

SONIC ADVENTURE DX

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Première chose, le jeu est plutôt beau, tant d'un point de vue technique par rapport à sa date de sortie, mais aussi et surtout du point de vue de la direction artistique, beaucoup de couleur, mais rien d'écœurant, chaque lieu à sa personnalité et il est alors fort plaisant de s'y balader. Les premiers « stages » avec Sonic sont difficiles, j'ai du mal à maîtriser le petit hérisson bleu et sa vitesse, de plus le level design cache de nombreux pièges et n'est, à première vue, pas fait pour être parcouru en vitesse. Petit à petit, et sans que je m'en rende réellement compte, je refais tous les stages pour augmenter mon score. Je découvre, apprends et maîtrise les différents niveaux, et la vitesse du petit hérisson qui était jusqu'alors un élément complexifiant était devenu un outil que je maîtrisais de mieux en mieux. La bande sonore, dynamique et précise, colle parfaitement aux stages et au lieu que je parcoure. Les autres personnages sont attachants et l'histoire bien que très simple me permet de prendre plaisir à avancer dans le jeu.

QUELQUE-PART AU MILIEU DU JEU

J'ai fini l'histoire de Sonic et de Tails, j'imagine être proche de la fin de celle de Knuckles. Le gameplay change et ça fait du bien, mais je pense que je m'y suis mal pris, j'aurais peut-être dû avancer un peu dans tous les scénarios à la fois plutôt que de les faire à la suite... Chaque gameplay à sa façon d'être apprécié, mais honnêtement rien ne remplace la frénésie des stages de Sonic. Enfin bref, je me plais dans le jeu, les histoires sont intéressantes et les stages tous très inspirés et bien construits. La bande sonore n'a pas changé, toujours parfaite et bien adaptée.

LA FIN

C'est légèrement décevant, la fin « secrète » (lorsque tous les scénarios ont été complétés) était très bien, il n'y a pas à dire. Le problème vient des autres personnages à savoir Amy, Big et le robot Gamma. Le gameplay d'Amy était correct, clairement pas au niveau des autres, mais pas déplaisant non plus. Celui de Big en revanche était d'un ennui total, déjà, j'ai mis beaucoup de temps rien qu'à comprendre ce qu'il fallait faire, mais même une fois pris en mains, c'était tout juste nul. Le robot était fun, pas non plus au niveau des 3 premiers personnages, mais sûrement au même niveau que celui d'Amy, son histoire en revanche est assez complexe contrairement aux autres, ça ne m'a pas vraiment plu et plutôt même freiner dans mon avancée. Encore une fois, je pense que j'aurais dû faire progresser tous les scénarios en même temps mais bon c'est trop tard. La bande sonore est restée parfaite.

DES GAMEPLAYS PERFECTIONNÉS POUR LES PERSONNAGES PRINCIPAUX

En effet Sonic, Tails et Knuckles sont, pour moi, les personnages principaux de cette aventure, là où Amy, Big et Gamma sont plus en retrait et n'ont pas bénéficié des mêmes soins. Même si beaucoup des propos de ce paragraphe peuvent s'appliquer pour Sonic, nous ne parlerons pas ici de lui ni des propriétés de son gameplay, il aura un paragraphe à lui.

Tout d'abord, le gameplay de Tails : il est moins rapide que Sonic, certes, mais il peut voler ! La grande majorité de son gameplay consiste donc à être plus rapide que Sonic dans les stages que nous avons déjà traversés avec ce dernier. Tails est plus facile à maîtriser que Sonic et son gameplay est ce que j'appellerais « reposant ». Il nous permet de voir sous un nouveau jour des stages pourtant déjà bien retournés dans tous les sens et j'ai trouvé ça très plaisant. Son histoire, bien que courte, de petit ado qui prend son envol et son indépendance l'est aussi. Ensuite, le gameplay de Knuckles, lui aussi très intéressant, mais pour des raisons tout autres. Ce

dernier consiste à parcourir d'anciens et nouveaux stages dans le but de trouver des émeraudes, on a un radar qui nous dit quand nous en sommes proches. Simple et efficace, ce gameplay mélangé au très bon level design des niveaux m'a permis de passer de très bons moments en la compagnie de Knuckles. Concernant son histoire, c'est pour moi la meilleure des trois. Tout en restant simple, elle arrive à nous faire ressentir toutes les émotions et conflits par lesquels est passé notre petit Knuckles.

