

Shadow Hearts (PS2) - 1/2

Shadow hearts, est un des rares RPG de la playstation 2, et pourtant il n'a pas fait beaucoup de bruit à sa sortie. Seuls les passionnés en entendront donc parler, et c'est bien dommage, car ce jeu présente de nombreux atouts qui en font un jeu aussi bien plaisant pour les "hardcore gamers" que pour les joueurs débutants...

Dès le début le ton est donné, un prêtre français assassiné, une jeune fille énigmatique kidnappée, un train de l'armée japonaise qui roule vers une destination inconnue, et très peu d'indices sur le reste du contexte. Bref, une grosse dose de mystère qui nous donne envie de nous plonger dans une aventure qui s'avère passionnante (d'autant plus que tout ceci nous est raconté avec de belles images de synthèse, et du son en prime). Soudain, de nouveaux acteurs entrent en scène, et on entre peu à peu dans l'univers de Shadow hearts. Un univers qui sait allier réalisme (l'action se situe sur notre bonne vieille planète Terre) et mysticisme (eh oui, il s'y passe des choses qu'on pourrait pas expliquer scientifiquement). Bref, un RPG version planète Terre, une tentative audacieuse mais qui réussit pleinement sans choquer.

Le système de combat est, lui aussi, très novateur. Fini les longues heures de combat ennuyeuses, et trop faciles à la Final Fantasy. Ici, ce n'est pas la console qui fait tout à votre place. Eh non, il va falloir que vous aidiez vos héros à se battre. Pour cela, vous devrez faire preuve d'adresse pour appuyer au bon endroit au bon moment. Ne fuyez pas pour autant, j'ai moi-même toujours été réticent aux jeux qui faisaient trop appel à mon adresse, et pourtant j'ai très vite pris goût à ce système. Les combats sont ainsi bien plus intéressants, et pas forcément plus difficiles. De plus, on n'a pas le temps de se lasser car les combats sont bien moins fréquents que dans certains RPG tels que final fantasy 7, 8, ou 9 par exemple.

Bien que l'on retrouve parfois des références à d'autres RPG (certains noms d'objets semblent venir tout droit de final fantasy 7), l'univers et le gameplay de shadow hearts ont un goût de nouveauté. L'histoire qui va se développer peu à peu se révélera réellement passionnante, et les personnages deviendront vite attachants. D'autant plus que le jeu dispose d'une traduction française de qualité. Certes, il y a bien parfois quelques petites fautes d'accord de temps à autre, mais les phrases ne semblent pas avoir été traduites mot par mot, et c'est un très bon point car le jeu semble ainsi plus « adulte », et les personnages sont du coup bien plus crédibles.

Bien sûr, tous les éléments d'un bon RPG sont présents, des équipements, de la magie (bien que pas assez présente à mon goût), des points d'expérience à gagner, etc.... Côté interface, les fans de jeux de rôle s'habitueront vite au menu des personnages, relativement classique, et les plus néophytes pourront faire appel à la rubrique d'aide, très bien documentée.

Les graphismes, quand à eux, ont été bien critiqués à la sortie du jeu. Et bien je me permettrais d'être original, car personnellement, je les trouve tout à fait à mon goût. Loin d'être passables, ils sont même carrément bons, surtout que tout semble se marier à merveille : des couleurs sobres, une résolution d'écran conséquente, des

Shadow Hearts (PS2) - 2/2

proportions réalistes. Le son lui aussi est bon, on ne se lasse pas des musiques qui accompagnent agréablement bien le jeu.

Mais me direz-vous : et les défauts là-dedans ? Eh bien sachant que je suis sous le charme, j'aurais tendance à dire qu'ils sont vraiment minimes. On peut déjà regretter une gestion de la magie trop peu présente. En effet, on gère uniquement la magie du héros principal, et encore, cela reste relatif. Les magies des autres personnages nous étant imposées, et c'est un peu dommage. Sinon vous ne pouvez pas naviguer sur la carte du monde comme bon vous semble car, tout comme final fantasy 10, son principal concurrent, l'histoire est assez linéaire, et la navigation sur la carte se fait par désignation du lieu d'arrivée (vous devez juste appuyer sur le lieu désiré, et on vous y dépose comme par magie. Ce côté très linéaire est tout de même bien atténué par la présence de nombreuses petites quêtes secondaires (mini-jeux comme la loterie, les combats de fosse, etc...), et une histoire qui nous tient en haleine en permanence.

Un jeu qui aurait mérité plus de succès. Accessible à tout le monde, et qui n'a finalement rien à envier à la série des final fantasy, largement plus mise en avant par Sony.