

Alex Kidd in Miracle World - Sega Master System



1 joueur

Editeur : Sega

Année : 1986 (Master System)

Description : Plate-forme

17 niveaux

Master System, PlayStation Network, Xbox Live

Arcade, Console virtuelle Wii

Vente : 4.92 millions

Alex Kidd in Miracle World est un jeu de plates-formes édité par Sega pour sa console de jeux vidéo Master System. Il sort d'abord au Japon le 1er novembre 1986, puis est distribué en Europe et aux États-Unis en 1987. Le jeu est par la suite directement inclus dans certaines versions de la console, ce qui lui confère une notoriété importante. C'est le premier épisode et le plus populaire de la série Alex Kidd, dans lequel le joueur contrôle Alex Kidd et visite 17 niveaux situés dans le Royaume de Radaxian. Alex Kidd doit surmonter les obstacles et se débarrasser des ennemis pour libérer le Royaume du Tyran Janken le Grand.

Alex Kidd in Miracle World est la réponse de Sega face au succès de Super Mario Bros. Il devient rapidement le jeu le plus vendu sur Master System avec 4,92 millions de copies vendues dans le monde, ce qui participera énormément à la popularisation de la console, principalement en Europe. Depuis 2008, le jeu est disponible en téléchargement sur les consoles Wii et depuis 2012 sur PlayStation 3 et Xbox 360. Le personnage d'Alex Kidd reste l'une des premières mascottes de Sega, jusqu'à l'arrivée de Sonic dans les années 1990, qui prendra sa place.

Le joueur dirige Alex Kidd. Il doit traverser des niveaux comprenant ennemis, obstacles et pièges divers, à la manière d'un jeu de plates-formes classique. Les niveaux représentent des biotopes très différents, tels que des falaises, des lacs, des marais, des villages, des collines ou des châteaux.

Les ennemis les plus courants sont des oiseaux, des poissons, des scorpions ou des flammes de feu, mais il doit parfois faire face à des humains, contre qui on jouera une partie de Janken. Le joueur peut aussi utiliser son poing pour briser certains types de roches, permettant d'accéder aux nouvelles zones ou de collecter de l'argent. Mais parfois marcher ou briser certains blocs peut libérer un fantôme maléfique qui va essayer de tuer Alex. Dans certains niveaux, le joueur peut utiliser des véhicules. De plus, comme Alex n'a pas de barre de santé, il perd une vie à chaque contact avec un ennemi.

Le jeu est considéré comme assez difficile, les niveaux demandant d'être correctement maîtrisé. Ceux qui l'ont fini se rappelleront du trou invisible sur un sol à l'aspect anodin dans le dernier niveau. À cela s'ajoutent les terribles combats de Janken, contre lesquels il est frustrant de perdre. L'un des aspects les plus critiqués du titre est la précision de ses contrôles : le joueur doit anticiper la vitesse et la hauteur des sauts d'Alex, nécessitant donc un bon entraînement avant d'être maîtrisé. Le joueur rencontrera 6 boss différents pendant son aventure.

Le jeu a eu une fonctionnalité cachée "continuer", qui permet au joueur de continuer le jeu avec trois vies depuis le début du niveau où Alex est mort. Pour cela il faut appuyer sur le bouton haut et le bouton 2 huit fois de suite au cours de l'écran Game Over. Cette fonctionnalité nécessite d'avoir récupéré au moins 400 \$ dans le jeu