

PILOT KIDS



Mars 1999, deuxième incursion sur un système d'arcade non propriétaire, cette fois-ci c'est sur Sega Model 2 que Psikyo développe leur nouveau jeu, **Pilot Kids**. Un shoot'em up horizontal dans l'univers enfantin et coloré des jouets (surfant sur la vague Toy story 1 et 2 de l'époque) à travers 7 niveaux se déroulant dans différentes pièces de la maison. Le jeu s'avère plutôt bon, et surtout original ! En effet, bien que l'on retrouve un système de power up classique pour augmenter sa puissance de tir, on ne trouve pas le système de méga bomba classique mais un système de collecte d'étoiles que l'on peut lancer sur les ennemis en les lockant avec le bouton B ce qui peut créer des destructions en chaîne jouissives. A noter aussi la possibilité d'annuler les tirs adverses de couleur rouge. Mais le jeu s'avère être très simple, étonnant pour un jeu estampillé Psikyo ! Après plusieurs parties passé dessus il est en effet plutôt facile de le finir en un crédit, ce qui nuit considérablement au replay value du soft. Un jeu beau, au gameplay excellent mais bien trop facile à des années-lumière de la difficulté des autres shoots du développeur nippon.

Petite anecdote, un ennemi du stage 6 est un hommage à Bruce Lee.



Source : <http://www.neo-arcadia.com>