

NINTENDO POWER



Sauver le monde
demande beaucoup
de coeur, mais les
pantalons sont en
option.

KINGDOM HEARTS

Sora, Mickey, and the rest of the gang return in Kingdom Hearts Re:coded for DS! PG. 48



Reawakened. Reunited. Re:coded.



Sora, Mikey et leurs amis sont de retour du côté des mondes merveilleux de Disney dans **Kingdom Hearts Re:coded** sur DS.



Le message envoyé par les fans dans le monde entier est clair : ils veulent plus de Kingdom Hearts. Chaque chapitre de cette association entre Square Enix et Disney a été acclamé par la critique et a atteint des sommets en terme de ventes, sans oublier que l'épisode précédent sur Nintendo DS (Kingdom Hearts 358/2 Days) est arrivé premier de notre classement catégorie "Choix des fans 2009" des Nintendo Power Award.

Les joueurs ne semblent simplement pas se lasser de cette série ou de son brandisseur de Keyblade à la coiffure de hérisson. Et ils ont de la chance, car Square Enix est obligeant. Version améliorée d'un jeu à l'origine sorti sur les téléphones mobiles japonais, Kingdom Hearts Re:coded met le cap vers la DS, sûr de satisfaire les fans avec une action typique de Kingdom Hearts dans un environnement familier, le tout supporté par une toute nouvelle histoire et riche de nouveaux et rafraichissants mécanismes.



Un retour du fond du cœur

Se déroulant après les événements de Kingdom Hearts et Kingdom Hearts II (et par extension, tous les autres jeux de la série), Kingdom Hearts Re:coded ramène l'attention sur l'équipe principale : Sora, le Roi Mickey, Donald, Dingo et Riku. Contrairement à Kingdom Hearts 358/2 Days, il n'y a quasiment aucune allusion à l'obscur Organisation XIII et le jeu progresse grâce à l'histoire et non pas via des missions. Mais cela ne veut pas dire que Re:coded n'a pas sa part d'être en manteau noir et de mystères.

L'histoire commence lorsque Jiminy Cricket - qui a accompagné Sora et ses amis dans leurs voyages pour prendre des notes de leurs aventures - découvre un étrange message écrit dans son journal. Ses notes ont été effacées pendant les événements de Kingdom Hearts: Chain of Memories sur GameBoy Advance, mais Jiminy trouve maintenant une ligne qu'il n'avait jamais vu avant : "Leur souffrance sera apaisée lorsque tu reviendras y mettre fin." Sans idée sur qui

[Ci-dessus] Le monde digital s'offre à vous.



a écrit le message ou sa signification, Jiminy se tourne vers le Roi Mickey pour de l'aide. Heureusement, Mickey a la solution : Il peut convertir le journal en données, qui pourront lui permettre de voir et d'agir sur les informations. Admettons-le, ça n'a pas beaucoup de sens, mais depuis quand quelque chose a besoin de suivre les règles normales de la logique dans Kingdom Hearts ?

Malheureusement, voir les données s'avère être impossible ; des blocs de bug rouges et noirs - des données buggées - envahissent l'écran, empêchant Mickey et Jiminy d'avoir accès aux informations qu'ils recherchent. La solution ? Ils enrôlent une copie digitale de Sora, programmée pour ressembler, se battre et agir comme le vrai.

"Data Sora est composé des données de Sora du premier Kingdom Hearts, et existe uniquement dans le royaume du journal de Jiminy," explique le producteur de la série Tetsuya Nomura. "Il n'a pas d'émotions, mais les traits de sa personnalité sont identiques à ceux du Sora d'origine."



En tant que version de donnée de Sora, c'est à vous d'explorer les mondes recréés digitalement et de trouver les informations cachées pouvant révéler le sens de l'étrange message du journal.

CODE DU HEROS

Même si il ne s'agit pas de l'original, cette version de Sora est tout aussi talentueuse. Vous attaquez avec une Keyblade (ou, au moins, une version digitale) en pressant le bouton A, sautez avec le bouton B, exécutez une manœuvre défensive (comme

bloquer ou esquiver) avec Y, et contrôlez la caméra en glissant le stylet le long de l'écran tactile ou en maintenant R et en dirigeant la caméra via les touches de direction.

