

## Sudeki - 1/1

### Entre Soul Calibur et Final Fantasy, la grosse surprise de la Xbox !

Le terme "sudeki" s'est récemment ajouté à la liste. Mais la présentation du premier TRAILER de ce RPG ambitieux ne semble avoir laissé personne indifférent.

Faute de trouver, pour le moment, des développeurs nippons désireux, et capables, de livrer un produit de la trempe d'un Final Fantasy ou d'un Zelda. Microsoft a décidé d'accorder toute sa confiance au studios anglais, qui, tout en proposant un jeu au style japonisant, a su s'éloigner des sentiers battus. Certes, l'univers médiéval-fantastique en vigueur ici ne vous dépaysera pas trop.

Mais Climax nous promet un scénario riche en rebondissement et loin du manichéisme trop souvent en vigueur. Et surtout, SUDEKI devrait proposer un gameplay novateur. Plutôt que d'appliquer la méthode, chère à Final Fantasy, des combats aléatoires, le jeu intègre les monstres directement au cœur des niveaux, dans des endroits précis et les affrontements se déroulent en temps réel, exactement comme dans un jeu d'action.

Si vous rencontrez un groupe de monstres, vous devez réagir au quart de seconde et fracassez tout le monde à l'aide d'arme, de sorts, voir de combos utilisant à la fois coups et sorts. Toutefois, RPG oblige, il est difficile d'utiliser des objets ou de sélectionner des sortilèges très rapidement, et ce malgré la clarté de l'interface.

Pour vous laissez une chance de triompher autrement qu'en écrasant vos lames sur tous vos ennemis, vous pourrez passer dans un mode proche du Bullet time qui ralentira le cours du temps. Vous aurez alors quelques secondes pour choisir le bon équipement, modifier l'AI de vos 3 coéquipiers, changer de perso, d'arme ou d'armure. SUDEKI parviendra-t'il à renouveler, voir révolutionner le genre???