

CHRONO TRIGGER

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Le pixel art et le design des personnages sont tous deux assez originaux ce qui apporte pas mal de fraîcheur dès les premières minutes de jeu. La direction artistique est bien maîtrisée et le ton globalement joyeux du début du jeu a su me faire apprécier très rapidement les personnages qui sont eux plutôt classiques dans leur caractérisation. Les environnements sont eux aussi archétypaux, mais ce n'est pas un réel problème tant la musique qui les accompagne et le level design les rendent tout de même sympathiques et originaux. Le gameplay est sympa et très innovant pour un jrpg de l'époque. L'histoire met un léger moment avant de s'installer, ce qui permet de découvrir le jeu à votre rythme avant de plonger réellement dans l'aventure.

QUELQUE-PART AU MILIEU DU JEU

Tous ces voyages dans le temps épuisent un peu mon cerveau et j'ai de plus en plus de mal à accrocher à l'histoire. Et pourtant, le jeu reste assez linéaire sûrement pour éviter d'être complètement perdu, mais j'ai l'impression qu'il ne prend pas suffisamment son temps pour que le joueur intègre son histoire et ces personnages. En parlant d'eux, ils sont plutôt nombreux dans l'équipe maintenant et malheureusement, je trouve que beaucoup manquent de personnalité ou de réels avantages à être utilisés durant les combats ce qui fait que je reste quasiment constamment avec mon équipe de base. Les musiques sont géniales et les environnements commencent à se détacher de ce qui se fait classiquement dans un jrpg.

LA FIN

Je n'ai pas compris grand-chose. La fin est très rapide à tel point que j'ai eu l'impression de rater beaucoup de choses. Les personnages sont maintenant trop nombreux et j'ai abandonné l'idée d'essayer de tous les utiliser. Le scénario est devenu de plus en plus complexe et la difficulté a d'un seul coup grandement augmenté ce qui m'a profondément frustré. Le combat de fin est bien trop long même s'il reste appréciable, tant que l'on ne meurt pas, sinon, c'est beaucoup de temps perdu. Trop occupé à réfléchir et à essayer de comprendre les décisions du scénario, je n'ai malheureusement éprouvé aucun sentiment d'adrénaline durant ces derniers moments de jeu...

UN SCÉNARIO ENTRE INTÉRESSANT ET TROUBLANT

Le scénario est dans sa globalité plutôt bien écrit, mais il souffre, pour moi, de beaucoup trop de défauts. En premier, il n'utilise pas réellement le système de voyage dans le temps hormis au début et à la fin, le reste de l'aventure, on suit juste un scénario propre à l'époque dans laquelle on est « tombé ». Ensuite, il ne prend pas assez son temps, tout est rapidement expédié et c'est réellement étrange pour un jrpg, j'aurais grandement apprécié passer plus de temps dans chacune des époques, mais la difficulté étant très faible et les quêtes annexes étant absentes -un fait aussi très étrange pour un jrpg- je n'avais aucune raison de m'y éterniser. En troisième point, je le trouve trop linéaire, sûrement à cause de l'absence de quêtes annexes ou de personnages intéressants en dehors du scénario principal. Pour un jeu qui exploite un système de voyage temporel, je le trouve très sous-exploité, hormis le début qui sert d'introduction à la mécanique, le système n'est réellement exploité qu'à la fin.

UNE FIN PRÉVISIBLE ET POURTANT TRÈS COMPLEXE

Pour être franc, la fin n'est pas nulle et avec le recul elle est même très bien écrite, mais encore une fois, j'en garde un mauvais souvenir notamment à cause de la vitesse à laquelle elle est expédiée. Les événements s'enchaînent de plus en plus rapidement au fur et à mesure qu'on se rapproche de la fin laissant croire à une apothéose complètement gâchée par un scénario lâché à la hâte et un combat de fin terriblement lent.