La plupart des contrôles seront familiers à la plupart de ceux qui ont joué à 358/2 Days, mais les objets et le système de magie a été rationalisé en une seule catégorie nommée Deck Command (basé sur le système de combat de Kingdom Hearts : Birth by Sleep sur PSP). Plutôt que d'avoir à fouiller dans de multiples menus, vous pouvez

accéder à votre Deck équipée



King Mickey
Mickey est le roi du Château de Disney et aussi un Maître de la Keyblade. C'est son idée de transformer le journal en données





CLOUD

Alors que Cloud agit comme un antagoniste solitaire, il est en fait un quelqu'un de bien. Il se joint à vous dans le Colisée de l'Olympe.

des Commandes - incluant les magies élémentaires et les nombreux talents de Keyblade - avec le bouton X. Le Deck des Commandes progresse en fonction de votre utilisation, et vous pouvez même en combiner pour de nouvelles, plus puissantes. Et le mieux de tout, il n'y a pas de limite d'utilisation

aux magies ou aux techniques, alors que vous devez attendre que les commandes se rechargent.

Data Sora a accès à certains autres petits trucs. Lorsque vous frappez vos ennemis, une jauge se remplit, vous donnant accès temporairement à de nouveaux pouvoirs (comme l'augmentation des résistances élémentaires, augmenter les soins, ou des parades automatiques). Une fois la jauge remplie, vous pourrez exécuter un puissant finish ; il y en a plusieurs types, de l'attaque de base au minijeu de timing ou un shoot à la première personne.

De plus, en tant que "données", Sora a un système de leveling innovant. "Basé sur le système de panneau de 358/2 Days, le panneau de Re:code s'inspire du monde de données, et ressemble



Entrez dans la Matrice

Dans Kingdom Hearts Re:code vous utiliserez différents type de matrices pour améliorer le Data Sora. Voici comment ça marche.



MATRICE DES STATS

La matrice des stats est un circuit imprimé utilisé pour augmenter les statistiques de Sora. En y implantant des puces, vous pouvez faire prendre des niveaux à Sora, ou bien son attaque, sa défense, sa magie

sa chance, sa résistance élémentaire, entre autres. Les puces ne peuvent être installées qu'uniquement à côté de CPUs, mais en progressant dans le jeu, de nouveaux CPUs et de nouvelles sections de la matrice sont activées, vous permettant d'équiper d'autres puces. Si vous installez des puces de manière à relier deux CPUs, vous doublez la puissance des puces entre les CPUs. De plus, en installant des puces aux bons endroits, vous pouvez débloquent de nouvelles capacités, acquérir de nouveaux emplacements pour les commandes et les équipements, et activer des "cheats", comme modifier la difficulté du jeu ou le taux de drop des objets.



MATRICE DES COMMANDES

Vous utilisez la Matrice des Commandes pour équiper Sora avec de nombreuses techniques et objets. Vous commencez avec trois emplacement dans le Deck, dans lequel vous pouvez installer des capacités, comme les sorts