SONIC, RAPIDE COMME JAMAIS

Le gameplay de Sonic est simple : avancer le plus rapidement possible pour atteindre l'objectif. Pour cela, on peut courir, rouler, sauter et dasher (sprint très rapide qui parcourt une série d'anneaux). Très simple donc, et pourtant tellement efficace. Tout cela grâce à la fois à une maniabilité perfectionnée, facile à comprendre, mais difficile à maîtriser, et à la fois à un level design complètement magique. Au bout de 45 minutes voir 1 heure à faire le même stage dans l'unique but d'augmenter mon score il me met arrivé de découvrir encore des passages, des petites optimisations laissées-là par les développeurs, qui font que ce fut toujours un très grand plaisir de jouer Sonic, un plaisir que je qualifierais de « frénétique » car au fond je n'étais même pas obligé d'augmenter mon score, mais la satisfaction d'enchaîner des virages parfaits associés à la sensation de vitesse que permet la 3D et à la joie de découvrir de plus en plus le stage, fait qu'on y revient toujours. Son histoire est assez basique, j'ai beaucoup aimé le design de Chaos.

DES ENVIRONNEMENTS VARIÉS QUI ONT BEAUCOUP DE PERSONNALITÉ

Je parle ici des environnements en eux-mêmes bien entendu, mais aussi dans un second temps du level design qui est tout aussi bien réalisé.

Ils ont tous beaucoup de caractère et chacun a son propre charme, son propre effet avec sa petite musique qui passe très bien, ainsi que sa propre cinématique d'introduction. Les parcourir et re-parcourir donnent ce petit feeling propre à chaque environnement. La grande majorité d'entre eux a l'air simple de prime abord, mais recèle en réalité une grande quantité de détails qui généralement racontent eux aussi quelque chose sur le monde que l'on parcourt. Ensuite et attaché à chaque environnement, il y a le level design. Je trouve ce dernier excellent point, certains stages m'ont moins plu que d'autres, mais j'imagine que ce n'est qu'une question de goût à ce niveau. Ils ont toutes les qualités de leur environnement en plus d'être toujours bien pensés et adaptés pour le personnage que l'on joue.

PARFAITE SYNCHRONISATION MUSIQUE-JEU

Je l'avais déjà abordé plus tôt, mais la musique est vraiment un élément qui a beaucoup d'importance dans ce jeu. Pour commencer, il y en a toujours et c'est tant mieux, car elle amplifie largement tout ce que le gameplay nous fait ressentir. Un stage ultra rapide avec beaucoup de changement brutal de direction ? La musique l'est tout autant. Un environnement mystérieux, plutôt aquatique et froid ? La musique suit toujours et encore et magnifie absolument tout sur son passage. J'ai rarement cette impression dans un jeu que la musique est *dans* le jeu en tant que partie intégrante du gameplay, et ça fait du bien.

DES MINI-JEUX SYMPA

Ils sont assez nombreux et interviennent tout au long de la partie de Sonic, et un peu moins avec les autres personnages, ou du moins ils ne sont pas obligatoires avec ces derniers ce qui est aussi un bon point pour ceux qui ne les ont pas aimés. Personnellement, je ne pense pas qu'ils soient essentiels au jeu, mais je les ai trouvés réellement sympas. Je n'ai jamais essayé le Chaos Garden en revanche, car il, je n'ai juste pas pris le temps de comprendre comment tout ça fonctionnait, mais ça a l'air bien. Ils sont variés et amusants, ils permettent d'éviter la naissance d'une certaine redondance au niveau du gameplay. Du bonus en soit, mais du bon bonus.

DES PERSONNAGES ATTACHANTS ET DES SCÉNARIOS SIMPLES ET EFFICACES (PRESQUE)

Pour tout ce que je vais dire : ça ne vaut pas pour Gamma que j'ai certes trouvé attachant, mais bien moins que les autres et dont je n'ai pas apprécié le scénario, mais j'en reparlerai plus tard.

