

Thomas Was Alone

La minie revue



Mise en contexte

J'ai joué au jeu sur PC, majoritairement à la manette avec quelques parties au clavier. Le jeu m'a coûté 8 € sur Steam sans promotion. Pour moi ce prix est un peu trop élevé, mais pourrait être justifié, ça dépend de ce qu'on attend du jeu. J'ai fait le jeu grâce au podcast "Fin Du Game" que je n'ai pas écouté jusqu'au bout pour éviter tout potentiel spoil. Je n'ai rencontré aucun bug ou autres désagréments en parcourant le jeu. C'est un jeu qui mêle plateforme 2D et réflexion, type de jeu avec lequel j'ai une expérience moyenne mais suffisante pour l'apprécier.

Le jeu est sorti en 2012 sur Windows et OS X puis sortira les années suivantes sur bon nombre plateforme. Pour vous remettre dans le bain, c'est aussi l'année de sortie de, entre autres : Persona 4 Golden, Mass Effect 3, Journey, Xenoblade Chronicles, Dishonored, Far Cry 3, Fez et Spelunky. C'est aussi l'année où les jeux indés ont commencé à se populariser auprès du grand public.

J'ai fait le jeu sur un écran 4K de 32" avec un casque, une manette Xbox One et un clavier sans fil. 3 sessions de jeu d'une moyenne d'1 h 30. Aucun problème de performance à signaler pour les 4 h 30 que j'ai mis à terminer complètement le jeu. Des conditions parfaites donc.

Mon Ressenti

Le jeu a une direction artistique très simple, minimaliste, mais tout de même efficace et charmante. Le gameplay est sympa et reposant : on parcourt les différents niveaux sans trop de difficulté tout en ayant un minimum de réflexion. Il y aura tout de même certains niveaux plus rapides et qui se baseront sur les réflexes, contre-balançant l'aspect calme et reposé du jeu ce qui évitera, un peu, la lassitude. Une voix-off nous raconte ce que les différentes formes que l'on joue disent ou pensent, cette dernière est très appréciable et donne de suite un caractère plus comique et bien fini au jeu. Les musiques sont sympas et ont pas mal de caractères, même si légèrement trop fortes en volume par rapport au reste du jeu, mais c'est réglable donc tout va bien. Le level design est efficace : il se renouvelle constamment et apporte toujours de nouveaux défis à résoudre ce qui évite la redondance, bien que le rythme global du jeu reste plutôt lent. Les différentes formes que l'on joue ont chacune une personnalité et un caractère unique ce qui permet de s'y attacher rapidement. Pendant la première moitié du jeu, la narration essaiera de nous cacher quelque chose, rendant le jeu intrigant et intéressant. Après cette première moitié le jeu nous révélera notre but gardant ainsi notre intérêt élevé. La fin en revanche est légèrement brouillonne, peut-être un peu trop rapidement expédiée, ce qui m'a confus et empêché de ressentir de réelles émotions fortes. D'autant plus que je n'étais pas sûr d'avoir tout compris alors que le jeu n'a pas l'air de laisser place à l'interprétation. De plus, je trouve le dernier niveau un peu trop court et facile, même comparé au reste du jeu, j'aurais aimé un peu plus de challenge pour la fin. Il y a deux chapitres bonus, préquelles aux chapitres principaux, très sympathiques d'un point de vue du gameplay et qui donnent un peu plus de sens à la narration des autres chapitres.

[Spoiler] La cohérence d'un tout

Un bon point assez facile à remarquer dans Thomas Was Alone et son niveau de cohérence. C'est assez simple : tout est cohérent. Toutes les formes que vous jouerez ont une personnalité et un élément de gameplay spécifique : un gros carré ne va pas sauter très haut, mais pourra flotter, un grand rectangle ne pourra pas passer partout, mais sautera très haut. Et c'est comme ça pour toutes les formes. Mais ce n'est pas tout : ces formes ont aussi des personnalités qui collent à... Leurs formes. Par exemple, ce même gros carré a des complexes sur sa taille et son inutilité apparente jusqu'à ce qu'elle découvre son talent ce qui lui fera se demander un peu plus tard si ces nouveaux amis ne font pas que profiter d'elle. On en rajoute ? Bien entendu ! Les différents niveaux aussi sont cohérents avec les personnalités et les talents des différentes formes. Un exemple : deux formes viennent de se rencontrer, donc le niveau commencera par les mettre loin l'un de l'autre pour au final les rapprocher. Ces deux formes ont des propriétés opposées, le level design est donc symétrique. Une relation amoureuse commence à se former entre deux formes : le level design exploite les talents des deux pour les faire fonctionner à l'unisson et la musique sera un peu plus romantique. Toute cette cohérence participe énormément au plaisir et à l'originalité du jeu. Le narrateur et l'écriture participent à tout ça en donnant l'expression des formes avec beaucoup de vie. Cet élément purement vidéoludique était assez rare à cette époque, ce qui participa à rendre Thomas Was Alone connu parmi les gens qui font du jeu indé et qui a sûrement inspiré bon nombre de créations actuelles.