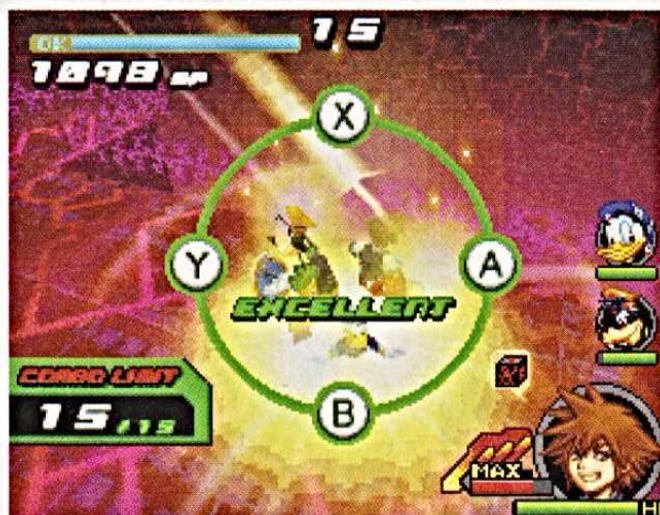
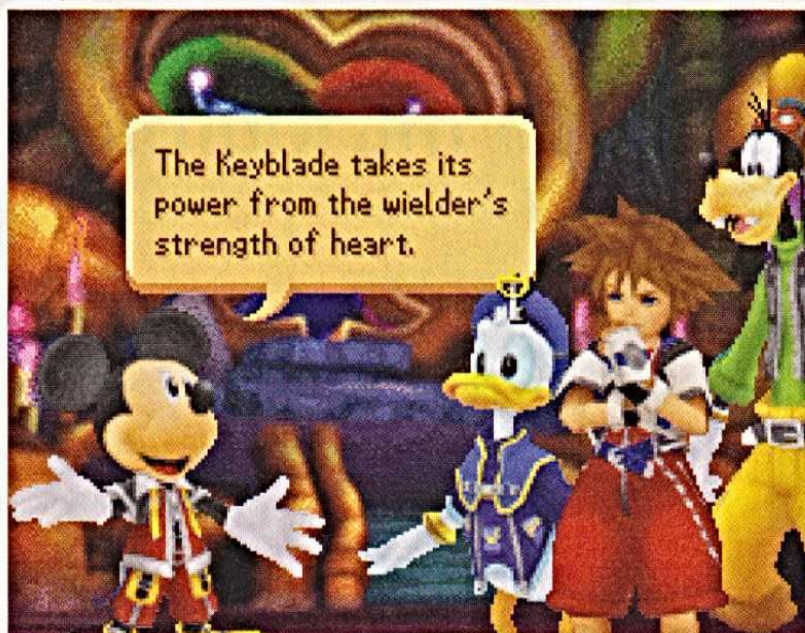
Blizzard, Foudre ou Ralentir, ou les attaques comme Quick Blitz, Sliding Dash et Aerial Slam ; ainsi que des objets comme des potions et des elixirs. Deux capacités ou objets peuvent être assignés à un seul Deck de commande. En tuant des ennemis, il vous sera possible de les convertir définitivement en une seule commande plus puissante (par exemple un sort de vent combiné à l'attaque Air Spiral deviendra l'attaque Wind Storm). Lorsqu'une capacité est convertie, vous recevrez régulièrement des bonus comme un raccourcissement des délais pour l'utilisation des commandes, un boost pour d'expérience jusqu'au prochain niveau, ou l'accélération du remplissage de la Clock Gauge.



MATRICE D'EQUIPEMENT

La Matrice d'équipement est relativement simple. C'est ici que vous équipez les porteclefs des Keyblades ; vous trouverez plusieurs types à travers le jeu, chacun avec différents attributs et puissance

de Clock Gauge. La Matrice d'équipement vous permet également de sélectionner votre finish de Keyblade ; les options incluant Mega Flare (une énorme explosion), Speed Combo (qui requiert d'appuyer rapidement sur les touches directionnelles comme elles apparaissent à l'écran), et D-Blizzara (qui vous entoure de glace et renverse vos ennemis). Vous pouvez également vous équiper d'accessoires, pouvant vous protéger des altérations d'état ou d'augmenter votre défense lorsque votre vie est basse.



[Ci-dessus] En attaquant vos ennemis, vous remplissez une jauge appelée Clock Gauge. Une fois pleine, vous libérez un puissant finish. Celui du dessus requiert d'appuyer sur les boutons au bon moment.

DONALD DUCK

En tant que magicien, Donald combat aux côtés de Sora les forces du mal. Il se joindra éventuellement à Data Sora dans Re:coded.



à un circuit imprimé. Le joueur place des puces pour progresser dans son leveling" révèle Nomura.

BLOCK BUSTER

La tâche de Sora est triple : Il doit explorer les données, éliminer les Sans-Coeurs (les premiers ennemis de la série Kingdom Hearts) et détruire toutes les données corrompues. Puisque que le monde que vous visitez est basé sur les infos écrites par Jiminy lors de vos précédentes aventures, vous vous retrouverez dans des endroits familiers, comme l'île du Destin (le lieu d'origine de Sora), la Ville de Traverse, le Colisée de l'Olympe, etc. L'un des points forts de la série a toujours été l'interaction avec de nombreux personnages de Disney, venant de différentes histoires, et c'est toujours valable dans Re:coded. Vous croiserez le chemin de héros et de méchants comme Aladdin, Jasmine, Hercule, Jafar, Hades, entre autres,

mais aussi des visages venant de Final Fantasy, incluant Cloud et Cid (de Final Fantasy VII), Selphie (FF VIII), et Tidus et Wakka (FF X).

