

LUDICLICS

GAMING / GUIDE NUMERIQUE

Metroidvania : les clés de l’exploration

Capacités, cartes et retours

Les principes d’exploration d’un metroidvania : portes inaccessibles, capacités nouvelles, raccourcis et retours qui changent de sens.

LE PROPOS

Un angle pour entrer dans le sujet

Les principes d’exploration d’un metroidvania : portes inaccessibles, capacités nouvelles, raccourcis et retours qui changent de sens.

Ce guide rassemble des repères concrets et des exemples pour comprendre le sujet, puis le regarder avec plus de précision. Les faits rapportés sont attribués aux organismes et éditeurs cités en fin de lecture ; les pistes d’observation sont celles de la rédaction.

POUR QUI ? Capacités, cartes et retours.

SOMMAIRE

PARTIE	CHAPITRE
01	Un obstacle peut être une promesse
02	Se perdre un peu, mais pas sans repères
03	Pourquoi « Metroid » est dans le nom
04	Le genre vous plaira-t-il ?
05	Une porte fermée peut être une promesse, pas une punition
06	La carte ne remplace pas la mémoire du joueur
OUTIL	Une grille de lecture personnelle
SOURCES	Repères documentaires

Un obstacle peut être une promesse

Dans un jeu linéaire, une porte fermée marque souvent la fin du passage possible. Dans un metroidvania, elle peut être une question posée pour plus tard. Une hauteur inaccessible, un mur fragile ou un passage sous l’eau suggèrent qu’une capacité encore inconnue modifiera ce que le personnage peut faire.

Cette organisation donne une fonction aux détours. On n’explore pas seulement pour ramasser des objets facultatifs : on construit mentalement le territoire. Le plaisir vient du déclic entre un obstacle remarqué plus tôt et une nouvelle possibilité acquise ailleurs.

Se perdre un peu, mais pas sans repères

Nintendo décrit sa série Metroid comme une aventure d’exploration dans un monde labyrinthique, où objets et capacités étendent les zones accessibles. Les concepteurs de Metroid Dread expliquent aussi l’importance de la carte : elle aide à identifier les endroits à revisiter après une nouvelle acquisition.

Une bonne carte ne doit pas tout résoudre à la place du joueur. Elle peut montrer une frontière sans révéler immédiatement le chemin. D’où l’intérêt de marquer une zone et d’y revenir plus tard. Si le jeu ne donne aucun repère, l’exploration tourne à l’errance ; s’il donne toutes les réponses, le plaisir de relier les lieux disparaît.

Pourquoi « Metroid » est dans le nom

Le mot rapproche historiquement Metroid et Castlevania, deux séries associées à cette forme d’exploration. Il ne signifie pas que tous les jeux du genre doivent être identiques à leurs modèles. Certains privilégient le combat, d’autres la plateforme ou le récit. Le mécanisme à rechercher reste l’ouverture progressive d’un monde relié, plutôt que la simple présence d’une grande carte.

Cette distinction aide à ne pas confondre le genre avec le monde ouvert. Un metroidvania peut être relativement compact et pourtant offrir davantage de surprises dans chaque retour sur ses pas.

Le genre vous plaira-t-il ?

Si vous aimez observer un détail, mémoriser un obstacle puis retrouver seul la solution plus tard, il a de quoi vous séduire. Si vous supportez mal de retraverser une zone déjà vue, regardez comment le jeu gère les raccourcis et les points de sauvegarde. Ce détail de confort peut compter davantage qu'une difficulté annoncée.

Le roguelike vous fait également revisiter des mécaniques, mais sa boucle repose plutôt sur des tentatives qui recommencent. Ici, la persistance de la carte et des capacités acquises donne au retour une autre saveur.

Une porte fermée peut être une promesse, pas une punition

Dans beaucoup de jeux, un passage bloqué signifie simplement « revenez quand le scénario l'autorisera ». Dans un metroidvania, le blocage peut devenir une question laissée au joueur : quelle capacité rendra ce trajet possible ? On découvre une porte trop haute, un mur étrange ou un couloir qui semble mener ailleurs. Le jeu n'explique pas forcément tout immédiatement. Il compte sur la mémoire et sur l'envie de revenir lorsque les outils auront changé.

