

Faselei ! (US)

L'information vient tout juste de transpirer : l'un des principaux satellites-espions russes sera déconnecté du réseau ennemi pendant quelques heures pour cause de maintenance. Une occasion en or pour les forces révolutionnaires de frapper un grand coup et de mettre hors d'état de nuire tout un site militaire hautement stratégique. Nous sommes dans un futur proche et les techniques de combat ont dramatiquement évoluées.

Faces aux chars, bombardiers et autres assemblages d'acier et de feu se dressent les *Toy Soldiers* (*TS* pour les intimes), sortes de *mechas customisables* à volonté. Dans la peau d'un soldat rebelle, vous vous retrouvez donc parachuté à proximité du site en question, confortablement installé dans cette épaisse armure métallique. Un rapide coup d'œil au radar indique que vos informateurs ne se sont pas trompés, les lieux semblent désespérément vides. Tout à coup, l'un de vos coéquipiers vous informe de la présence d'un champ de mines à l'entrée de la base, commandé à distance par une antenne toute proche. L'abattre donnera sûrement l'alerte, mais repartir bredouille ne vous viendrait même pas à l'idée...



Sitôt dit, sitôt fait ! Votre mecha se retrouve rapidement encerclé par les forces terrestres ennemies. Une fois celles-ci anéanties, il ne vous reste plus qu'à remplir l'objectif primaire de cette mission, à savoir détruire les stocks de carburant et transformer l'endroit en un magnifique feu de joie. Mais déjà, on entend le sifflement caractéristique des pales de deux hélicoptères russes. Que faire ? Les affronter, tout en sachant que l'on ne dispose pas de l'armement adéquat, ou bien prendre ses jambes à son cou en infligeant un maximum de dégâts dans sa fuite ?

Cet extrait de mission résume parfaitement l'ambiance de la nouvelle référence de simulation-RPG sur Neo Geo Pocket Color : scénario efficace, action soutenue et réalisation de qualité. Le développeur, Sacnoth, a su prendre en compte les remarques des joueurs et les a utilisées à bon escient pour son deuxième titre, *Faselei !*. Le premier n'était autre que le très moyen *Dive Alert* qui ne restera pas bien longtemps gravé dans nos mémoires... L'écart entre les deux jeux est étonnant, aussi bien sur le plan technique que ludique. Les combats se déroulent au tour par tour, case par case. Chaque *TS* peut exécuter cinq commandes par tour : avancer, se tourner, tirer, recharger etc. Les ennemis font de même et une bonne dose de réflexion est nécessaire pour anticiper leurs mouvements. Une fois rentré à la base, un rapide tour à la boutique et aux docks vous permet d'acheter de nouvelles pièces puis de les monter selon ses préférences. Absolument tout est paramétrable, de la couleur du *TS* à son nom, en passant par de nouvelles commandes, tel le déplacement latéral, idéal pour slalomer au milieu d'un tir fourni.

La quantité d'informations présentes à l'écran est impressionnante et c'est effectivement un peu rédhibitoire pour les débutants. Mais bien vite, on se surprend à enchaîner les actions aussi

rapidement que sur un jeu d'action ! Les graphismes sont, quant à eux, très fin et la réalisation sonore est en parfaite adéquation avec le genre. Enfin, la durée de vie est immense du fait du nombre de missions et de leur complexité.

Kiwi



Test publié dans *Pocket Magazine HS n°2*