

RECALIBRATOR

Page 1/2

Jeu de tirs en 6 stages.

Après une démo qui nous expose les faits et la mission, on entre dans le vif du sujet, dans les plumes des Aliens et dans le premier stage (qui rappelle celui de Space Manbow, graphiquement moins joli mais bien réalisé quand même, les concepteurs n'ayant pas les moyens de Konami).

Les globes suspendus dans l'air servent de bonus : S pour Speed (plusieurs niveaux de vitesse) , M pour Missiles (deux niveaux mais de la même couleur : deux fois plus puissant), L pour Laser (deux lasers : un "normal" et un plus large et plus puissant en forme de ressort...), et O pour Option (actionnée par le touche M, nombre d'Option désigné par PW en haut à droite). L'Option PW=01 se révèle être une boule qui, en touchant le sol, fait jaillir une barrière détruisant impitoyablement les minables qui voudraient la franchir. Elle n'est utile que dans des cas particuliers : surnombre de l'ennemi, ... L'Option PW=02 détruit tous les ennemis de l'écran et la PW=03 n'a aucune incidence (de toute façon, pour en avoir 3, faut un bout de temps et faut pas être normal).

Pour détruire le vaisseau de fin de stage, placez-vous en haut à gauche et quand le laser ennemi est passé, glissez-vous entre les deux projectiles et tirez avant que la porte blindée ne se ferme. Il vaut mieux avoir le laser normal qui est plus étroit.

Des petites animations servent de relais entre chaque missions. Très original.

Le stage 2 pourrait être comparé au stage des météorites de Nemesis 2, mais ici, les blocs de pierres intersidéraux sont plus gros... Le vaisseau de fin à la particularité de produire des ondes magnétiques qui perturbent le pilotage. Il est grandement recommandé d'avoir un laser pour détruire les vaisseaux de fin de parcours sinon c'est très long (il convient de parler ici en minutes-lumière).

Après être sorti vivant des deux premiers stages, vous avez la possibilité de choisir votre prochaine mission sur une carte où se trouve trois planètes (il faudra les libérer toutes les trois de toute façon).

RECALIBRATOR

Page 2/2

Planète forteresse R3001 (en haut) : attention aux fusées accrochées au plafond qui "tombent" à votre approche. Le vaisseau-commandant est bien équipé : deux canons, deux pinces extensibles et il envoie des boules de feu lorsque ses canons sont détruits.

Planète de glace METEUS (au centre, 40% de difficulté) : attention aux stalactites... Un peu de slalom (normal, vu le climat) entre les montagnes et vous arrivez au vaisseau-caporal. No problemo, attendez les trois rangées de missiles, placez-vous entre la première et la seconde au plus près de son oeil rouge et plus de danger quand il tremble (de froid sûrement ?).

Planète-jungle VEGA (en bas, 80% de difficulté) : en effet, elle n'est pas simple surtout quand on perd dans la seconde partie de stage car il n'y a plus de globe-bonus ! Au début, après le premier globe justement, ne vous faites pas piéger par un cul-de-sac, prenez le passage du milieu. Le vaisseau-amiral fonce sur le notre après un léger tremblement et il envoie parfois un projectile, gare aux surprises.

Une fois les trois planètes "récupérées", vous devez affronter le vaisseau-mère. Les objets dont il faut se méfier, sont ronds et assez résistants, ils suivent des sortes de rails placés au mur. A un moment, il faudra suivre, vous aussi, ces rails seuls endroits pour éviter les murs (surveillez les ronds).

Vous avez survécu jusque là, alors ne vous laissez pas intimidé par l'ultime adversaire. C'est le même principe que pour le premier sauf que celui-ci bouge et qu'il a trois lasers.

Le dénouement de cette histoire nous est conté par une belle démo de fin. Le jeu est assez facile dans l'ensemble (j'y suis arrivé et ces jeux de tirs ne sont pas mon fort) et il est remarquablement bien conçu.

FR / ED