

## Mystic Quest - 1/2

**Mystic Quest est un des premiers RPG à avoir atterri sur le territoire français et traduit dans notre belle langue... Comment se fait-il que ce jeu de Squaresoft n'ait jamais eut de succès véritable ?**

Souvenirs

Donc, commençons par le commencement.

Installée sur le canapé, grignotant un paquet de chips aux crevettes comme tout les vendredi soir devant la télévision, je lance le jeu que l'on vient d'acheter, manette à la main.

L'écran titre se met en place, des cristaux colorés brillent de milles feux, une musique entraînante, et le titre du jeu en grosses lettres dorées : Mystic Quest.

Un nouvel écran apparait, où l'on fait la connaissance du héros que l'on va incarner et à qui il faut donner un nom. Le sprite n'est pas terrible, et le nom original du héros non plus. Benjamin. J'efface gentiment tout ça et décide de lui trouver un nom qui en jette. Finalement, le héros s'appellera Rocket.

L'aventure peut commencer.

Une histoire simple

Un tremblement de terre d'une violence inouïe secoue le mont Destin. En fuyant, Rocket fait la connaissance de White, un oracle, qui le désigne comme étant l' élu, celui qui retrouvera les cristaux et rétablira la paix dans le monde. Mais à peine a-t-il fini sa phrase qu'un monstre terrifiant les attaque ! Ni une, ni deux, Rocket (c'est comme ça que s'appelait le héros dans cette partie si vous n'avez pas tout suivi) dégaine son épée et terrasse le monstre.

Oui, il est bien l' élu...

Et dans sa quête, il sera aidé de Kaéli la guerrière et excellente magicienne de surcroit, Tristan le ninja chasseur de trésors, Phoébé l'archère agile, Rubicon le guerrier fêtard, et par beaucoup d'autres personnes qui comme lui, veulent que le mal cesse son emprise sur le monde !

Voilà pour l'histoire.

Graphismes bof mais musiques extras

Par moments, il m'arrive de fermer les yeux, car la fatigue m'envahit, mais je les rouvre presque immédiatement lorsque les musiques se font entendre. C'est vrai que face à un Zelda où à un Secret of Mana (qui sortiront peu après), Mystic Quest est moche, très moche. Mais musicalement, c'est une vraie merveille. Rares sont les fois où entendre une musique de combat me faisait autant plaisir.

Le thème de la tour focale est une véritable merveille ! Et celui du premier donjon... J'en ai des frissons rien que d'y repenser !

Puis s'en m'en rendre compte, je ferme les yeux et m'endors sur le canapé du salon. Mes rêves seront peuplés de guerriers, de dragons, de cristaux brillants de toutes les couleurs, et ma mission sera d'anéantir le Roi Noir qui fait régner la terreur sur le monde...

En conclusion

Mystic Quest est un RPG sans grandes prétentions, mais qui se détache quand même des ces successeurs par sa relative facilité, son système de combat à la Phantasy Star (à savoir vue de dos et pas vue de côté), par ses

## Mystic Quest - 2/2

graphismes qui, sans être vraiment bien laids, ne repousse pas les limites offertes par la Super Nintendo à l'époque.

Mais surtout, ces musiques n'ont rien à envier aux plus grandes productions de l'époque !

Pour information, Mystic Quest sur Super Nintendo n'a aucun rapport avec le jeu du même nom sorti sur Game Boy à la même époque. Ce dernier, dans sa version originale, se nomme Seiken Densetsu. Et il est en fait le préquel de Secret of Mana, qui sortira bien plus tard sur Super Nintendo...