DES QUÊTES ANNEXES CACHÉS ET MAL EXPLOITÉS

Car oui, en fin de compte, le jeu proposait bien une bonne panoplie de quêtes annexes. Malheureusement pour moi, je ne savais même pas qu'elles existaient. Je n'ai su qu'après avoir fini le jeu : étant rongé par ce sentiment d'incomplétude, je suis allé voir sur un guide si je n'avais pas raté quelque chose. Et oui, j'ai raté beaucoup de choses, quasiment un quart du jeu. En réalité, juste avant la fin et juste après la mort de l'un de mes personnages, beaucoup de quêtes annexes se débloquent et sont maintenant à disposition du joueur dans d'autres époques que celle dans laquelle il est. Pour la défense du jeu, il y a certes quelques indices qui m'auraient permis de deviner ça, mais j'étais alors trop occupé par la fin et le bazar qu'elle était en train de mettre dans mon cerveau ce qui est logique vu que les quêtes annexes n'ont d'annexes que la possibilité de ne pas les faire. Je trouve tout de même que ça reste une mauvaise idée de mettre à la disposition du joueur des quêtes annexes indispensables à la bonne compréhension du jeu au moment même où le scénario devient bien plus intense, on n'a pas envie de retourner en arrière pour parler à des gens qu'on ne connaît pas et qui n'avaient jusque-là aucune importance.

UN SENTIMENT D'AVENTURE PALPABLE

Notamment grâce à la direction artistique qui est réellement très bien réalisée. Les environnements sont cohérents avec les époques et harmonieux avec les musiques ce qui laisse place à un vrai sentiment d'aventure tout au long du jeu. Ce même sentiment qui m'a sûrement permis de passer un très bon moment du début du jeu à l'avant-fin. De plus, les environnements progressent à la fois dans leur level design et dans leur architecture au fur et à mesure que l'on progresse dans le jeu ce qui renforce encore plus cette impression d'appartenir à une aventure au sein d'un univers très bien détaillé. Le scénario a certes beaucoup de défauts, mais il a aussi la qualité assez propre à un jrpg d'être en parfaite harmonie avec les personnages que l'on rencontre au fil de l'aventure, personnages qui ont tous une histoire qui leur est propre et qui au contraire de leur personnalité, ne tombe pas dans les clichés de base que l'on pourrait attendre.

UN GAMEPLAY ASTUCIEUX ET INTELLIGENT

Autre bon point, et sûrement très bon point pour l'époque, le gameplay est très innovant. À cheval entre le tout par tour classique et l'action-rpg, le gameplay de combat sait fusionner les concepts de stratégie et de réflexes pour former un tout très appréciable. Le seul regret que j'ai, c'est sa non-évolution jusqu'à la fin, mais c'est un très petit défaut. Autrement, il permet au jeu d'augmenter le sentiment de fraîcheur qu'il a sûrement apporté à l'époque, tellement habitué au tour par tour et à ces dérivés. Par ailleurs, la difficulté est plutôt bien maîtrisée -hors-mi pour la fin- ce qui permet d'éviter la frustration et qui donne au joueur la possibilité de progresser comme il le souhaite dans l'aventure.

CONCLUSION

Chrono Trigger est un jeu bien maîtrisé, de son gameplay au sentiment d'aventure qu'il procure en passant par ces personnages attachants et ces musiques fantastiques. Il a certes des défauts et j'ai raté pas mal de choses ce qui m'ennuie un peu pour cette revue. Je pense aussi que, comme beaucoup de jeux de l'époque, Chrono Trigger est pensé pour être fait et refait, ce qu'il va falloir que je fasse un jour ou l'autre compte tenu de tout ce que j'ai raté. De toute façon, au vu de sa date de sortie, lui donner une note ou une appréciation globale n'aurait pas vraiment de sens pour moi. En revanche, je ne peux que vous conseiller de le faire, si possible en vous aidant d'un guide, au moins pour les quêtes de fin et seulement si vous n'avez pas l'envie de le refaire. Tout simplement, car je pense que si l'on arrive à faire abstraction de ces défauts, ce qui s'avère plutôt facile au vu de ces qualités, on peut alors profiter de ce qui était sûrement à raison considéré à son époque comme un chef-d'œuvre et qui reste malgré tout aujourd'hui une des pièces maîtresses du rpg japonais.

Sur ce,