

Odin Sphere, entre rêve et réalité

Bienvenue sur les terres d'Erion. Préparez-vous au combat !

Posté le 13 mars 2008 à 22h41 - Catégories :: [Jeux vidéos](#) ::

Un petit billet rapide pour signaler que [Odin Sphere](http://www.odinsphere.eu.com/?lang=select) (<http://www.odinsphere.eu.com/?lang=select>) sort demain en France sur PS2.

Odin Sphere, c'est quoi ?



Il s'agit d'un Action-RPG (voire Dungeon-RPG) en 2D réalisé par [Vanillaware](http://www.gamekult.com/finances/contacts/C000034556/) (<http://www.gamekult.com/finances/contacts/C000034556/>), sorti le 17 mai dernier au Japon et une semaine plus tard aux US (eh oui, on est toujours les derniers servis, bien sûr).

Il se distingue avant tout par la qualité de ses graphismes et la taille des sprites affichés à l'écran, qui sont vraiment un cran au-dessus de ce à quoi le genre nous avait habitués.

Le principe de base est tout simple, le joueur incarne un des 5 persos (Gwendolyn la Valkyrie, Cornelius le prince Pooka, Mercedes la Fée, Oswald le chevalier noir et Velvet la pr... ..sorcière) se relayeront au fur et à mesure de l'histoire, et navigue de maps en maps pour fighter tout ce qui bouge, ou presque. C'est donc à la base du bourrinage de bouton en courant le long de petites maps circulaires et utilisant ses petits doigts potelés pour déplacer son personnage et rosser du vilain, du moins c'est ce qu'on pourrait croire. Parce qu'en réalité, c'est quand même plus subtil que ça, et foncer dans le tas tête baissée se soldera presque à coup sûr par un "Game Over" désappointant (enfin, le Game Over de ce jeu est plutôt léger, puisqu'on ne fait que recommencer la map en cours).



Il faudra donc, d'une part, tenir compte du type de personnage incarné : on ne va pas affronter l'adversaire de la même manière selon qu'on soit Mercedes la fée ou Oswald le chevalier -bourrin- noir, par exemple, et d'autre part faire une utilisation judicieuse de ses objets et magies. Sur ce dernier point, l'alchimie entre en action. A partir de différents matériaux (des fioles numérotées pour pas s'embêter à connaître par coeur le tableau de classification périodique des éléments) et d'objets utilisables comme des fruits (qu'on peut faire pousser, ce principe est d'ailleurs très bien pensé), des légumes ou même de l'équipement, on peut créer d'autres objets qui viendront aider le joueur dans certaines situations. On peut ainsi créer une bouteille de Napalm à partir d'un Matériau de niveau 2 et d'un Onionne, par exemple, pratique, voire indispensable dans certaines situations.

Indispensable, parce qu'une autre des particularités d'Odin Sphere, c'est sa difficulté. On est loin du niveau de difficulté d'un Final Fantasy, et je ne parle même pas d'un Zelda, et il est inutile de compter finir le jeu sans un tantinet de level up. J'ai hésité entre commencer le jeu en Hard ou en Normal, j'ai rudement bien fait de choisir le second, j'aurais probablement lancé ma console par la fenêtre en Hard (d'ailleurs, je n'ai toujours pas fini le jeu à 100%, un peu de level-up s'impose encore :() Ne vous étonnez de vous faire littéralement exploser la figure par un Boss sans avoir eu le temps de comprendre ce qui vous arrivait, c'est normal. Ok j'exagère un peu, mais c'est réellement un jeu ardu. A moins que je ne sois très mauvais. Est-ce possible ? :(



Niveau scénario, Odin Sphere s'en sort très bien, je trouve. Partant d'un contexte relativement classique (une guerre entre différentes espèces), on se retrouve à découvrir l'histoire... 5 fois de suite, sans cesse dans la peau d'un personnage différent, selon un point de vue complètement nouveau, avec les recoupements, les quiproquos et les coups de théâtre que cela implique, révélant un scénario bien plus sombre qu'on aurait pu le prévoir à la base, et aboutissant sur un final... :) je ne vous dis que ça. Il y a d'ailleurs 2 fins différentes, plus un bonus servant d'épilogue si on est vraiment allés au bout.

Musicalement parlant, c'est excellent. Des morceaux sublimes composés par [Hitoshi Sakimoto](http://fr.wikipedia.org/wiki/Hitoshi_Sakimoto) (http://fr.wikipedia.org/wiki/Hitoshi_Sakimoto) et des thèmes forts et poignants. Par contre l'intro est chantée en français, j'ai jamais réussi à identifier totalement les paroles, même avec les lyrics sous les yeux, l'accent japonais, ça fait mal quand même. Mais bon, si on ignore le fait que ce soit du français, ça reste une très belle musique.

Les voix japonaises sont aussi de très très bonne facture, par contre, je n'ai pas du tout aimé les voix US... Heureusement que le jeu propose les 2. J'espère d'ailleurs que ce sera également le cas de la version européenne.

Je pourrai quand même reprocher à Odin Sphere quelques points:

La difficulté, comme je l'ai déjà dit, par moment, c'est carrément abusé.

La répétition des maps, décors et personnages. Les différents niveaux ne sont pas très nombreux, et les différentes maps de chacun d'eux encore moins, on retrouve souvent encore et encore les mêmes décors et ennemis, dommage parce que c'était très joli. Surtout qu'on refait 5 fois l'histoire.

Le lag. Logiquement surtout présent lorsque le niveau abonde d'ennemis et d'effets visuels, on chute parfois à quelques frames par seconde (et non pas DE quelques frames), ce qui rend certains niveaux très difficilement jouables (Odette, je me souviendrai de toi et tes maudits esprits).

Voilà voilà, donc en résumé et selon mon opinion après une cinquantaine d'heures de jeu (version US), on a là un jeu excellent, anormalement beau et soigné, tant niveau graphismes que musical, au scénario original, aux personnages attachants, mais à ne pas prendre à la légère car très corsé et parfois saoulant sur certains points.

