais également, de superbes artworks entre chaque niveau avec un style très manga façon **Ken**, **GTO** ou **Get Baxters**, tout à fait dans le ton de ce que l'on est capable de faire aujourd'hui.

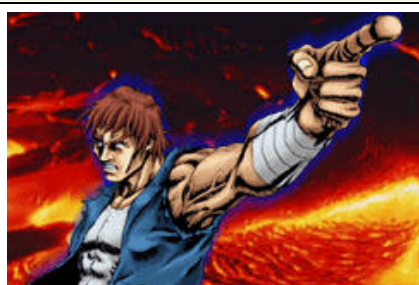
DD a donc été le premier le beat-them-all, avant lui les jeux de combats existaient mais il n'y avait pas de nomenclature du jeu de frappe. Il a uniformisé des codes pour créer un genre. La pré période DD n'avait pas

permis de donner ne serait-ce qu'un seul jeu de sa trempe, du jour au lendemain, le cyclone DD a donné du travail à toute l'industrie du jeu video qui n'a eu de cesse de produire des clones à la pelle dans des qualités très variables. Au niveau du scénario, les plus feineants se sont donc contentés de reprendre le concept de la copine qui se fait enlever, les niveaux thématiques tels que le park, chinatown, l'entrepôt ou encore, le début du jeu dans une rue, cracra si possible. La possibilité de récupérer l'arme d'un adversaire en le frappant et de l'utiliser contre lui. Les mouvements avec des coups de poings et pieds, lorsqu'on touche un adversaire, on l'agrippe et au choix, des coups ou projection. Un boss à la fin de chaque niveau. Bottines, jean, punks, filles de joie et latex. Tous les ingrédients étaient là, il n'y avait plus qu'à se retrousser les manches mais DD conserva malgré tout son statut de pionnier et le nombre de supports où il fut développé lui permit d'assurer sa notoriété auprès de tous les joueurs des années 80, partout dans le monde.



Cela n'étonnera personne si je vous dis que le président de Million, le développeur de cette version, n'est autre que Kunio Taki, ancien directeur de Technos...

Conclusion



Un remake trop "stylé"

Ce DDA est vraiment une petite perle, on peut même parler d'une version Deluxe de Double Dragon tant chaque modification a transcendé le jeu et lui a enlevé toute sa vétusté pour nous offrir un classique avec les moyens financiers et techniques d'aujourd'hui. Le fait que ce soit une partie de l'ancien staff de Technos qui ait travaillé sur cette adaptation permet également de conserver une certaine authenticité et c'est un régal de ne pas avoir affaire à un vulgaire remake commercial, l'objectif a été très ambitieux et le résultat est du même calibre. Vraiment un très bon travail pour un jeu qui a marqué l'univers ludique, à jamais.

Blood



Pour

- 🔥 Un classique
- 🔥 DD puissance 100 avec un moteur qui assure
- 🔥 Le nunchaku, mortel !

Contre

- 🕒 Peu d'ennemis finalement
- 🕒 Difficile de sortir d'une mêlée
- 🕒 Le niveau sur le camion, bof, bof



Telechargement



Version Arcade par Technos [1987]

Double Dragon version arcade a terriblement mal vieilli. J'ai bien connu cette version car ce fut l'un des rares titres où j'ai engouffré les pièces (presque) sans compter à l'époque. Aujourd'hui, de l'eau a coulé sous les ponts et force est de constater qu'il souffre de plusieurs défauts dont le principal, un moteur poussif générant des ralentissements plus ou moins importants en fonction du nombre de personnages présents à l'écran. Cela nuit énormément au plaisir de jeu et je n'ai pas trouvé la force de le refinir aujourd'hui, autant dire que c'est même pas la peine pour un profane dans ces conditions.



Version Megadrive par Ballistic [1992]

La fenêtre est plus importante et il n'y a plus de ralentissements. En revanche, la palette de couleurs a pris un sérieux coup et la bande son est tout simplement immonde. En l'absence de bons bruitages, on n'arrive pas à accrocher, c'est vraiment dommage car il ne manquait vraiment pas grand chose pour faire de cette version une bonne alternative.