[Spoiler] Une lenteur qui souligne une légère frustration

Globalement, le jeu est assez lent. Il s'agit de souvent s'arrêter pour réfléchir puis continuer. Certaines formes étant assez grandes ou ne pouvant pas sauter très haut nous poussent souvent à revenir en arrière ou à bouger d'autres formes pour qu'elles puissent passer ce qui est toujours cohérent, mais assez frustrant. Rajoutons à ça que le changement de formes à la manette est vraiment mal fait, ce qui nous fera souvent prendre la mauvaise forme, et qui m'a même fait prendre le clavier lorsqu'il y avait trop forme, et vous avez de bons moments de frustration devant vous. La lenteur n'est pas forcément un défaut, mais mêlé à ce léger problème font que le jeu devient, parfois voir souvent, ennuyeux.

Informations trouvées sur Wikipédia Anglais

- Le jeu a été quasiment entièrement développé par **Mike Bithell**
- Le concept a été trouvé lors une game jam de 24h alors que Bithell travaillé à Blitz Games en octobre 2010
- Le jeu a été construit autour de l'amitié, le système de blocs aux différents talents est venu de là.
- Aussi inspiré par le film [O Brother, Where Art Thou](#) dans lequel plusieurs personnes enchaînées ensemble sont obligées de travailler ensemble pour s'échapper.
- Le jeu initial est sorti en version *Flash* sur le site [Kongregate](#) le 17 octobre 2010, il a depuis été remplacé par la version finale.
- Bithell a commencé à travailler sur une version plus complète du jeu au début de 2011, s'éduquant pour l'occasion à [Unity](#).
- Le développement du jeu se fait sur son temps libre avec l'accord de sa boîte, dans laquelle il est devenu Lead Game Designer.
- Inspiré par le travail de [Valve](#), il écrit un script et une personnalité aux diverses formes et de l'humour inspiré par Douglas Adams et Danny Wallace, ce dernier fera d'ailleurs la voix du narrateur.
- Le compositeur de la bande originale, David Housden, avait beaucoup de mal à composer pour des thèmes pour des formes aussi simples, mais dès qu'il a commencé à y mettre des traits plus "humains" la composition fut beaucoup plus facile. Bithell voulait une musique générée de manière procédurale, ce qui était trop difficile pour lui et le compositeur, amenant à une musique à laquelle viennent s'imbriquer plusieurs lignes d'instrument en fonction de ce qu'il se passe dans le jeu.

Conclusion

C'est un jeu un peu différent, je ne pense pas qu'il plaira particulièrement à beaucoup de monde en 2020, mais ça devait être une petite bombe originale à sa sortie. Cette légère frustration, mêlée à la lenteur globale du jeu, fait qu'il en décevra plus d'un et que, donc, je ne le conseille pas. Néanmoins, si vous cherchez à en apprendre un peu plus

sur le jeu indé, je vous le conseille tout de même. Surtout qu'on ne va pas se mentir, c'est quand même quelque chose ces petites formes avec leurs personnalités, toujours très attachantes. Sa cohérence globale est aussi un très bon point qui me permet de le conseiller à ceux qui veulent expérimenter un Game Design efficace. Au final, c'est un bon jeu vidéo qui subit un peu le niveau plus élevé des productions indés actuels, tout en restant une icône de son époque et de ce qu'était le phénomène des jeux indés à ses débuts. En promo, il est à 2 € ce qui le rend de suite plus rentable si vous hésitez à le faire.

Merci de votre lecture,
Azel.

Sympa / 20