Globalement, j'ai trouvé tous les personnages attachants dès le départ, leur introduction à la fois dans d'autres scénarios que le leur, mais aussi dans leur propre scénario est très bien écrite, on connaît directement les enjeux de la situation, l'objectif et la personnalité du personnage. Leurs scénarios savent rester simples tout en gardant un côté important et émotionnel. Globalement, j'ai trouvé tous les personnages attachants dès le départ, leur introduction à la fois dans d'autres scénarios que le leur, mais aussi dans leur propre scénario est très bien écrite, on connaît directement les enjeux de la situation, l'objectif et la personnalité du personnage.

LES TROIS DERNIERS PERSONNAGES SOUS-EXPLOITÉS

D'abord, ces derniers sont très "imparfaits" et manquent beaucoup de travail pour les rendre réellement agréables à jouer. Ensuite, les stages sont très courts, avec une exception peut-être pour Amy, et je trouve qu'ils n'exploitent pas réellement le gameplay propre à chaque personnage (sauf pour Big, forcément...). De ce fait, leur scénario se déroule aussi plus vite ce qui empêche de réellement profondément s'attacher au personnage et donne un sentiment d'un rythme bien moins maîtrisé qu'avec les autres personnages. Pour ce qui d'Amy est gameplay reste simple et efficace, je regrette tout de même qu'elle n'ait pas de réelles originalités par rapport aux autres. En gros tout ce qu'elle peut faire les trois premiers personnages peuvent aussi le faire. Ensuite je parlais de Gamma, car bien que je n'aie pas aimé la fausse complexité de son scénario et que je trouve son propos très bancal, j'ai plutôt apprécié le gameplay qui encore une fois pour moi, manque de ce petit côté perfectionné des premiers. Enfin, Big et sa \$*)=# de grenouille. La pêche n'est pas le problème, car sur le papier ça aurait pu être certes un gameplay qui contraste très fort avec les autres personnages et qui en plus colle bien avec Big. Sauf que là, c'est une catastrophe, ils ont réussi à rater ce qui aurait sûrement dû être la chose la plus facile à réaliser. Là où normalement pêcher est une chose très simple, c'est ici un gros n'importe quoi, j'ai dû au bout de 45 minutes aller voir ce qui fallait faire pour choper la grenouille ou des poissons et c'est bien ce que je pensais, c'est insensé. Là où normalement pêcher est une chose très simple, c'est ici un gros n'importe quoi, j'ai dû au bout de 45 minutes aller voir ce qui fallait faire pour choper la grenouille ou des poissons et c'est bien ce que je pensais, c'est insensé. Au pire, ne faite pas ce personnage, c'est juste un cauchemar de gameplay (allez tout de même voir la fin secrète, elle est cool).

CONCLUSION

J'ai beaucoup apprécié ce jeu même si je pense m'y être mal pris pour le parcourir. Je pense que je le referais, et plus d'une fois, car il a cette réussite d'être à la fois très bien réalisé dans la majorité de ces personnages et à la fois d'avoir un gameplay qui rend accro, c'est très rare d'avoir les deux ! Certes, il a quelques défauts notamment au niveau de sa deuxième moitié, mais rien de rédhibitoire. J'aurais tout de même préféré avoir la fin secrète en terminant uniquement les trois voire quatre premiers personnages, mais tant pis. Il est souvent à prix cassé sur Steam (0,40€ pour ma part) et pour un tel prix, c'est un must-have. Quoiqu'il en soit, je vous le conseille très fortement, et n'abandonnez pas dès le début, car vous avez du mal avec Sonic et sa vitesse, ça serait dommage.

TRÈS BON / 20

Note : si vous êtes quelqu'un ayant à sa charge cette chose à la fois mignonne et agaçante que l'on appelle couramment "enfant", et de plus de 8 ans, je conseille aussi de lui donner la manette, je suis sûr qu'il saura apprécier le côté répétitif, les couleurs et les personnages de ce jeu.