

Elevator Action Returns



Titre US : Elevator Action 2

Test de la version : Arcade

Autre supports : Saturn, PS2

Développeur : Taito

Année : 1995

Langue : Japonais

Genre : Arcade / Action

Similaire à : [Mata Hari](#), Impossible Mission 1-2-2025, Persian Gulf Inferno, Elevator Action 1-Ex, Mission Elevator, Rolling Thunder 1-2-3, Outfoxies

Classification Personnelle : A partir de 12 ans

Réalisation du test : 8 Juillet 2005

Avant Propos

11 Ans après le premier volet, Taito a réveillé une licence que personne n'attendait plus afin de nous offrir un jeu à la fois beau et original comme quoi, c'est dans les vieilles marmites qu'on fait les meilleures soupes...

Résumé



Un mégalomane menace de tout faire péter et comme vous faites partie d'une unité anti-terroriste, devinez qui va s'y coller ? Mais attention, vous avez le choix, Kart le beau gosse, Edie l'énergique et enfin Jad, le gros dur.

Test

Enfin un jeu original sur arcade, je n'y croyais plus ! ^^

On va donc devoir évoluer dans des étages tout en cherchant des portes rouges où il faudra aller pour récupérer des données nécessaires à l'accomplissement de la mission avant de pouvoir s'échapper. En route vous croiserez toutes sortes d'ennemis allant des hommes de main aux soldats en passant par les zombies, robots et chiens. Vous commencez avec un petit flingue et, en cours de route, vous pourrez récupérer des items soit en explosant des caisses, soit en vous rendant aux portes bleues. Vous pouvez tirer sur des tonneaux d'essence pour les faire rouler jusqu'à l'ennemi avant d'envoyer une seconde salve afin de le faire exploser et de voir ces crapules immolées car oui, c'est bourrin, y'a du sang et tout plein de réjouissances.



La représentation est sans conteste la force du jeu, ainsi vous aurez une vision d'ensemble comme montré sur les screenshots et devrez emprunter des ascenseurs pour vous rendre aux endroits clés et une fois les données récupérées, une autre zone apparaîtra, le scrolling est à ce sens multi-directionnel. Les sprites sont petits mais fins et bien modélisés, les écrans fourmillent de détails et sont très réalistes, Taito a vraiment réalisé un boulot d'orfèvre, quand on voit d'où il sont partis, le premier volet remontant à 83 paraît aujourd'hui complètement dévassé à tous les niveaux. Quelques voix digitalisées du plus bel effet viennent ponctuer l'action entre deux rafales. La jouabilité est très bonne, on peut courir, sauter, tirer, se baisser et utiliser une arme secondaire, à ce propos, j'émet une réserve car proposer l'arme secondaire en combinant deux boutons en cette année 94 n'était pas très intuitif, mais bon.



Ca canarde de toutes parts et l'on ne s'ennuie pas cinq minutes. Je connais de mieux en mieux ce genre de jeux et généralement les tableaux se suivent et se ressemblent. Ici déjà pas de tableaux mais un scrolling, et des niveaux vraiment grands, une bonne durée de vie donc. Elevator Action Returns est le type même de jeu Underground qui pointe le nez une fois de temps en temps et marque les joueurs, Taito a vraiment réussi un coup de maître sur ce coup-là. Ma plus grosse déception provient de la fin car, sans spoiler, vous en aurez deux, une bonne et une mauvaise. Alors que la seconde vous proposera une animation, la première vous récompensera uniquement avec la liste du staff, ce que je trouve très léger, j'ai été particulièrement

Le mégalô vient vous narguer...

déçu et c'est pour moi un détail qui a son importance et cela peut être un facteur déterminant pour vous.

En 2000, un remake du premier volet vit le jour sur Game Boy Color, mis à part la couleur, le graphisme et le jeu en lui-même restent similaires.

Conclusion

Elevator Action Returns a tout pour plaire. Déjà ce n'est pas un vulgaire remake, il enterre son grand frère sans problème au vu de toutes ses innovations. En plus le concept même du jeu est original, on dirait un jeu micro (c'est un compliment). La représentation enfin est également pour le moins originale, c'est du déjà vu, certes, mais pas avec ces qualités. On a là un jeu fun, bourrin où l'ennui ne nous gagne pas un seul moment et l'on arrive au dernier niveau sans trop s'en rendre compte, de qui reste tout de même assez rare. S'il y avait une fin, je lui aurais peut-être mis la note maximum mais j'ai été très déçu. Cela n'empêche pas EAR d'être l'un des meilleurs jeux sur arcade et, sans conteste, l'un des plus originaux, chapeau Taito.



Blood

Pour

- 🔴 Le concept, la représentation, c'est original
- 🔴 La gamme de mouvements et d'actions
- 🔴 Fun, bourrin, on se marre bien

Contre

- 🔵 Pas de fin ?!
- 🔵 Une combinaison pour l'arme secondaire alors que le jeu n'utilise que deux boutons...
- 🔵 Une petite chute de rien du tout est mortelle



[Alone in the Past ?](#) Copyright 2002 Blood et Largo. Tous droits réservés, reproduction totale ou partielle interdite sans autorisation. Les jeux cités sont copyright de leurs propriétaires.

