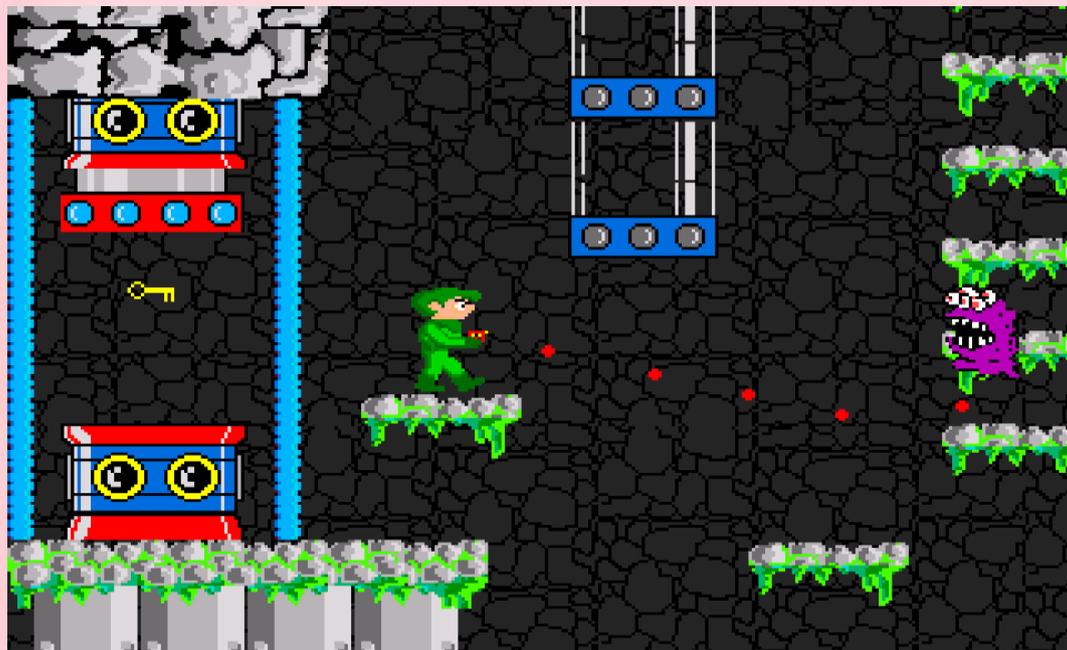


Vince Perri. Ce nom ne vous dit rien ? C'est bien normal, mais il devrait vous faire trembler, car il est le créateur d'Action 52. Un concentré de médiocrité qu'on aurait éclaté en 52 fragments d'horreur pure. Un jeu qui n'a bénéficié d'aucun soin, d'aucune attention et probablement d'aucun test des mini-jeux dans sa réalisation. Un soft digne de rejoindre le cercle le plus élevé du Pandémonium réservé aux Légendaires Mauvais Jeux. Et je m'en vais vous le prouver de ce pas. Prenez ce qu'il y a de plus cher pour vous, à portée de la main, pour vous protéger, ami Lecteur...



A l'œil nu, cela paraît innocent, mais croyez-moi, la maniabilité est atroce !

52 jeux, 52 fois plus de souffrance

Il faut déjà savoir qu'apparemment, Vince Perri aurait trouvé l'idée de créer *Action 52* après avoir vu son fils jouer à une multcartouche Taïwanaise contenant 40 jeux.

Ma foi Mr Perri s'est fort bien inspiré de son modèle, puisqu'il nous livre dans une seule cartouche 52 mini-jeux aussi effroyables et sans saveur les uns que les autres. Le soft était déjà nullissime à l'époque et n'est pas sorti dans nos contrées (une chance), mais maintenant, c'est à un tel point que n'importe quel jeu flash gratuit sur le net vaut mieux qu'*Action 52*.

Et lorsque le premier écran du jeu vous annonce que Sega se dédouane de tout lien avec les créateurs du jeu et le jeu en lui-même, c'est tout de même assez éloquent...

On pourrait peut-être se montrer indulgent, en se disant qu'après tout, *Action 52* faisait figure de précurseur des Party-games, type de jeu popularisé *ad nauseam* de nos jours, après Mario Party- série qui, malgré toute la perte de qualité qu'elle a subi, demeure sur le mont Everest en comparaison.

Ce serait une triste parenté...

Car on sent bien que les jeux ont été faits à la chaîne, sans s'attarder sur la programmation de plus d'une maigre poignée d'entre eux. Alors certes, il y en a 52 et de plusieurs types : course, space-shooter, shooter, plateformes... Si les noms changent, toutefois, vous aurez la plupart du temps un intense sentiment de déjà-vu, car la pauvreté des mini-jeux, elle, est uniforme.

