

Analyse critique du jeu Animal Well : un metroidvania basé sur l'exploration

I/ Description du jeu Animal Well

Pour cette analyse critique, nous allons analyser le jeu Animal Well. Ce jeu de type metroidvania, sorti le 9 mai 2024, sur PC, Nintendo Switch et Play Station. Il a été développé par le studio Shared Memory et édité par Bigmode. Un Metroidvania est un sous-genre du jeu vidéo d'action-aventure et de plateforme qui emprunte fortement au système de jeu des séries Metroid et Castlevania. Les jeux du type Metroidvania comportent des cartes avec des mondes connectés entre eux que le joueur peut explorer, mais certaines parties ne sont pas accessibles, fermées par des portes ou même inatteignable. Le joueur peut y accéder seulement s'il gagne des armes ou des capacités particulières. Dans Animal Well cela s'apparente à la récupération d'objets qui auront toutes sorte de fonctionnalité comme : un frisbee qui rebondit sur les parois, un ressort qui descend le long des marches quand il y en a ou encore une baguette à bulles qui crée des bulles sur lesquels le joueur peut aller.

Dans Animal Well, le joueur contrôle une petite créature qui peut être décrite comme une boule orange et explore un labyrinthe rempli d'animaux. Le joueur devra donc explorer la carte et résoudre des énigmes car c'est dans cette perspective qu'Animal Well se distingue.

II/ Points forts

1. Animal Well se passe de combat et cela ne nous dérange pas

Animal Well, contrairement aux autres metroidvanias qui se concentrent sur le combat, privilégie l'interaction avec l'environnement et l'exploration. Les puzzles sont bien intégrés et nécessitent une réflexion. Pour avancer dans certaines pièces du jeu, il va être important de réfléchir à comment activer tel ou tel bouton et dans quel ordre. Il arrivera que certaines énigmes soient irréalisables car il nous manque des éléments de gameplay et il faudra y revenir plus tard. Mais l'important est que le joueur ait réfléchi et exploré chaque parcelle de la salle.

Par exemple, dans la figure 2, il y a deux plateformes, un jet d'eau, un conteneur et une porte. En arrivant dans cette pièce, rien ne nous est expliqué. Tout ce que le joueur voit est une porte et un jet d'eau qui rebondit sur la première plateforme. Ce que nous dit le jeu à ce moment-là est : « les plateformes changent l'endroit vers lequel l'eau va rebondir. ». Ainsi, grâce à ces indications, le joueur va instinctivement bouger les plateformes pour que l'eau aille dans le conteneur, ce qui ouvrira la porte et lui permettra de continuer le jeu.

2. Le joueur peut aller où il le veut tout en progressant dans le jeu

Dans Animal Well, la liberté du joueur est ce qui est le plus important. Peu importe que le joueur choisisse d'aller en haut, en bas, à droite ou à gauche, il y aura toujours quelque chose à découvrir. Chaque découverte, aussi petite soit-elle, s'intègre au gameplay ou enrichit l'expérience globale. Effectivement, il existe trois types de collectibles : des œufs, des lapins et des objets. Mais à chaque fois que le joueur avance quelque part, il a ce sentiment d'accomplissement car il a récupéré quelque chose, même s'il ne sait pas forcément à quoi cela sert.

Les œufs ne servent pas à grand-chose au début. C'est seulement en avançant dans le jeu que le joueur découvre que tous ceux qu'il a récupérés vont au même endroit et qu'il remarque qu'il y en a 64 à récupérer. Dans la salle où les œufs sont stockés, il y a 4 portes qui sont fermées au début mais qui s'ouvrent quand le joueur récupère un certain nombre de ces œufs. Pareil pour les lapins : il y en a plusieurs à récupérer, et le joueur ne sait pas à quoi ils servent. C'est seulement lorsque le joueur a récupéré les 16 lapins cachés dans la carte qu'il débloque une zone qui lui donne accès à des ailes lui permettant de voler.

Les objets, eux, nous serviront toujours tout au long du jeu. Même s'il n'y a pas vraiment d'explication sur leur utilité, le joueur s'en rend compte lors de leur découverte. Dans chacune des salles où il découvre un objet, il doit s'en servir pour s'en aller. L'un des premiers objets que le joueur récupère est la baguette à bulles. Cette baguette permet tout simplement de créer une bulle. Mais s'il s'en rappelle bien, pour venir dans cette salle, il en a croisé un bon nombre. Ces bulles montent vers le haut, et le personnage peut marcher dessus, ce qui les fait descendre. Le joueur est donc censé comprendre qu'il va pouvoir créer des bulles sur lesquelles il pourra aller pour effectuer un deuxième saut. Cette mécanique remplace de façon assez intelligente le classique double saut. Et ce principe est le même pour chaque objet du jeu : le joueur doit toujours réfléchir à son utilisation dès sa découverte.



