



## North & South

**Test de la version :** Atari ST

**Autres Supports :** Amiga, Amstrad CPC, C64, MSX, NES, PC DOS, ZX Spectrum

**Développeur :** Infogrames

**Année :** 1989

**Langue :** Français

**Genre :** Arcade/Action

**Classification Personnelle :** Tous publics



**Avant de devenir une usine à licences, Infogrames a parfois brillé dans les années 80 avec des petits jeux très sympa dont North & South peut être considéré comme le digne représentant.**

Adaptation de la BD "les Tuniques Bleues" de Cauvin et Lambil, North & South propose de revivre la guerre de sécession de manière humoristique à travers un jeu mêlant action, arcade et stratégie. L'écran d'accueil permet de choisir son niveau de difficulté, le camp que l'on souhaite incarner, la mise en place des éléments imprévisibles tel que les indiens, orages ou encore une aide Européenne qui viendra accoster quelques soldats. La partie peut se dérouler seul, à deux ou à quatre via un câble entre deux ordinateurs. Le choix de son avatar et de l'année jouent aussi un rôle sur la difficulté, bref, on peut paramétrer beaucoup de choses et c'est tant mieux.



Arrivé dans le jeu, on se retrouve sur une carte des Etats Unis présentant les Nordistes en bleus et les Sudistes en gris, des petits drapeaux signalent la paternité des différents Etats, tout le but du jeu va consister à gagner des Etats ennemis, s'approprier des forts de manière à récupérer l'or acheminé par les trains pour acheter de nouveaux soldats et bien entendu, remporter la guerre. Lorsqu'on est sur la carte, le contrôle se fait par la souris pour déplacer ces unités, les regrouper pour les renforcer et mettre en place sa stratégie. Lorsqu'on clic sur un soldat ennemi, on se retrouve sur un champ de bataille avec au minimum, 1 canon, 3 cavaliers et 6 fantassins. Au moyen du clavier cette fois ci, touches espace, directionnels et Shift droit, on va devoir vaincre les forces ennemis. Trois champs de bataille sont disponibles.

Enfin, lorsqu'on veut prendre une base ennemi ou attaquer un train transportant de l'or, on se retrouve dans une phase action où l'on dirige son perso qui peut courir, monter aux échelles et lancer un nombre limité de couteaux. Un réveil progresse en bas de l'écran, notre avatar est matérialisé par une botte, si le réveil arrive à droite de l'écran avant qu'on atteigne le drapeau de l'ennemi et qu'on ne le remplace par le notre, on a perdu et on revient à la carte. L'ennemi fera tout pour nous ralentir, nous envoyer des soldats, bien sûr, mais aussi des chiens et des explosifs. Finalement, même si le concept d'offrir plusieurs jeux en un seul a donné dans la quasie majorité des cas de mauvais jeux (Dinamic, Ocean, U.S. Gold...), ici, la sauce prend, il y a une certaine continuité entre les épreuves, la prise en main demande un petit temps d'adaptation mais se révèle simple et intuitive.



Les graphismes sont dans un style BD, très coloré et assez humoristique avec des personnages aux grosse têtes. La musique est dans le même ton, patriotique et bon enfant, enfin, il n'y a pas de musiques durant le jeu mais les bruitages sont bien réalisés et assez marrant eux aussi. La durée de vie est assez courte en revanche, le jeu pouvant se terminer en une petite heure même en réglant la difficulté au maximum, cela n'enlève rien à la qualité générale de North & South et ainsi, on peut se refaire une petite partie à l'occasion.

Sur Amiga, il n'y a aucune différence graphique, en revanche, dès le départ, on est accueillis par une nouvelle animation sur le soldat à cheval, animation beaucoup trop rapide et dont l'effet n'est pas convainquant. Les musiques et bruitages ont également été remplacés et là aussi je trouve le résultat moins réussi. Le jeu est beaucoup trop rapide et limite injouable, cela vient peut être de l'émulation cependant.

### EN CONCLUSION

#### Pour :

- + Sympa, Fun, Marrant
- + Plusieurs jeux bien intégrés pour créer un tout cohérent
- + Bonne bande son

#### Contre :

- Durée de vie

#### Intérêt Général :

16/ 20

Infogrames a rapidement senti le potentiel que constituait l'exploitation de licences mais heureusement, bien loin des bouses que furent **La Quête de l'Oiseau du Temps**, **Les Passagers du Vent** ou **Bob Morane**, North & South est une adaptation réussie. Fidèle ? Je ne sais pas mais c'est toujours un pari de sortir un jeu mêlant les genres et se jouant finalement à la souris, au clavier et au joystick, pourtant chaque étape est correctement intégrée à l'ensemble et soigneusement programmé pour offrir une certaine justification au jeu dans son ensemble. A la manière de **Cannon Fodder**, North & South propose une sorte de parodie de la guerre en prenant beaucoup de recul, un jeu toujours aussi fun et sympathique qu'à sa sortie.