Version Atari ST par Binary Design [1988]

La première version du jeu que j'ai connu. Le jeu n'est pas en plein écran, les sprites ont été redessinés et un tripatouillage a été fait pour la musique afin de nous offrir le thème du premier niveau pour le menu puis un silence de mort durant le jeu, heureusement, troublé par de nouveaux bruitages digitalisés du meilleur effet. Les ralentissements sont toujours présent mais moins importants que sur arcade et l'absence des deux boutons supplémentaires ne se fait pas trop ressentir. Je trouve cette version assez fun tout de même.



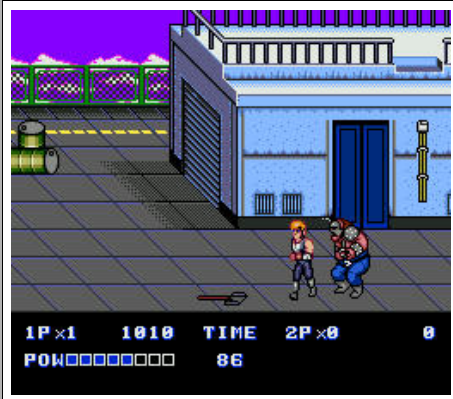
Double Dragon II Version Arcade par Technos [1988]



Accueilli tièdement de par son manque d'innovation flagrante, non content de ne nous proposer qu'une nouvelle succession de niveaux ainsi qu'un design identique au précédent volet, DD2 ne corrige même le problème de lenteur. Pire, cette fois-ci, on a droit à une jouabilité merdique héritée de Renegade, à savoir, les commandes qui changent selon l'orientation du personnage, gauche et droite.

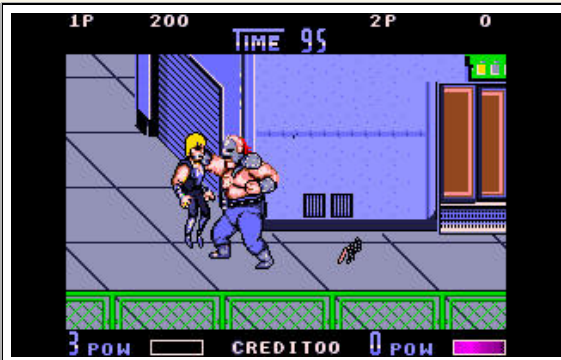
Double Dragon II Version Megadrive par Pal Soft [1991]

Sortie en premier sur Megadrive, cette version est, comment dire... A chier ! La fenêtre a été rognée, les sprites ont été redessinés et sont très laids, il y a un cruel manque de luminosité et les ralentissements font toujours partie des réjouissances. Enfin, le contrôle est similaire à la version arcade sauf qu'on ne peut changer la configuration des boutons dans les options. Bref, aucun point positif, conversion complètement bâclée, à



oublier.

Double Dragon II Version Atari ST par Binary Design [1989]



Le travail est similaire au premier DD sur ST puisqu'il s'agit du même développeur. Ils se sont cependant améliorés sur un point, les sprites sont les mêmes que sur arcade. Les bruitages sont toujours aussi bons, les musiques, toujours aussi absentes. En revanche, la prise en main est vraiment meilleure puisqu'il n'y a qu'un seul bouton. Je vais oser prétendre qu'il s'agit là de la meilleure version de DD2 au point de vue jouabilité, pour ce qui est du reste, c'est quand même pas le jour et la nuit avec la version arcade, du très bon boulot.

Double Dragon 3 Version Arcade par East Technology [1990]

Cette fois-ci, on touche le fond. Si les graphismes et les sprites sont impeccables, le problème vient de l'animation tout simplement immonde et saccadée qui donne mal au cœur au bout de cinq minutes. Quant aux mouvements, ils sont vraiment ridicules et manquent de punch, on se croirait revenus cinq ans en arrière. En tout état de cause, on peut donc ici parler de daube. A noter que le développement a été sous-traité à un tiers, ce qui explique qu'il se distingue tant de ses deux grands frères.



Double Dragon 3 Version Megadrive par Software Creations [1992]

Toujours aussi pourri sauf que l'écran a été redimensionné, la musique fait mal aux oreilles et l'on ne peut plus courir. En revanche, il y a une chose qui place cette version, selon moi, au dessus du jeu original, c'est au niveau de l'animation qui a été améliorée et ne dispose plus d'aucune saccade. Les couleurs sont moins criardes également. Mais faut quand même avoir faim...



Lien

[Double Dragon Dojo](#) Le site non officiel sur la saga, une vraie référence

[Atlus](#) Le site officiel de l'éditeur avec screenshots et même des vidéos, en MPG (Yes !)

