

Landstalker : Le trésor du Roi Nole

Le mois dernier, une nouvelle que plus personne n'attendait allait bouleverser le petit monde vidéoludique, celle du retour de « Landstalker » sur PSP [sic !]. Une annonce que seuls les vieux briscards de la Megadrive peuvent apprécier à sa juste valeur et qui met fin à un calvaire long de douze ans, partagé entre come-back avortés, pseudo suites sans âme et anti-dépresseurs. L'occasion rêvée de revenir sur ce monument d'Action RPG qui, c'est certain, ne manquera pas d'enflammer la génération PlayStation tant les premières vidéos préfigurent d'un remake splendide, profond et attachant. Bref, fidèle comme un chien à l'original.

1993. La guerre entre Nintendo et SEGA fait rage. Les deux constructeurs se livrent une bataille acharnée pour imposer leur suprématie sur le terrain des consoles 16 bits, loin de se douter que deux ans plus tard, un Sony sorti de nulle part allait jouer les arbitres et renvoyer tout ce beau p'tit monde aux vestiaires. Enfin, pour l'heure, cette concurrence saine stimule plus que jamais nos deux (ex-)ennemis intimes. Nintendo sort coup sur coup : « Star Wing », « Dragon Ball Z 2 » et « Secret Of Mana. SEGA contre-attaque avec Gunstar Heroes, Ecco le dauphin et Shining Force 2 ». C'était le temps de l'insouciance, de l'artisanat et du critère qualité comme seul argument de vente. De qualités, le nouveau « Zelda 3 » qui débarquait cette année sur Super NES n'en manquait pas non plus. À tel point que les nintendomaniaques pensaient que personne ne ferait jamais aussi bien. A tort (ou presque), car c'était sans compter sur la marque au hérisson bleu qui répliquera dans la foulée avec « Landstalker ».

Mais qu'avait-il donc ce fameux hit développé par Climax pour tenir tête à Zelda et marquer à jamais la mémoire d'irréductibles hardcoregamers ? Un scénario très inspiré quand tout le jeu vidéo part à la rescousse de princesses kidnappées ? Oui ! Un héros aussi charismatique que Link ? Aussi ! Un univers immersif à l'identité très forte ? Tout à fait Thierry ! Mais ce qui faisait à la fois toute la particularité et tout le charme de « Landstalker », c'était sa vue en 3D isométrique. Inédite jusque-là dans ce type de jeu, elle offrait une impression de volume ultra bluffante à cette époque où la 3D était l'exception et pas la règle. Vu aux trois quarts du dessus, le monde innocent et captivant de « Landstalker » prenait littéralement vie et,

Enfin, se promener c'est vite dit. Il s'agissait plutôt d'une véritable chasse au trésor, en l'occurrence celui du Roi Nole. Pour la mener à bien, on incarnait Ryle, un elfe aux grandes oreilles et au grand cœur qui n'avait pas pu résister à l'appel désespéré de Friday, une fée en danger. Ensemble, ils écumaient l'île de Mercator, un lieu champêtre peuplé d'autochtones niais. En apparence. Mais on sait qu'elles sont parfois trompeuses. Ryle, le découvrait ainsi à ses dépens, au gré de ses multiples rencontres : l'hypocrite Duc de Mercator, Zak le chasseur de primes, Miro le méchant jumeau... et de ses allers / retours dans des labyrinthes infestés par le Mal comme la tour de Mir, les mines de Verla ou le monde fantomatique de Kazalt.

Heureusement, notre héros n'avait pas son pareil pour manier l'épée, qu'elle soit en fer forgé, en glace ou en feu. Et l'argent (les Drs) laissé par les ennemis morts, Ryle le dépensait en soin, en magie ou en équipement dans les boutiques trouvées un peu partout au cours de son périple. Un périple au très long cours où les nombreux coups du sort (transformation en chien), de théâtre (quel salaud ce Duc !), de foudre (Friday en pince pour vous), de gueule (argh ces pu\$Eè !%# de phases de plateformes !) et de tonnerre (une de vos épées) contribuaient à la légende « Landstalker ».

Vivement le remake PSP !

« Landstalker 2 » sur PC ! Dans la vie, soit on attend que les choses arrivent d'elles-mêmes, soit on prend les devants. Titiboy lui a choisi la deuxième solution. Fan absolu de « Landstalker », ce jeune français proactif a pris son courage et le logiciel RPG Maker à deux mains pour développer une suite. Intitulée « Le Retour du Roi Nole ». Elle vaut plus que jamais son pesant de mégas (téléchargement à cette adresse <http://landstalkerworld.free.fr>). D'autres initiatives similaires pullulent sur le net, notamment « Beats Of Rage », un remake du cultissime « Streets Of Rage » jouable avec les personnages de « King Of Fighters » [sic !]

Cette année-là...

- Dans leur salle d'arcade, des millions de joueurs découvrent ébahis le tout premier jeu de combat en 3D : « Virtua Fighter » de SEGA. Atari lui fait le con avec sa Jaguar (64 bits hahaha...)
- Le portage putassier façon EA n'existe pas encore. « Aladin » de Disney fait l'objet de deux jeux de plateformes diamétralement opposés, l'un de Capcom sur SNES (moyen), l'autre sur Megadrive de Virgin (culte).
- Le PC déchire sa race grâce à « Dune 2 », « Doom », « Day Of The Tentacle » et « Sam & Max ». On attend toujours la suite de ce dernier au fait LucasArts...
- Le monde entier se découvre une soudaine passion pour les dinosaures sous l'impulsion du film « Jurassic Park ».
- Éliminée de la course au Mondial américain, la France se console dans son canapé devant « FIFA Soccer » premier du nom. Une fatalité n'arrivant jamais seule, feu Akkaim nous sort « Mortal Kombat ».

