

Le nouveau test, d'un jeu plutôt récent, Metroid: Other M, datant de 2010, sur Wii, développé par une coopération de boîtes (principalement Nintendo et Team Ninja), et ce jeu est une véritable surprise, je vais vous expliquer !



I. Histoire

1. Synopsis

Samus Aran, chasseuse de prime et ex-soldat de la fédération galactique arpente l'espace à bord de son vaisseau, sans but. Elle médite. En effet, l'espèce des Metroid, espèce dangereuse s'est éteinte, mais elle ne peut s'empêcher de repenser à un unique Metroid qui s'est sacrifié pour la sauver des griffes d'une entité maléfique: Mother Brain. Alors qu'elle se fait le tri dans ses pensées, Samus perçoit un signal de détresse. Chose étrange, c'est que ce type de signal est censé être un signal émis par un Metroid, un signal du type « Pleurs de bébé ». En suivant la source du signal, l'héroïne arrive à une station-bouteille, flottant dans l'espace, l'aspect abandonné, et qui ne

montre aucun signe d'activité. Vous incarnez Samus et vous allez devoir fouiller la station de fond en comble pour découvrir le mystère qu'elle renferme.

2. Scénario

Même si Metroid est un jeu d'action-aventure: en plateformes 3D, le scénario est l'un des points forts du jeu, ce qui est assez rare. En effet, le scénario est très élaboré et recherché et même que, rien que parce qu'il est vraiment génial, promis je ne vous spoilerai pas, même un chouïa.

Dans cette histoire, on trouve de tout: des rebondissements, de la tension, de l'émotion, ce jeu pourrait même être adapté en film, si on garde les cinématiques et coupe les phases de jeu en gardant ce qu'il faut, cela pourrait marcher ! Les personnages sont complexes, bien trouvés, mais je reviendrai en détail sur ce point plus tard. Du début à la fin du jeu, on est absorbés, on veut réellement savoir ce qui se passe dans cette station, bref: on accroche.



3. Personnages

Eh oui, c'est rare de voir cette partie-là si tôt dans mes critiques cependant, les personnages de ce jeu sont véritablement fascinants et ont une réelle importance. Voici les personnages principaux:

- *Samus Aran:*

L'héroïne de l'histoire, anciennement soldat de la Fédération Galactique, qu'elle a quitté suite à un conflit avec son supérieur, sur sa façon d'agir. Orpheline, elle a perdu ses parents très tôt suite à une attaque sur sa planète d'une créature monstrueuse: Ridley. Très fière, cette combattante possède des capacités au-delà de la moyenne. Elle a une combinaison spéciale ainsi qu'un lanceur de rayon et de missiles. Dans cette aventure, Samus va découvrir que la station bouteille va l'amener à donner le maximum pour survivre dans cet environnement hostile, et que cette station n'est pas sans rapport avec elle.



- *Adam Malkovich:*

Un commandant de la fédération galactique, il a été envoyé sur la Station-bouteille avec un commando pour l'explorer. Il s'avère que cet homme est l'ancien supérieur de Samus, il officiait aussi de figure paternelle pour elle. Doté d'un énorme sens de la justice et des responsabilités, il coopèrera avec Samus dans cette mission, malgré les différents qu'ils ont rencontrés. Strict, il fixera les objectifs de Samus tout au long du jeu.



- *Anthony Higgs:*

Un des soldats du commando envoyé sur la station, un très proche ami de Samus, le seul à l'appeler « Princesse ». Il la connaît depuis son entrée à la Fédération et est au courant des liens unissant son amie et son supérieur. Il parcourra lui aussi la station sur ordre du commandant Malkovich.

II. Gameplay

1. Jouer à Metroid

Metroid: Other M se joue d'une manière assez classique, tout en apportant des touches personnelles, ce qui crée du jamais-vu, et on aime ça. Vous l'aurez compris, vous incarnez Samus, qui se balade dans la station. Durant tout le jeu, vous avez une vue à la troisième personne, comme beaucoup de jeux d'action (ex: Prince of persia),



cependant, on a une caméra qui ne bouge pas selon le personnage ou comme vous le voulez, à chaque endroit, une seule vue possible, et la caméra se déplace en même temps que le décor de façon à ce que l'on voit bien quand même. Donc vous tenez votre wiimote (sans nunchuck) comme une manette classique, sauf que vous pouvez pointer la manette

vers l'écran pour passer directement à une vue de première personne et fouiller les environs ou bien cibler des monstres. On obtient une certaine interactivité très prenante.