Figure 1 : Enigme où il faut incliner les plateformes pour mettre de l'eau dans un conteneur afin d'ouvrir une porte

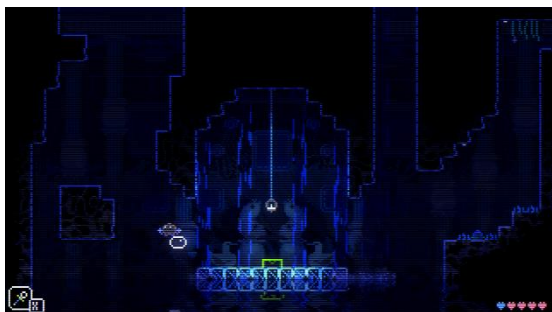


Figure 2: Utilisation de la baguette à bulle pour atteindre la plateforme en haut à gauche du joueur

3. La difficulté augmente au fur et à mesure de la progression du joueur

Au fil de la progression dans le jeu, Animal Well intensifie ses défis, tant sur le plan des mécaniques que de la réactivité nécessaire. Les puzzles deviennent plus complexes, demandant plus de concentration et de mémoire, tandis que certaines interactions avec l'environnement requièrent une meilleure maîtrise des mécaniques apprises plus tôt. Cette montée en difficulté est bien dosée, offrant une courbe d'apprentissage naturelle. Le mini jeu avec l'eau qui rebondie sur les plateformes est une énigme globalement facile comme nous venons de le voir. Plus tard, il faudra utiliser ses mécaniques en jeu pour appuyer sur des boutons qui sont trop haut pour les toucher avec un seul saut. Pour les atteindre, il faudra sauter sur des bulles qui apparaîtront après qu'un hippocampe ait essayé de nous éjecter des plateformes en nous jetant de l'eau dessus. Et, c'est de ce jet d'eau que les bulles apparaissent. Par ailleurs, le joueur démarre au milieu de la carte et plus il s'éloigne du centre, plus le jeu devient difficile.

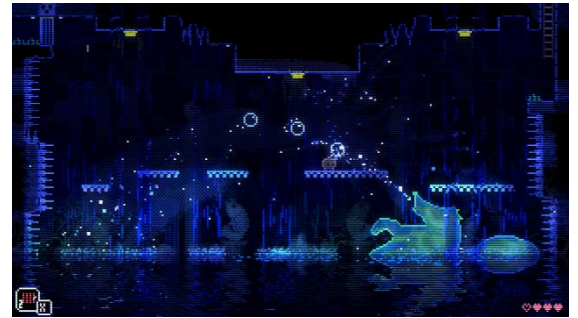


Figure 3 : Enigme où un hippocampe crache de l'eau sur le joueur alors que des bulles apparaissent de ce jet. Le joueur doit sauter sur ces bulles pour pouvoir appuyer sur des boutons qui permettront d'ouvrir une porte.

III/ Points faibles

1. Animal Well manque de direction claire ce qui peut être un frein

Bien que la liberté soit un avantage, elle peut également devenir un frein. Les joueurs moins familiers avec ce type de jeu risquent de se sentir perdus face au manque d'indications ou d'objectifs. Il n'y a aucun texte dans le jeu qui explique concrètement où se trouve le joueur, ce qu'il doit faire et pourquoi il est là. Déjà, rien qu'au début, le joueur apparaît dans une salle et tout ce qu'il peut faire, c'est bouger et sauter. Il n'y a pas de quêtes, de PNJ ou d'objectif défini au début du jeu. Il n'y a rien qui puisse indiquer quel est le but du jeu.



Figure 4 : Endroit de départ du jeu

Sur la figure 4 qu'effectivement, le seul texte que le joueur peut voir est une indication sur comment sauter. Il peut voir à droite qu'il y a un écureuil qui s'enfuira quand le personnage le suivra mais c'est à peu près tout. Une fois que le joueur a commencé à bouger, il est livré à lui-même sans aucune indication.

2. Les explications de ce qu'il faut faire sont souvent trop abstraites

Bien que nous puissions comprendre assez facilement comment fonctionnent les objets et où les utiliser, certaines mécaniques peuvent sembler trop abstraites, et le joueur peut passer à côté d'information sur l'utilisation de certains objets. Par exemple, il arrive un moment dans le jeu où il est possible de se téléporter dans un hub avec une flûte. Ce hub est très important car il permet au joueur de se téléporter un peu partout sur la carte via des portes. Si le joueur ne comprend pas la téléportation, il perdra énormément de temps en jeu, car la carte est très grande et que pour progresser dans le jeu il faut l'explorer de long en large.

Cependant, l'explication donnée pour se téléporter est bien trop abstraite, et le joueur peut ne pas comprendre qu'une telle mécanique existe.

La flûte produit un son différent en fonction de la direction que le joueur pointe. L'explication donnée pour se téléporter est de regarder un poisson sauter (voir figure 5) plusieurs fois hors de l'eau dans 4 directions différentes. Ces directions correspondent à celles dans lesquelles il faut jouer de la flûte. Il faut donc produire le son de la flûte deux fois à droite, deux fois à gauche, deux fois en haut et deux fois en bas.



Figure 5 : Endroit où le poisson saute dans 4 directions différentes pour nous expliquer comment nous téléporter au hub

Par ailleurs, si le joueur souhaite vraiment finir le jeu et découvrir tous les secrets du jeu, il devra passer par la communauté afin d'échanger des informations et connaître tous les emplacements des pièces cachées. A part s'il souhaite tout faire seul ce qui lui prendrait plusieurs dizaines d'heures, chaque joueur passera par là. Effectivement, les lapins sont déjà extrêmement bien cachés et il faut vraiment inspecter chaque élément de décors du jeu pour ne pas en trouver un.

IV/ Conclusion

En somme, Animal Well a pour points forts de baser sa dynamique sur la réflexion et la résolution d'énigmes plus que sur le combat. Il offre une grande liberté de déplacement au joueur. Avec peu d'indication et une exploration contemplative, Animal Well parvient à nous faire découvrir le jeu. Mais cela peut être un frein au jeu car nous n'avons pas de directions claires et d'objectifs définis. Pour les joueurs qui préfèrent des mécaniques plus dynamiques et des objectifs clairs, Animal Well peut être plus difficile à appréhender.