

Dark Chronicle (PS2) - 1/1

Dark Chronicle est la suite de Dark Cloud sorti aux débuts de la PS2 et qui, malgré de bonnes idées, n'avait pas été totalement réussi... Level 5 revient et cette fois, ça déchire !!!

Le studio Level 5 a donc remis ça en sortant cette fois-ci un monstre !!! Tout d'abord les p'tits gars ont décidé de nous mettre un cell-shading du plus bel effet. C'est du dessin ! Et ça a le mérite de nous plonger totalement dans ce conte de fée virtuel.

Le scénario n'est pas très complexe mais très bien ficelé, ce qui nous permet de nous identifier facilement aux personnages. L'histoire débute à Palm Brinks, la petite ville où vit Max, un jeune garçon de 12 ans. Celui-ci aime la mécanique et aide Cedric, un inventeur. Tout va bien lorsque débarque un cirque en ville. Maximilien va découvrir que le directeur du cirque est un vilain méchant et va partir à l'aventure. Il rencontre alors Monica, une fille venue du futur pour l'aider dans sa mission qui n'est rien de plus que de sauver le monde !

Commence alors l'exploration des donjons !

Le système de combat est pareil à celui d'un Zelda : vous lockez et vous tapez. Et la particularité est que ce ne sont pas vraiment vos personnages qui évoluent, mais leurs armes. Vous gagnez des points d'expérience en combattant et ces points font passer des niveaux aux armes qui gagnent alors des points de synthèse. Vous devez alors synthétiser des sphères de pouvoir (élémentaires, attaque, défenses, spéciales) sur vos précieux pourfondeurs de monstres. Et bien sûr il y a plusieurs voies menant à différentes armes ultimes pour chaque personnage. De plus les 2 persos ont chacun un pouvoir spécial : Monica peut se transformer en une douzaine de monstres et Max peut améliorer son robot qui combat pour vous.

Mais la trame du jeu vous amène à chaque nouveau donjon à devoir reconstituer les bases d'une ville dans votre temps pour les rétablir dans le futur, car il faut savoir que le grand méchant s'amuse à détruire les points d'origine de choses importantes :) Vous utilisez donc le géorama dans ce but, et gagnez de nouveaux objets à construire dans les donjons.

Ces derniers sont nombreux et variés, de plus on peut pêcher, faire du spheda (golf), prendre des photos pour fabriquer des objets en combinant des photos-idées... Et toutes les quêtes annexes rendent le jeu vraiment long si on veut le finir à 100%. Eh oui, il n'est pas de tout repos de gagner un concours de pêche ou une course de poissons ;-)

C'est une expérience vidéo-ludique unique qui vaut vraiment le coup !