2. Les niveaux

La Station-Bouteille se décompose en plusieurs niveaux: le secteur principal et les secteurs 1,2, et 3. Tout au long du jeu, vous allez vous balader entre les différents secteurs, qui représentent différents environnements (je ne dirais pas lesquels, HAHA!) et vous devrez fouiller de fond en comble chaque secteur pour avancer. Il faudra faire des aller-retours entre les secteurs pour avancer parfois. Chaque niveau a sa spécificité et ses monstres. Les trois secteurs sont vraiment spacieux et chacun va nous occuper un bon nombre de temps. Heureusement, l'objectif est toujours indiqué sur une carte que l'on peut consulter quand on veut.



3. Les monstres

Forcément, qui dit Metroid, dit BASTON. Évidemment, cette station n'est pas des plus accueillantes et tout un tas de monstres vous attendent à chaque recoin de chaque pièce que vous traversez. Les monstres varient selon les secteurs comme je l'ai dit, et ils deviennent de plus en plus puissants. Et la manière de les combattre varie aussi, pour certains monstre, on utilisera telle arme et pour d'autres, une autre. On trouve des centaines et des centaines de petits monstres qui surgissent de n'importe où, mais dans ce jeu, les gros monstres surgissent aussi de n'importe où !



En effet, lorsque l'on a un boss à combattre, on ne s'y attend vraiment pas et ça franchement c'est cool, on est surpris, content, et excités par ce qui vient d'arriver. Et des boss, il y en a un bon paquet, de quoi réjouir les joueurs fanatiques de grosses bêtes à dézinguer.

4. Les armes

Et on vient maintenant à ce que vous attendez sûrement : les armes de Samus. Elle peut tirer autant qu'elle veut des rayons de puissance, qu'elle peut charger pour augmenter la puissance, mais c'est son arme la plus faible. Elle possède aussi une réserve finie de missile qui lorsqu'elle est vide, peut être rechargée, mais prend un certain temps. Les rayons de puissance se tirent à toutes les vues, mais les missiles uniquement à la première personne. Samus peut aussi se mettre en « boule morphing », c'est-à-dire qu'elle s'enroule sur elle-même jusqu'à être une petite boule comme sur cette image. Elle se déplace rapidement et peut lâcher des petites bombes sur son sillage pour faire des dégâts. Dans l'aventure, vous n'avez pas accès à toutes vos armes dès le début, cependant, au fur et à mesure de l'avancement, vous débloquerez de nouvelles armes, plus puissantes, pour les futurs monstres, joie !



III. Audio-visuel

1. Son

Pas grand-chose à dire pour cette partie: on va faire ça en deux temps.

- *Voix*: elles sont très bien adaptées, le doublage est de plus bien calibrer avec le mouvement des lèvres. Je n'arrive plus à imaginer Samus avec une autre voix que celle-ci maintenant. Les autres, celles du commando se ressemblent assez, distinction pour Anthony et Adam seulement, mais rien de particulier. Les bruits des monstres sont parfois utiles lorsqu'on ne les voit pas, au moins on les entend.
- *Bande-son*: Ici, immersion totale: on a quasiment pas de musique. Lorsque l'on se balade dans le vaisseau, on n'entend rien, à part les bruits de pas de Samus et les appareils électroniques cassés, et franchement, cela installe un vrai suspense. Cependant, lorsqu'il y a des combats, la musique commence aussitôt. Des fois, trop tôt, et l'on sait qu'il y a un monstre dans le coin, donc ça peut être pratique, mais ça tue un peu le suspense. Par contre... Lorsque l'on combat un boss, la musique est épique. Il n'y a pas d'autre mot.

2. Graphismes

Après le son, l'image. Ici d'abord je vais parler de la qualité des graphismes ensuite de la gestion des lumières.