Sachez qu'il n'y a pas d'objectif non plus. Les 52 mini-jeux sont disponibles d'emblée. Je pense que même sur la Megadrive, il aurait été possible d'avoir un système de codes pour déverrouiller des mini-jeux, en atteignant des scores...

Mais qui chercherait à scorer là-dessus ?

Ne reste donc que le « plaisir » de jeu, oh mamma mia, vous allez être servis de ce côté-là.

Je vous conseille vivement de regarder la vidéo dont le lien est présent en fin de cette critique on ne peut se rendre compte totalement de la gemme de médiocrité qu'est Action 52 uniquement par un test.



La claire inspiration de GTA.

Garanti sans aucune once d'amour

D'amour dans la réalisation du jeu, s'entend. Vous aurez un code couleur pour différencier les mini-jeux multijoueurs, les jeux « normaux », les jeux « experts » mais ils ont tous la même couleur question manque de toute qualité ludique.

On sent bien qu'ils se sont fixés cet objectif idiot des 52 mini-jeux et qu'ils ont tiré sur la corde pour y tenir, tout en ne se foulant pas trop. Vous retrouverez donc parfois les mêmes sprites d'un jeu à l'autre, certains jeux ne sont que les doubles obscurs d'autres avec un changement graphique pour camoufler le tout, vous retrouverez les mêmes musiques partout (sans aucune cohérence avec le thème du mini-jeu, parfois, donc), les mêmes bruitages et effets sonores.

Il est assez singulier que le pistolet plasma bidule du personnage de Ooze fasse le même bruit que le canon d'un vaisseau spatial et que le même cri de mort atroce (euheugn !) serve pour beaucoup d'ennemis. Pour beaucoup, car lorsque vous exploserez des vaisseaux et autres choses dans le genre, vous n'aurez droit qu'à des explosions mal faites (le jeu est très vilain, on se demande si on est bien sur Megadrive).

Notez aussi qu'*Action 52* semble avoir une prédilection morbide pour les bouillies sanglantes lorsque vous tuez les ennemis adéquats.

Les thèmes choisis, la fourmi qui doit massacrer d'autres fourmis à coup de crachats rouges explosifs, ou l'homme à la torche qui doit parcourir des collines hantées par des chauve-souris transgéniques, des rats géants et la Mort elle-même, sont des exemples que les développeurs n'ont pas tout à fait saisi l'aspect convivial qui aurait dû se dégager d'un tel titre.

Attention, je ne milite pas pour une ambiance petit poneys, mais franchement, on se demande s'ils n'avaient pas touché à certaines substances illicites avant de réaliser les jeux (Alfredo...).

Bien entendu, il manquerait quelque chose dans le tableau si le gameplay n'était pas majoritairement défaillant.

Bon courage pour les jeux demandant de faire des sauts, oubliez tout espoir de précision, d'autant plus qu'il faut décider la direction du saut APRES avoir sauté gaiement. Si le gameplay en lui-même est simple (le plus souvent deux boutons et la croix directionnelle), il est mortifiant à un point...

Le jeu dont l'image est au-dessus en est un exemple brillant : les voitures concurrentes vous larguent derrière dès la première seconde du jeu, et vous ne faites qu'avancer en prenant vaguement les virages,

« Erreur de conception »

ASPECTS NÉGATIFS

- Recyclage intensif des musiques, sans aucune logique
- Animations parfois perturbantes
- Graphismes souvent fort vilains
- Plusieurs catégories de mini-jeux alors que beaucoup d'entre eux se ressemblent fortement
- Maniabilité régulièrement aux fraises
- Difficulté rapidement stupide

ASPECTS POSITIFS

- Fait passer le plus malpropre des party-games pour un océan de bonheur en comparaison



<https://www.youtube.com/watch?v=a4QBeADNM34>

Action 52 ne mérite même pas d'avoir le point symbolique de la jaquette. Compilation inepte de mini-jeu peu inspirés, mal réalisés, souvent redondants, ayant des thèmes parfois bizarroïdes et la plupart du temps avec une difficulté insensée (sans parler des bugs), *Action 52* est un monument de nullité faite cartouche.

Les party-games actuels, souvent peu enthousiasmants, pourront se flatter de ne pas l'être autant qu'*Action 52*, ce qui est une très piètre consolation. Un des visages de Nyarlathothep ou rejeton de Cthulhu, je ne sais, à n'essayer qu'avec un mental d'acier.

Si vous avez vraiment fin d'une compilation de mini-jeux, à la rigueur, essayez *Mario Party the 100...*