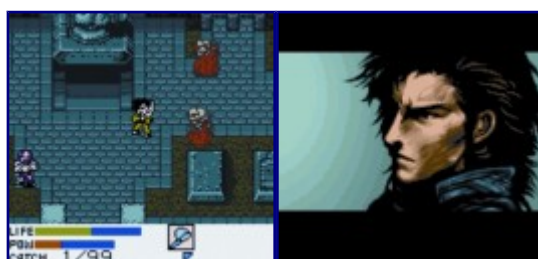


## Dark Arms

*Dark Arms* était un jeu attendu au même titre que *SNK vs Capcom* sur la portative de SNK. Une licence forte, censée enfin *booster* les ventes ! Ce jeu se présente comme un Action/RPG dans le plus pur style de *Zelda*. Mais son univers se démarque fortement de la référence du genre. Fini les décors colorés et les personnages mièvres, place à l'*heroic fantasy* et à une atmosphère très sombre, résolument plus adulte, proche de celle de *Castlevania* ! Zombies, goules nécrophages ou encore yeux maléfiques composent la faune locale. Le genre d'amis avec lesquels on n'aimerait pas passer ses vacances...



On ne va pas trop s'attarder sur le scénario pour vous laisser le plaisir de la découverte intact. L'aventure est passionnante, du début à la fin, originale et pleine de rebondissements. De plus, elle est très facile d'accès car traduite de l'anglais. Sachez seulement que vous, un *Beast Buster* (un chasseur de créatures), avez signé un pacte avec un démon : en échange, celui-ci vous octroie une arme terrifiante nécessaire pour survivre dans le monde de Dark Realm. *Dark Arms* introduit quelques éléments totalement nouveaux au genre. L'arme du héros est un gun organique, vivant ! Au départ, ce n'est qu'une sorte d'œuf qu'il faut féconder avec un parasite puis nourrir avec des créatures maléfiques capturées. Il en existe des dizaines et autant de variantes pour l'arme, soit au total 120 combinaisons ! Le potentiel du jeu est donc énorme, à faire pâlir un joueur aguerri de *Pokémon*. Outre sa capacité extraordinaire à morpher, l'arme destructrice possède également le don de régénérer. Si l'on utilise une cadence de tir fournie, la barre d'énergie de l'arme s'épuise rapidement ; il faut donc apprendre à gérer intelligemment ce paramètre.



Votre maître, le démon, vous prodiguera de nombreux conseils et vous apprendra, en début de partie, à vous servir de votre arme, pièce maîtresse du jeu. Pourtant, ses vraies motivations vous sont inconnues. N'oubliez jamais qu'il s'agit d'une créature maléfique et calculatrice. D'autres personnages secondaires entreront en jeu, tels Joyce Slade, une mystérieuse fille, habitante de Dark Realm. Les monstres sont dotés d'une intelligence artificielle plus ou moins évoluée mais, quoi qu'il en soit, ils vous donneront du fil à retordre. Pas de panique ! Il est possible de sauvegarder son aventure sur les quelques bornes placées à cet effet. Au fil des combats, on acquiert deux types de points d'expérience. Tout d'abord, les *prey points* qui modifient la constitution de votre *gun*. Les autres points sont des points d'expérience classiques qui améliorent constamment la puissance de

l'arme.



Le rendu graphique est fin et détaillé. L'ambiance sonore est envoûtante et pas répétitive pour un sou. Foi de Kiwi, vous ne lâcherez plus votre console avant de parvenir au dénouement ! Le top du top est le mode multi-joueurs qui permet (grâce au câble *link*) à deux chasseurs de s'affronter dans une action effrénée avec leur arme de prédilection. *Dark Arms* est le *Zelda* de la Neo Geo Pocket, une référence !

**Kiwi**

Test publié dans [Pocket Magazine n°4](#)