Les lieux et les personnages rappelleront de vieux souvenirs aux fans de Kingdom Hearts, mais les situations que vous vivrez seront pleines de nouveaux rebondissements. Le plus remarquable vient des données corrompues, prenant la forme de blocs (appelé Blox dans le jeu) qui maintenant pourrissent l'environnement.

"Le monde de Re:coded est réalisé à partir des données du journal de Jiminy, et dedans il y a... des blocs de bug" commente Nomura. "Les joueurs doivent combiner des blocs pour créer des blocs rares et obtenir des objets. Il y a également des blocs qui augmentent la portée des actions ou emmènent vers de nouvelles zones - comme ceux permettant de sauter plus haut,



ajoutant un intérêt pour tous ceux voulant se plonger à fond dans l'histoire."

D'autres blocs comme les blocs rouges et noirs sont destructibles, les rouges explosent peu après les avoir touchés, etc etc. Les blocs peuvent être trouvés à travers tous les mondes - sur le sol ou dans les airs - et leur présence donne à Re:coded une dimension nouvelle et plus importante au côté plate-forme du jeu et dynamise les énigmes.





SORA

Sora est le héros de Kingdom Hearts. Dans Re:coded, vous jouez une version digitalisée de Sora, tandis que le vrai Sora vit tranquillement.

CRAQUER LE CODE

Les Blox ne sont pas les seules choses étranges auxquelles vous devrez faire face. Un personnage mystérieux vêtu d'une cape à capuche ne semble pas amical, et en explorant les nombreux mondes, en conversant avec les PNJ, et en remplissant vos objectifs, vous découvrirez d'autres évidences de la corruption des données. Dans le Pays des Merveilles par exemple, tout le monde a perdu la mémoire, et votre but sera de les retrouver. À Agrabah, une donnée défectueuse fait que Jafar a sa propre lampe magique, ce qui lui permet de créer des clones de lui-même qui vous poursuivront dans toute la ville. D'autres situations sont encore plus déconcertantes : un pont manquant, un bâtiment de Traverse passant de la trois dimension à une version 2D, etc.



Kingdom Connections

Bien sûr, les jeux Kingdom Hearts peuvent paraître mignon et innocent, mais leurs histoires sont complexes. Voici un bref résumé de la façon dont elles s'imbriquent.



KINGDOM HEARTS

Dans le jeu d'origine, Sora est séparé de ses amis Kairi et Riku lorsque le Sans-cœur détruit leur monde. Après avoir obtenu une arme magique appelée Keyblade, Sora joint ses forces à Donald et Dingo, et tous les trois s'embarquent dans une quête pour trouver ses amis et sauver les autres mondes des Sans-cœurs. Bien que nos héros s'en sortent généralement bien, Sora est temporairement transformé en Sans-cœur et le Roi Mickey ainsi que Riku s'enferment derrière une porte pour stopper les ténèbres.



KINGDOM HEARTS: CHAIN OF MEMORIES

Tandis qu'ils continuent leur quête pour retrouver leurs amis, Sora, Donald et Dingo, accompagné par Jiminy, sont piégés par les membres de l'Organisation XIII. Pendant que les héros explorent le manoir, de nombreux souvenirs et lieux visités prennent forme, tandis que d'autres souvenirs sont effacés ou remplacés. Après s'être débarrassé des membres de l'Organisation et avoir rencontré une fille du nom de Naminé, nos héros sont placés dans une coque spéciale de sommeil pour retrouver leur mémoire. Pendant ces événements, les notes de Jiminy sont effacées.



KINGDOM HEARTS II

Remis sur pieds après une longue convalescence au Manoir Oblivion, Sora, Donald et Dingo continuent leur quête pour trouver le Roi Mickey et Riku. Leurs aventures les emmènent dans de nouveaux mondes de Disney - comprenant ceux basés sur Le Roi Lion, Tron et Pirates des Caraïbes - où ils font face aux Sans-cœurs et à l'Organisation XIII. Après un dur combat, nos héros finissent pas sortir victorieux et retrouvent finalement leurs compagnons perdus.