- *Général*: Il faut le dire... Oui. Ce jeu, est une révolution pour les graphismes sur Nintendo wii ! Ce jeu pousse les capacités techniques de cette console à son maximum. C'est beau; juste beau; il n'y a pas d'autre mot que beau pour qualifier les graphismes du jeu. Je ne vais même pas parler des cinématiques, je risquerai de devenir excentrique, mais qu'est-ce que c'est bien fait ! Et même en plein jeu, c'est franchement fluide, net, pas pixélisé, on a rien à reprocher. Les monstres sont dessinés dans le détail, les décors aussi. C'est comme un vrai vaisseau spatial ! (si si, je vous assure...). Rien à redire là-dessus qui est LE point fort du jeu, à côté de ce jeu, les autres graphismes me paraissent fades...
- *Lumière*: Dans une station aux airs abandonnés comme ça, on peut forcément se poser la question de l'éclairage, est-ce que l'on va voir quelque chose? Et bien, la réponse est oui. Grâce à un bon scénario, on arrive à ne pas être perdu dans le noir (oui, c'est lié). Mais sinon, je dois vous avouer qu'il y a quelques passages où l'on est bien dans le noir, et que l'on pas forcément des monstres, c'est fait exprès c'est sûr, mais c'est assez frustrant ! Sinon, aucun bug au niveau de l'affichage, et le jeu, bien sûr dans une ambiance sombre tout du long, nous ne met pas dans le noir pendant des heures et des heures.

IV. Autres

Comme d'habitude, mes deux rubriques que je ne sais pas où mettre: la difficulté et la durée de vie du jeu. Mais en plus cette fois, on a une petite rubrique en plus !

1. Difficulté

Ce jeu est découpé en plusieurs périodes. Avant le milieu et après le milieu. Et oui, ça a du sens. Je m'explique, au début, les monstres sont faibles, et pas très rapide. Cependant, on est pas très habitué à jouer et l'on a pas beaucoup de vie, donc c'est plus dur de survivre pendant la première partie du jeu. Mais une fois que l'on a bien



joué, on maîtrise totalement Samus, on a des armes plus puissantes et plus de vie, donc au final, même si les monstres à affronter sont plus résistants, on meurt moins vite. Concernant les Game Over... que dire. On trouve fréquemment des points de sauvegarde (que l'on est obligés d'utiliser pour avancer), ce qui est COOL,

comme ça, pas tellement trop de trucs à refaire si on meurt. Et, contre les boss, si l'on meurt, on revient juste avant, ce qui est pratique aussi. Pas de nombre de vie là-dedans, donc pas une difficulté gigantesque.

2. Durée de vie

Ce jeu, si l'on fouille bien chaque recoin, pas minutieusement mais bien, et si l'on n'est pas bloqué pendant des heures sur UN passage, on peut le finir en une dizaine d'heure. Enfin, finir la quête principale. En effet, il y a une quête annexe qui consiste en récupérer 100 objets éparpillés dans le vaisseau, généralement bien cachés. On peut les trouver lorsque l'on fait la quête principale, cependant, ils sont pour la plupart inaccessible la première fois que l'on passe dans un secteur, ce qui nous oblige à y revenir pour le récupérer. En une dizaine d'heures, je suis arrivé à 40% des objets à la fin de la quête principale, sans prendre le temps de fouiller tous les recoins, donc vous avez un aperçu, après pour tout récupérer, je pense qu'il faut compter une bonne heure voire deux.

3. Les manques

Eh oui, malgré les compliments que je sors sur ce jeu, je trouve qu'il manque quelques trucs. Tout d'abord, une fin, superbe, mais qui laisse un peu sur sa faim. On a l'impression qu'il nous manque une information sur l'histoire, mais apparemment c'est fait exprès, pour laisser du mystère... moi cela m'a pas satisfait. Et plus important, il manque... un mode multijoueur. Même si le mode solo est vraiment magnifique, je me souviens de précédents opus de Metroid avec un mode multi ou j'ai passé des heures à jouer avec d'autres, et franchement cela manque grandement à celui-là. Après, c'est vrai qu'il aurait fallu changer le gameplay car cela aurait été plutôt dur si on gardait la façon de jouer du mode solo. Enfin voilà, les gros défauts du jeu.

V. Conclusion

Ca y est, cela faisait deux-trois mois que vous attendiez une critique, la voilà, sur ce magnifique jeu, qui est l'un, si ce n'est le meilleur des jeux sur wii.

Alors cette critique Samus, elle t'a plu?

