

Dance Dance Revolution - 1/1

Dance Dance Revolution (ou DDR pour les intimes) commence à s'installer en France après un succès incroyable partout ailleurs dans le monde. Ou comment perdre du poids et avoir l'air con en jouant à un jeux vidéo...

Dance Dance Revolution (ou DDR pour les intimes) est un jeu de danse apparu sur borne d'arcade en jésépukelanéméonsenfou et créé par Bemani, filiale de Konami spécialisée dans les jeux de rythme (je dis pas jeux musicaux parce que voilà quoi, enfin vous comprendrez pourquoi plus bas), le précédent étant Beatmania. Mais DDR a été celui ayant le plus de succès car pour la première fois on avait vraiment, vraiment l'air con en y jouant.

Pour jouer à DDR, il faut un petit accessoire appelé tapis. Inutile d'attendre qu'un marchand vienne sonner chez vous pour vous en vendre un car ceux-là vous ne pourrez pas les brancher sur un PC ou une console. Non, un tapis de DDR fait environ 1m² et se découpe en 9 cases, avec sur au moins 4 cases des flèches (haut, bas, gauche et droite). Ces flèches sont en fait des touches et le tapis se branche sur un truc. Ce truc peut être une Playstation (le plus souvent), ou bien un adaptateur Playstation->PC (le plus intéressant), ou bien un autre truc mais là c'est moins marrant. Vous trouverez aussi ces tapis dans quelques salles d'arcades ou fêtes foraines si vous êtes chanceux.

Une fois le tapis branché, il faut aussi un jeu. Sur Playstation (et PS2), il y en a une tripotée plus ou moins bon, mais c'est en gros toujours pareil. Sur PC, il y en a aussi un officiel mais tout pourri, on lui préférera donc le simulateur [Stepmania](#) qui, en plus du fait qu'il n'est pas programmé avec les pieds, permet de mettre les musiques qu'on veut et offre cent fois plus d'options que les jeux originaux.

Ensuite, une fois la partie lancée, on voit des flèches qui défilent. Quand elles arrivent en haut de l'écran, il faut appuyer sur la touche du tapis qui lui correspond. Il y a des variantes avec 6 flèches possibles au lieu de 4, ou alors en jouant avec deux tapis...

"Mais on a pas l'air un peu con en jouant à ça ?" me direz-vous. Et bien la réponse est : "Oui, bien sûr, et c'est ça qui est génial !". Imaginez-vous en train de faire le cake sur des trucs de dingue devant une foule en délire. Le pire c'est qu'en jouant dans des lieux publics (à condition qu'il y ait le matos sur place quand même, pas question de se ramener et d'y jouer n'importe où), et bien une foule va rapidement se former pour vous admirer ou le plus souvent se foutre de votre gueule ! Bien sûr il y a toujours des joueurs qui n'ose pas se montrer et qui préfèrent jouer tout seul dans leur chambre, et d'ailleurs c'est en faisant comme ça qu'on s'entraîne (parce qu'arriver au niveau Expert sur borne ça doit taxer quand même), mais bon après tout chacun son truc.

Une autre question se pose aussi : c'est quoi donc la musique dans ces jeux ? Et bien si on retire les ziks amateurs pour Stepmania qui pullulent un peu partout sur le net, les musiques des jeux originaux sont particulièrement merdiques, en tout cas pour la grande majorité. Certaines sortent tout droit des compilations japonaises "Dancemania", équivalent au Japon de feu nos Dance Machine et compagnie (excepté que là-bas ils en écoutent toujours...), et les autres morceaux sont souvent du même genre. Pour les versions américaines et européennes des jeux, on trouve quelques artistes plus ou moins connus de par chez nous et il y a moyen de trouver des trucs bien, genre du Crystal Method dans DDR 6 US, mais ce sont de rares exceptions. Ceci dit, on s'en fout, l'usage montrera que les musiques de merde sont souvent bien plus agréables à danser. Et puis tant qu'à être con, autant l'être jusqu'au bout.