KINGDOM HEARTS RE:CODED

Ayant contrecarré les forces du mal dans leurs précédentes aventures, nos héros de Kingdom Hearts prennent un repos bien mérité. Où au moins essaient. Jiminy Cricket trouve dans son journal un nouveau message, malgré le fait qu'il devrait être vierge après les événements de Chain of Memories. Cherchant à comprendre d'où vient le message, le Roi Mickey convertit le journal en données et crée une version digitale de Sora pour explorer et débbuger les mondes recréé de manière numérique que les joueurs ont visité dans Kingdom Hearts I et Chain of Memories.

BASE SUR LES DONNÉES DU JOURNAL

BASE SUR LES SOUVENIRS

SIMULTANEMENT



KINGDOM HEARTS 358/2 DAYS

Prenant place avant, pendant et après les événements de Chain of Memories, 358/2 Days se concentre sur les membres de l'Organisation XIII, et particulièrement sur Roxas, qui vient à la "vie" lorsque Sora devint un Sans-cœur. Malgré les événements qui se sont déroulés dans le Manoir d'Oblivion, tous les membres de l'Organisation ne sont pas mauvais, comme le prouve l'amitié entre Roxas, Axel et Xion, même si cela n'empêchera pas l'histoire de mal se terminer.

Dans de nombreux cas, les problèmes sont liés à des problèmes dans les données. Le seul moyen de les régler consiste à "pirater" directement ces données via une "backdoor". Un radar vous informe lorsque vous êtes proche d'une de ces portes invisibles. À l'intérieur, vous devrez forcer l'entrée d'un portail vers un royaume digital appelé la Zone Système.

"La Zone Système montre l'envers du décor de chaque monde" commente Nomura. "La configuration de la Zone change à chaque fois que le joueur y vient, ainsi que les conditions de victoire, rendant la Zone imprévisible et toujours intéressante à jouer."

Les Zones Système ont des paysages angulaires, une palette de couleurs limitée et des flots de données dans les airs et traversant le sol - contraste saisissant comparé à l'environnement colorés et organique de la

DINGO

Comme Donald, Dingo fait équipe avec Sora pour combattre les Sans-cœurs, et donne un coup de main dans Re:coded. Il se bat avec un énorme bouclier.



[Ci-dessus] Pat vous cherche toujours des poux. Donnez-lui une bonne leçon



plupart des mondes du jeu. À l'intérieur des Zones Système, vous devrez vous battre non seulement contre les Sans-cœurs classiques, mais également contre de nombreux Sans-cœur dont les données ont été infectées (identifiable au fait qu'ils sont partiellement invisible). Lorsqu'une Zone Système est

débuggée (en renvoyant tous les mauvais bugs dans le néant), la salle virera alors d'un rouge agressif à un doux bleu, et c'est une fois que la nettoyé chaque pièce,

vous serez alors capable d'en sortir et de retourner à votre quête. La Zone Système est également un bon moyen pour level up ; en combattant, vous

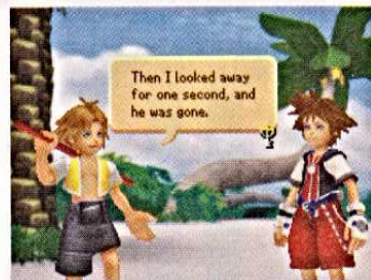




SELPHIE

In Final Fantasy VIII, Selphie a aidé à sauver le monde.

Dans Kingdom Hearts, elle fait partie des amis de Sora.



accumulerez des Points de Zone que vous pourrez échanger contre des récompenses après avoir nettoyé la zone. Des challenges vous donneront l'occasion d'en avoir en extra, comme nettoyer une zone sans se faire toucher plus d'un certain nombre de fois ou sans se soigner.

LA VARIÉTÉ EST LA CLÉ

Détruire les bugs et réparer les dommages de la Zone Système est un long cheminement à travers les mystères du journal, mais le seul moyen d'éliminer définitivement les bugs et réparer les données est de

trouver les serrures de chaque monde. Une fois localisée, Sora la fera sauter grâce au pouvoir de la Keyblade afin d'accéder au boss se cachant à l'intérieur.

