

# Chase H.Q.

## Mame Jap & US

Les années 80 étaient une période d'expérimentation, bon nombre de jeux, aujourd'hui, puisent leur concept dans cet âge d'or. Les courses de bagnoles n'ont pas été oubliées et c'est après le génial Outrun et avant le non moins excellent Lotus 2 qu'a vu le jour, un petit jeu de courses a priori sans prétention mais qui marqua les joueurs à vie, Chase H.Q.

**Taito. 1988. Course.**



Fin policier Japonais, votre mission est d'arrêter les malfrats au volant de leur bolide, PAR N'IMPORTE QUEL MOYEN !

Pur jeu bourrin, Chase H.Q. propose donc sur cinq niveaux une course contre la montre. Vous avez en effet 60s pour intercepter un véhicule et 3 nitros propulsant votre voiture à une vitesse de fous pour y parvenir. Un voyant de distance à droite de l'écran et à nouveau 60s lorsque vous entrez en contact avec le dit malfrat. Il faut à ce moment-là bousiller son tas de boue en faisant du pousse-pousse... tout en ayant un œil sur votre trajectoire et en évitant les autochtones, du carnage oui, mais dans les règles de l'art svp.



*Il vous arrive de traverser des villes mais on n'est pas dans GTA [Mame]*

Après le lamentable Full Throttle sorti l'année précédente par la même équipe pour concurrencer Outrun, Taito leur a offert l'occasion de prouver de quoi ils étaient capables et le résultat est là. Graphismes splendides, gros sprites, bande son impeccable, animation fluide, prise en main intuitive, voix digitalisées (en jap) et vraie stéréo avec une enceinte pour la musique et une pour les voix, le jeu est techniquement parfait, il n'y a rien à redire.

Une fois quitté l'archipel nippon, CHQ a été totalement "Américanisé" avec un nouveau doublage très Miami Vice (deux flics à Miami) sans parler d'une nouvelle jaquette avec deux flics, un blanc et un black, l'arme fatale quoi.

## Version PC Engine [1989] Jap & US

Une sympathique conversion qui transpose fidèlement le jeu et même s'il n'a plus l'envergure de son grand frère sur arcade, ça se laisse jouer.



*La sirène, reste plus qu'à exploser le vilain [PC Engine]*

## Version Atari & Amiga [1989] par Teque Software

Ah ben je comprends pourquoi j'avais pas accroché à l'époque... Voyons voir, par quoi je commence ? Les graphismes laids avec une voiture sans roues tellement c'est dur de dessiner ces pièces oh combien utiles avec une palette de 16 couleurs ? Non, les bruitages immondes qui ne peuvent se marier avec la musique, nous obligeant à trancher ? Non plus, et si je disais tout simplement que cette version est indigne d'un 16 bits et que je veux que vous sortiez dans la rue brûler votre disquette pour arrêter de vivre dans la honte ? Mouais, vous avez là le digne représentant de ce qu'est une adaptation ratée d'arcade, euh, je voulais aussi dire que c'est Ocean qui l'a distribué mais là on me dit que c'est bon...

Chase H.Q. est un jeu qui repose avant tout sur une technique maîtrisée haut la main, aussi, si la version PC Engine s'en sort d'un poil, la version 16 bits, avec une palette moins riche, des sprites moins gros et moins de voix digitalisées ne prétend pas au même délire, on est plus proche de quelque chose comme Overlander, Crazy Cars 1 ou Continental Circus que d'une tuerie des salles d'arcade.



Ne loupez pas votre cible [Mame]

Les simulations de course en 2D qui peuvent procurer un réel plaisir encore aujourd'hui se comptent sur les doigts d'une seule main. Chase H.Q. a indéniablement sa place dans le lot grâce à une technique parfaitement réalisée, une prise en main excellente et une difficulté bien dosée. Certes, il n'y a que cinq niveaux mais tous réalisés correctement ne laissant pas un arrière goût aux joueurs. Se voulant peut-être à l'origine une vulgaire copie de la bombe de Sega, CHQ a dépassé toutes les espérances en devenant un jeu unique et original qui est devenu à son tour une référence, une vraie succes story.

Intérêt \_\_\_\_\_ 16/20 



Démarrage en trombe [Mame]



Avant Lucas, les gars de chez Teque avaient inventé le pod ! [16 Bits]

## Les suites

### S.C.I. - Special Criminal Investigation (1989)

Le jeu est totalement Américanisé à présent et c'est à bord d'une Ferrari que vous allez faire le ménage sur les route. Le co-équipier sort de la voiture à présent pour tirer et un hélico vient même vous filer un bazooka lorsque les choses se gâtent. Une suite sympa mais on ne retrouve plus tout à fait l'esprit du premier épisode, peut-être parce que l'équipe de CHQ n'a pas été resolicitée comme pour les autres suites ?

### Super Chase - Criminal Termination (1992)

On a plus droit à un Test Drive-like qu'autre chose à présent puisqu'on a une vue "cockpit" mais on ne peut pas gommer un passé de bourrin comme ça et flirter avec la simulation comme si de rien n'était, une suite pas convaincante.


### Ray Tracers (1997)

Un Need for Speed-like d'après les captures d'écrans mais je ne pourrais en parler d'avantage puisque je n'y ai pas encore joué, ce n'est qu'une question de temps ;-)

## Blood

Game designer : Hiroguki Sakou  
 Game programers : Takeshi Ishizashi, Takeshi murata, Kyoji Shimamoto  
 P.C.B designer : Masahiro Yamaguchi  
 Sound designers : Yoshio Imamura, Naoto Yagishita, Eikichi Takahashi, Fumiaki Imaoka  
 Music composer : Takami Asano  
 Cabinet designer : Nobuyuki Iwasaki  
 Proposer : Yoshiharu Suzuki



Langue	
Voir aussi	S.C.I., Outrun, Full Throttle (Taito), Lotus 2

[Alone in the Past ?](#) est © Blood & Largo depuis le 13 Août 2002, tous droits réservés. Tous les jeux et images proposés sont © de leurs auteurs respectifs.

