

Yu-Gi-Oh : Duel des Ténèbres - 1/2

Le célèbre jeu de cartes sur Gameboy Color...

Pour présenter les choses dans leur contexte, il convient peut-être de préciser aux non initiés ce qui se cache derrière le terme barbare mais non moins mélodieux de Yu-Gi-Oh !. Il s'agit avant tout d'un manga qui fit d'abord fureur sur l'archipel nippon avant de séduire rapidement le jeune public européen, notamment grâce à l'adaptation animée de la série. Ce jeu, tout comme les autres versions consoles, profite de l'engouement des fans occidentaux pour l'anime mais aussi pour les Trading Cards récemment sorties en France, puisqu'il offre l'opportunité de participer au fameux jeu Duel de Monstres qui rythme l'intégralité de la série. La question ne se posait donc pas vraiment concernant l'approche qu'il fallait adopter pour l'adaptation vidéoludique de Yu-Gi-Oh !. Les fans n'attendaient ni un jeu de plate-forme ni même un RPG mettant en scène leurs personnages favoris, mais bien un jeu de cartes fidèle à celui de la série, basé sur les règles établies par les fameuses Trading Cards officielles.

Dans les faits, on a donc affaire à un jeu de réflexion dans la lignée de Magic l'Assemblée avec des duels de cartes au tour par tour par créatures interposées. Précisons tout de même que le système de règles du jeu Yu-Gi-Oh ! N'est pas du tout le même que celui imaginé par Wizards of the Coast pour Magic, on n'y trouvera donc pas de coûts d'invocation et un monstre pourra par exemple défendre autant de fois que nécessaire durant un tour. En revanche, les deux jeux comportent tout de même quelques similitudes, avec notamment la présence des points d'attaque et de défense pour chaque créature. Le système de jeu mis en place ici n'est donc pas moins riche, il est tout simplement différent et peut-être un peu moins complexe. Le seul regret est de ne pas trouver de didacticiel dans le jeu, mais la notice est en tout cas très claire à ce niveau-là, et on peut consulter le détail des cartes à tout moment de la partie.

Alors bien sûr, sur GBC, inutile d'espérer assister à des affrontements aussi spectaculaires que dans le DA. Les monstres restent gentiment dans leurs cartes et les combats se résolvent sans aucune débauche d'effets spéciaux prodigieux, mais le principe reste fidèlement conservé. Le mode campagne permet ainsi de défier successivement la plupart des personnages de la série, et de se constituer un deck qui reprend les cartes les plus prestigieuses, comme les cinq parties d'Exodia ou encore les fameux dragons de Joey et Kaiba. Les tricheurs pourront facilement débloquent toutes ces cartes rares à l'aide de l'écran des mots de passe, mais heureusement, il leur sera impossible de les utiliser s'il n'ont pas le niveau approprié pour les maîtriser. Pas d'inquiétude à avoir, donc, en ce qui concerne l'équilibre des duels entre joueurs.

Ceux qui ne connaissent pas le système vicieux du jeu Duel de Monstres risquent en tout cas d'être surpris par la richesse de ce jeu de cartes qui requiert une bonne dose de réflexion. En plus des cartes monstres qui assurent la défense et l'attaque de chaque joueur, il faut connaître les effets bénéfiques ou maléfiques des cartes magiques, des cartes pièges et des bonus terrain. On pourra par exemple retourner la situation à son avantage en utilisant la technique du Monstroeil qui révèle la main de l'adversaire, ou faire le ménage à l'aide du Trou noir qui détruit tous les monstres sur le terrain. Viennent ensuite les cartes qui se combinent ou qui renforcent la puissance de certains types de monstres, les cartes qui s'attaquent directement aux points de vie du joueur ou qui ont des conséquences particulières sous certaines conditions comme pour le magicien du temps. Les rapports de supériorité entre les différents types de monstres (terre, machine, plante, zombie, etc...) sont primordiaux, et on pourra même aller plus loin en sacrifiant des monstres pour en obtenir de plus puissants.

La progression se résume finalement à une succession de duels de plus en plus difficiles, mais le jeu se révèle vite diablement prenant. Le but ultime étant de vaincre au moins cinq fois chaque série d'adversaires pour monter de niveau et gagner de nouvelles cartes, pour enfin avoir le droit de défier les quatre gardiens des objets du Millenium. Bref, de longues heures de jeu en perspective, sans oublier la possibilité d'effectuer des duels entre joueurs. Malgré tout, on ne peut s'empêcher d'émettre quelques réserves en ce qui concerne le

Yu-Gi-Oh : Duel des Ténèbres - 2/2

déroulement des parties, et le fait que même à très bas niveau, on puisse se retrouver face à des cartes ultra puissantes comme une Dame Harpie ou un Magicien des Ténèbres et ses 2500 points d'attaque. La seule solution est de construire progressivement son propre deck de cartes en combinant des morceaux de cartes entre eux et en faisant des échanges avec d'autres joueurs via le câble link. Dommage qu'au début la partie ne se résume qu'à croiser les doigts pour que l'adversaire ne sorte pas une carte ultime contre laquelle aucun de vos monstres ne pourra rivaliser. Enfin, les puristes pourront peut-être regretter que les parties se déroulent rarement de façon aussi spectaculaire que dans la série. Le deck privilégie en effet une très grande majorité de cartes monstres et ne fait intervenir quasiment aucun piège, carte magique ou bonus terrain au début du jeu. Malgré tout, Yu-Gi-Oh ! sur GBC constitue un jeu de cartes réellement prenant qu'on ne pourra que conseiller aux fans de la série. Un jeu qui révèle tout son potentiel sur la durée, et qui puise sa force dans les possibilités d'échanges et de duels entre plusieurs joueurs.

J'ai vu cela sur jeuxvideo.com, c'est vraiment génial. Je vous encourage à y jouer.