Parfois le combat est traditionnel dans lequel vous devez simplement battre le boss de n'importe quelle manière, mais il y a parfois des combats beaucoup plus

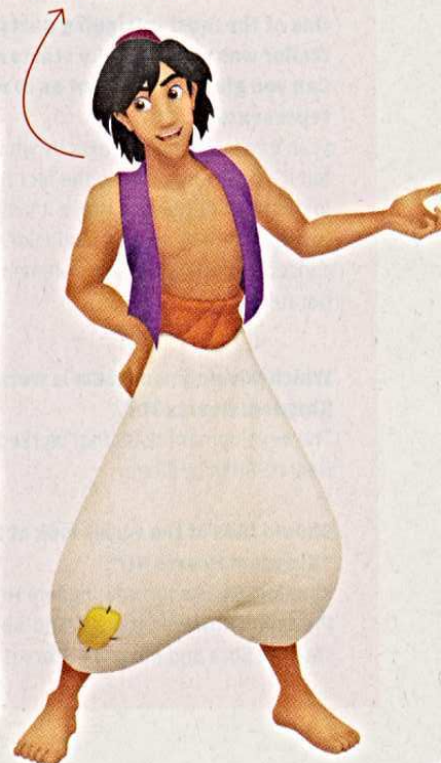
atypique. Dans la Ville de Traverse, la zone de combat prend une forme 2D défilant dans laquelle vous devrez grimper sur des Blox (et les détruire), collecter des boosts de puissance et combattre des Sans-cœurs tandis que l'écran défile vers la droite. Dans le Pays des Merveilles la zone de combat consiste en un "envers de décor" à la Space Harrier. Tandis que vous courez automatiquement vers l'écran, vous devrez éliminer vos adversaires et les blox avec un système de lock-on de jeu de shoot tout en sautant et esquivant les attaques de vos ennemis ; vous aurez éventuellement à le faire tout en

ALADDIN

Il est peut-être un "diamant brute", mais Aladdin a un cœur en or. Sa principale préoccupation est de protéger Jasmine du mal rongeur Agrabah.



[Ci-dessus] Pas besoin d'ajuster votre écran, Sora court sur le plafond. Cette zone Space Harrier de shooting est l'un des types de gameplay que vous rencontrerez, sans forcément qu'ils soient tous si renversant...



3D Is Key

Le producteur de la série Kingdom Hearts, Tetsuya Nomura, répond à nos questions à propos du très attendu Kingdom Hearts 3D prévu sur la future portable de Nintendo : la 3DS.

Nintendo Power : Nous savons que Re:coded a une fin cachée exclusive à la version DS du jeu. Cette vidéo contient-elle un indice concernant l'histoire de Kingdom Hearts 3D ?

Tetsuya Nomura : Il y a un indice concernant Kingdom Hearts 3D dans cette fin secrète. Les joueurs le découvriront par eux-même, mais la scène inclut des suppositions choquantes et des dialogues concernant Kingdom Hearts 3D, elle est donc à voir absolument !

Quand se déroule Kingdom Hearts 3D par rapport au reste de la série ?

Kingdom Hearts 3D prend place après Kingdom Hearts Re:coded, faisant de lui le dernier jeu dans la chronologie de Kingdom Hearts.

Verra-t-on de nouveaux mondes de Disney faire leur première apparition dans Kingdom Hearts 3D ? Ainsi que de nouveaux personnages de Disney ou de Square Enix ?

Nous sommes toujours en concertation, mais il y aura une révision concernant les mondes de Disney oui.

L'un des moments les plus intrigants du trailer présenté à l'E3 fut lorsque des Soras commencent à pleuvoir du ciel. Pouvez-vous nous en dire un peu plus à ce sujet ?

Je ne peux pas entrer dans les détails concrets, mais, c'est grossièrement un signe au fait que quelque chose d'impossible peut arriver, puisqu'une pluie de Soras n'est pas envisageable. Le concept visuel de chute est également un élément que je souhaite incorporer au jeu.

Quelle équipe de développement s'occupe actuellement de Kingdom Hearts 3D ?

Il s'agit de l'équipe ayant travaillé sur Kingdom Hearts Birth by Sleep.

Les fans doivent-ils voir ce jeu comme le fameux "Kingdom Hearts III" ?

Kingdom Hearts III et Kingdom Hearts 3D ne sont pas les mêmes. Cependant, il s'agit bien d'une nouvelle aventure avec Sora et Riku. L'histoire vaudra celle d'un



épisode numéroté, et je suis sûr que la fin choquera les fans.

