

## Guilty Gear X advance edition - 1/1

**Le jeu de baston est maintenant sur la console portable... !**

Pourtant, Guilty Gear X Advance Edition est la preuve que s'il était sorti avant ses concurrents, tout le monde aurait cru que la Gameboy Advance n'était pas capable de reproduire de manière fidèle l'excellence des jeux de baston 2D qui tournaient à l'époque sur NeoGeo, Megadrive ou Super Nintendo. A l'heure où il sort aujourd'hui, Guilty Gear X Advance Edition ne trompera finalement personne. Il est la preuve, s'il devait y en avoir une, qu'une mauvaise exploitation des capacités d'une console peut suffire à démolir un excellent jeu. Les fans des épisodes précédents seront donc bien avisés de ne pas poser les yeux sur cet opus GBA, s'ils ne veulent pas briser le charme qu'a su insuffler en eux une série qui n'a pas grand-chose à envier à ses nombreux concurrents.

A première vue pourtant, du moins jusqu'au menu principal, GGXAE s'annonce sous les meilleurs auspices. On y trouve de nombreux modes de jeux, dont la plupart sont inédits pour cette version GBA. En plus des modes Arcade, Versus, Training et Survival, s'ajoutent en effet les modes Tag Battle et 3 contre 3, sans oublier la possibilité de customiser l'apparence de ses persos dans le mode Color Edit. Les personnages, toujours aussi charismatiques et stylés, sont au nombre de 16 dans cette nouvelle version, sachant qu'il suffira de terminer une fois le jeu pour débloquent les deux derniers personnages. On retrouve par ailleurs tout ce qui a fait la force de la série au niveau du gameplay, avec en plus quelques petites innovations. Les personnages évoluent avec rapidité et ont la possibilité d'effectuer des dash, et des sauts en hauteur ou vers l'adversaire. En plus des mouvements spéciaux, des overdrives peuvent être effectués une fois la barre de tension au maximum, et il existe également pour chaque personnage un coup ultime appelé Instant Kill qui permet d'achever l'adversaire en beauté, ce qui donne lieu bien souvent à des animations délirantes. Les manips ne sont pas difficiles à effectuer, et le gameplay fonctionne parfaitement, donnant lieu à des combats nerveux à souhait.

Néanmoins, plusieurs gros défauts viennent saboter complètement l'intérêt du jeu. D'abord, comme nous l'avons effleuré plus haut, la réalisation est un outrage aux capacités de la GBA. Il suffit de comparer les graphismes de ce titre à ceux de n'importe quel autre jeu de baston sur GBA pour se rendre compte de l'étendue du désastre. Les personnages sont méconnaissables, les couleurs sont baveuses, les animations manquent de fluidité et les décors tout comme les sprites des persos souffrent d'un manque de détails évident. Le bilan est aussi désastreux au niveau sonore, et ceux qui auront pu jouer aux versions précédentes sur consoles refuseront d'admettre qu'il s'agit du même jeu.

Mais peu importe, si le gameplay est fidèle et que les parties n'ont rien perdu de leur charme. Mille fois hélas, GGXAE ne donnerait même pas de fil à retordre au premier débutant venu. Quel que soit le mode de jeu, le niveau de difficulté est honteusement faible en Normal, et le soft n'offre pas plus de challenge en Very Hard. J'ai fait un petit test pour vous donner une idée de l'étendue du problème. Si vous ne faites rien et vous contentez de rester immobile sans attaquer, l'adversaire se contente de donner deux trois coups dans le vide et parvient tout juste à vous éliminer avant la fin du chrono. Et je parle bien du mode Very Hard, entendons-nous bien ! Certes, il y a les différents modes de jeu, mais le problème est toujours le même. Seul le mode Survival parvient à sortir du lot, puisque même si le challenge n'est pas vraiment au rendez-vous, on finit toujours par se faire battre à un moment ou un autre, vu qu'il n'y a pas de fin en soit. Le jeu aurait pu être un adversaire de choix en attendant l'arrivée de Street Fighter Alpha 3 sur GBA. Au lieu de ça, il risque de pousser jusqu'à l'écoeurement tous ceux qui croyaient en lui.