

## Vagrant Story - 1/2

**J'aimerais revenir sur l'un des jeux les plus fabuleux de la PSone, pour le plus grands plaisirs de ceux qui le connaît et pour le faire découvrir aux autres.**

Ah, Squaresoft, les créateurs des mythique Final Fantasys ont, en ce jour de l'an 2000 encore prouvé leur savoir faire et aussi leur capacité à innover !

Vagrant Story, est un jeu PSone qui avait pour but de mixer le RPG et le jeu d'aventure traditionnel. Difficile d'imaginer tel projet et pourtant Square l'a fait et l'a vraiment réussi.

Pour ceux qui n'ont jamais eu le plaisir de jouer à Vagrant Story, laissez-moi vous expliquer le principe : Vous ne dirigez qu'un seul personnage, Ashley Ryo, vous vous baladez en vue à la 3ème personne, vue du dessus. Vous vous baladez, sautez, escaladez, tirez et portez des blocs, comme dans les jeux d'aventure. Quand un ennemi se trouve dans une pièce, vous pouvez sortir votre arme en vous déplaçant toujours à votre guise (pas comme dans les FFs). Lorsque vous appuyez sur cercle, le temps se fige et vous choisissez la partie du corps de votre ennemi à frapper, des indicateurs vous informent des chances de réussite que vous avez et les dégâts que vous infligerez. Une fois le coup lancé, un autre point fort du gameplay arrive, les CHAIN, vous pouvez à partir de là, appuyer sur une autre touche de la manette à laquelle vous aurez fait correspondre une attaque de votre choix parmi celle apprises par votre personnage. Si vous gardez le timing, vous pouvez ainsi enchaîner les coups un bon moment. En suite, selon la vitesse de votre perso et celle de vos ennemis, vous risquez de vous faire attaquer vous aussi. Dans ce cas, on ne reste pas passif s'il vous plaît, même principe, vous avez attribué à chaque touche une contre-attaque ou une parade spécifique que vous pouvez utiliser si vous appuyez au bon moment. Viennent s'ajouter à ça, les magies, les break arts... Y a de quoi faire ! Sans compter que vous avez le choix entre plein de types d'armes différentes qui influent radicalement sur votre manière de combattre. Vous pouvez tenter d'utiliser un bon vieux sabre et un bouclier, rapide et efficace à courte distance, une arbalète pour les monstres volant ou trop rapides, une lance, une massue, un septre et un bouclier pour les purs magiciens ou encore à mains nues pour les dingues. Vous trouverez parfois des forges vous permettant de réparer vos armes et armures endommagées, en faire fusionner entre-elles et même en créer pièces par pièces ! Bon on est pas non plus dans un éditeur d'arme de fou comme dans les jeux récents mais quand-même !

Des créatures diverses et variées vous attendent, toutes plus glauques les unes que les autres ainsi que des boss à côté desquels vous vous trouverez parfois ridiculement petit. Les musiques et les sons sont EXTRÊMEMENT travaillés et contribuent grandement à cette ambiance mystérieuse et franchement dark du jeu.

Rappelez-vous de l'histoire

L'histoire n'est pas simple à suivre, il ne faut pas lâcher une phrase de ce qui se dit.

Vous êtes Ashley Ryo, un risk breacker (sorte d'agent secret spécialisé dans l'occulte) chargé d'enquêter avec une collègue à vous sur une secte qui a enlevé le fils du duc et l'a emmené dans une ancienne cité abandonnée, située sur une île modeste. Je ne rentrerai pas dans les détails sinon il me faudrait un temps fou mais voilà, vous n'êtes pas les seuls à débarquer dans cet espace d'enfer. D'un côté, les soldats du cardinal, menés par un certain Romeo Machin-Truc-Chose qui n'est pas tout à fait d'accord pour vous occuper de ses affaires et un homme mystérieux qui semble vous suivre et qui dit être lui-aussi un risk breacker. Tout ça sans parler de Sydney, le chef de la secte, un homme doté de pouvoirs surnaturels qui ne mettra pas bien longtemps avant d'enlever votre chère collègue mais qui bizarrement, au fil du jeu n'est pas si méchant que ça...

Petit à petit, vous vous rendez compte que cette affreuse île est habitée par une force appelée les ténèbres et que

## Vagrant Story - 2/2

tout ce beau monde situé plus haut n'est venu ici que pour une seule raison, décider du futur mettre des ténèbres, en quelque-sortie.

En bref, si vous n'avais jamais joué à Vagrant Story, essayez si vous le pouvez, vous devriez vous en rapeler. Pour les autres, souvenez-vous de l'histoire, des boss, de votre type d'arme favorite, de la forêt des lucioles (FrrRR !), de la cathédrale et de la bataille finale, au sommet de cette dernière... Aaaahhh...