Beaucoup de nos lecteurs sont des fans dévoués de Kingdom Hearts (358/2 Days a gagné l'élection par les lecteurs du meilleur jeu de l'année 2009). Pourriez-vous partager avec eux quelque chose concernant Kingdom Hearts 3D que vous n'avez mentionné nul part ailleurs ?

Il y a eu des épisodes dans lesquels les joueurs retournaient dans des mondes de Disney introduits lors de précédents épisodes. Cependant, le catalogue de monde Disney va être à peu près complètement revu avec Kingdom Hearts 3D. J'ai déjà quelques idées en tête, mais restez à l'écoute pour s'avoir quels mondes et personnages vont faire leur apparition !

courant sur le mur ou le plafond.

L'intention a toujours été d'offrir une expérience très dynamique avec des contrôles intuitifs," note Nomura. "Plutôt que d'avoir des joueurs répétant encore et encore les mêmes action, nous avons décidé d'incorporer une variété de style, sentant que cela pourrait garder tout le monde motivé et divertit. Ce jeu prenant place dans un monde de donnée, tout peut arriver. En partant de là, je ne pense pas que les joueurs seront lassé du gameplay."

L'action prend un tournant radical au Colisée de l'Olympe également. Quasiment tout le monde se déroule dans la serrure, où l'action traditionnelle est remplacée par du RPG au tour-par-tour. En rencontrant un ennemi, vous passerez dans une scène de combat où Sora (avec éventuellement Cloud et Hercules) et les ennemis attaquent à tour de rôle. Appuyer sur A au bon moment inflige une attaque critique tandis que le bouton Y permet de se protéger (ce style de combat est une réminiscence de Mario RPG). Pour ajouter de la profondeur aux combats, vous pouvez combiner votre deck de Commandes pour de nouvelles attaques. De plus, des boosts de puissance peuvent également être acquis afin de vous donner un avantage,

HERCULES

Le fils de Zeus veut mettre fin au chaos dans le Colisée, mais ne pouvant le faire seul, il fera équipe avec Sora.





comme par exemple améliorer votre attaque (ou votre défense) ou des soins. De plus, la puissance de vos ennemis dépend du nombre de Blox autour, ajoutant une touche de stratégie à l'ensemble.

Battre chaque boss permet de purger le monde des bugs et des Blox, mais ce n'est pas pour autant que vous en avez terminé avec la zone. Vous pourrez y revenir pour acquérir des mots pour une quête annexe, trouver de nouvelles Zone Système, combattre à nouveau le boss (pour faire un meilleur score), ou rejouer le monde.

QUESTION DE COEUR

Chaque victoire rapproche un peu plus Sora de la découverte du secret du journal, mais dans le monde réel de Kingdom Hearts, la situation devient de plus en plus complexe au fur et à mesure. De nouveaux messages apparaissent dans le journal, l'énigmatique homme en manteau et capuche apparaît sans cesse pour provoquer (ou guider ?) Sora, et la ligne entre les données et le vrai monde s'estompe. Le destin de Sora, mais également du Roi Mickey, Donald, Dingo, Jiminy et les autres - voir même le destin de l'univers de Kingdom Hearts - sera entre vos mains.

Le seul moyen de résoudre la myriade d'énigmes est bien sûr de jouer à Re:code pour mettre fin à cette menace. Heureusement pour les légions de fans de Kingdom Hearts,

cette tâche semble vraiment valoir le coup.

"Il n'y a pas beaucoup d'autres jeux pour console

portable pouvant proposer le même concentré d'action que dans Kingdom Hearts Re:code" affirme Nomura.

"L'action dans le jeu est vraiment riche avec un système qui permet aux



[Ci-dessus] Oh, juste sauver le monde une fois ou deux. Merci d'avoir demandé.

joueurs de s'essayer à une variété d'attaques à travers des contrôles simples et intuitifs, ainsi qu'à une variété de styles de combat, comprenant la 2D défilante, les phases de shoot et les phases de RPG classiques... Il y a un tas de choses à faire et à voir dans Kingdom Hearts Re:code."

GENIE

Le turbulent Genie est un bon ami d'Aladdin. Il aide Sora en exauçant certain de ses vœux.



[Ci-dessus] Le tour par tour style RPG au Colisée de l'Olympe est plutôt sympa. Le rythme soutenu avec le côté "timing" des combats est si fun que ce style pourrait être la base d'un jeu à part entière.

