

Sonic Pocket Adventure

Attention, véritable chef d'œuvre ! La coopération entre Sega et SNK a du bon, surtout lorsque c'est la talentueuse équipe de la Sonic Team qui met la main à la pâte. La Neo Geo Pocket avait besoin d'un titre fort, reconnu par les joueurs du monde entier, et c'est chose faite avec *Sonic Pocket Adventure* !



La première claque vient de la réalisation : on a tout simplement l'impression d'avoir entre ses mains une console Megadrive miniature faisant tourner *Sonic* volets 1 et 2, des références. Il ne s'agit peut-être que d'un détail pour une majorité d'entre vous mais les nostalgiques verseront une larme au démarrage de la cartouche avec la voix digitalisée d'accueil archi-connue : « *Seeegaaa !* ». La ressemblance est vraiment frappante... mais s'arrête là !

Sonic Pocket Adventure est un épisode entièrement exclusif. Et même si les thèmes graphiques ont été en majorité repris, les niveaux ont été entièrement redessinés pour l'occasion. Pour les nouveaux venus, rappelons brièvement le scénario : l'infâme docteur Robotnik a une nouvelle fois capturé les amis de Sonic, des animaux inoffensifs. Ce dernier est bien décidé à lui faire manger la poussière une bonne fois pour toutes grâce à ses extraordinaires aptitudes super-soniques. Lorsqu'il se met en boule, plus rien ne peut arrêter le hérisson bleu ! Notre ami au sourire carnassier devra donc traverser douze niveaux classés en six mondes distincts et affronter autant de fois Dr Robotnik.



Il faut compter environ trois à quatre minutes pour traverser un niveau à la vitesse grand V, ce qui peut paraître assez maigre au niveau de la durée de vie. Mais si vous décidez de collecter tous les bonus (anneaux, pièces de puzzle, etc.), comptez presque dix minutes en ayant tout mémorisé au préalable. Il existe une multitude de passages secrets et de plates-formes difficilement accessibles. Bon courage pour les trouver tous ! Tout a été fait pour rallonger l'intérêt : un mode *Time Trial* a été ajouté, mode dans lequel vous devez pulvériser vos chrono. N'oublions pas les modes bonus en pseudo-3D véritablement rafraîchissants. Et, finalement, si vous souhaitez finir le jeu à cent pour cent, il ne vous reste plus qu'à dégoter toutes les pièces de puzzle disséminées à travers les niveaux

dans les endroits les plus tordus. Une fois ces tableaux (de 4 par 4 pièces) reconstitués, attendez-vous à quelques surprises...



Idem lorsque vous collectez les sept émeraudes des niveaux bonus ! Cette cartouche est bourrée de détails attachants. D'un point de vue technique, c'est un sans-fautes, ou presque. Il subsiste bien quelques ralentissements mineurs dans les niveaux les plus avancés (sous l'eau notamment) mais cela reste ridicule face au plaisir procuré par le jeu. L'action est toujours aussi rapide, l'animation est parfois sidérante. La croix directionnelle est parfaite et Sonic répond au doigt et à l'œil. Les musiques sont, elles aussi, sublimes, un point qui est souvent négligé sur la Neo Geo Pocket. Pour couronner le tout, Sega a inclus un mode *Deux joueurs* aux objectifs divers ; cela va de la simple course à la collecte d'un maximum d'anneaux.

Kiwi

Test publié dans [Pocket Magazine Hors Série n°1](#)