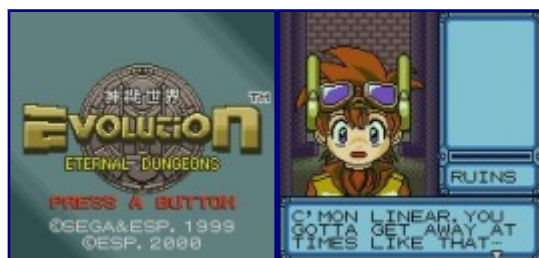


## Evolution : Eternal Dungeons (US)

S'il y a un genre qui fait encore défaut à la Neo Geo Pocket, c'est bien les RPG et, malheureusement, ce n'est pas *Evolution* qui comblera, de manière satisfaisante, ce vide. Ce *Dungeon-RPG* est la copie conforme de son grand frère paru sur Dreamcast, il y a de cela plus d'un an. Mag, un jeune aventurier sans grande expérience, se lance dans une chasse aux trésors. Un sport plutôt périlleux puisque les donjons sont infestés de créatures sordides et surtout d'explorateurs concurrents.



Le scénario est, vous le comprenez, très banal, à l'image du déroulement du jeu d'un classicisme à toute épreuve. Le groupe de héros que l'on dirige évolue dans de sombres et interminables couloirs. Les lieux à visiter sont vastes, mais il n'en demeure pas moins qu'ils se ressemblent tous graphiquement. Pour s'en sortir sain et sauf, il faut avoir un bon sens de l'orientation et les nerfs solides car ils seront constamment sollicités.



A chaque rencontre hostile, on passe en mode *Combat*, au tour par tour. On peut alors choisir d'attaquer, de défendre, d'utiliser une attaque spéciale ou bien un objet. Encore une fois, rien de surprenant. Pour améliorer son équipement, il faut passer par la boutique de la ville en ayant au préalable collecté suffisamment de trésors et d'argent. Une fois l'équipement amélioré, il n'y a plus qu'à se rendre dans un autre donjon, plus difficile. Vous avez dit répétitif ? *Evolution* n'est pas un mauvais jeu dans l'absolu, d'autant que la réalisation est en tout point excellente, mais son faible intérêt décevra les joueurs même les plus motivés. Attention, le jeu a été produit en très peu d'exemplaires, sa cote d'occasion s'envole !

**Kiwi**



Test publié dans *Pocket Magazine n°7*