Cette structure produit une forme particulière de curiosité. Le joueur ne progresse pas seulement vers l'avant ; il accumule des hypothèses sur les lieux déjà visités. Une impasse peut être frustrante si elle n'offre aucun indice, mais stimulante si l'on comprend qu'elle appartient à une carte plus vaste. La qualité du design tient beaucoup à cette différence : le jeu doit assez montrer pour que le retour ait du sens, sans transformer chaque obstacle en consigne clignotante.

Un obstacle ne promet pas toujours une récompense immédiate. Il peut cacher une nouvelle région, un raccourci, une amélioration facultative ou simplement une autre perspective sur un lieu connu. C'est la diversité de ces résultats qui empêche le retour de devenir une corvée. Si chaque porte mène au même type de trésor, le joueur finit par traiter la carte comme un inventaire. Si certaines découvertes modifient réellement la manière de circuler, l'exploration conserve sa force.

La notion de « permission » est utile. Le jeu vous interdit provisoirement un chemin, mais il vous donne en même temps le droit d'imaginer comment l'ouvrir. Cette tension distingue le metroidvania d'un monde ouvert qui proposerait dès le départ de nombreuses destinations. Dans

les deux cas, le joueur choisit où regarder ; dans le premier, il apprend surtout à relire la carte à mesure que son personnage change.

La carte ne remplace pas la mémoire du joueur

Une carte aide à se repérer, mais elle ne dit pas toujours pourquoi un passage était inaccessible. Certains jeux laissent poser des marqueurs ; d'autres demandent de se souvenir d'une couleur, d'une forme de mur ou d'un bruit entendu dans une salle. Le joueur construit alors sa propre carte mentale, parfois imparfaite. Cette imperfection n'est pas nécessairement un défaut : retrouver un endroit oublié peut produire une découverte. Elle devient problématique lorsque les indices sont trop vagues pour distinguer une vraie piste d'un souvenir flou.

Le retour en arrière a mauvaise réputation parce qu'il évoque un chemin répété sans changement. Un bon metroidvania fait l'inverse : le trajet connu se parcourt autrement après l'acquisition d'une capacité. Un saut plus long évite un détour, une attaque ouvre un passage, une meilleure compréhension des ennemis rend la traversée plus rapide. Le lieu n'est plus exactement le même du point de vue du joueur. C'est cette transformation qui justifie la revisite.

Les raccourcis jouent un rôle décisif. Sans eux, revenir à une ancienne impasse peut demander une longue succession de salles déjà maîtrisées. Avec eux, le monde se replie progressivement sur lui-même et révèle sa structure. Une porte ouverte de l'autre côté, un ascenseur ou un nouveau trajet peut faire sentir que deux régions que l'on croyait éloignées étaient en réalité voisines. La carte devient alors une histoire que l'on comprend mieux en la parcourant qu'en la regardant d'en haut.

Il n'existe pas une quantité « correcte » de guidage. Certains joueurs aiment chercher longtemps ; d'autres souhaitent des repères plus

explicites. Pour juger un jeu, demandez si sa carte, ses marqueurs et ses indices correspondent au type d’exploration qu’il promet. Une difficulté de navigation voulue peut être intéressante ; une information essentielle absente sans raison peut simplement perdre le joueur. La nuance dépend du résultat dans la partie, pas d’un principe selon lequel être perdu serait toujours noble.

OUTIL DE LECTURE

Observer avant de conclure

Quand une porte résiste, notez son signe distinctif et la capacité qui pourrait l’ouvrir. Revenez-y après une découverte, puis vérifiez comment le trajet a changé.

1. Notez un détail observable. 2. Reliez-le à une règle ou à un choix de conception décrit dans ce livre. 3. Formulez une autre explication possible avant de retenir la vôtre.

Cette grille sert à regarder un match ou une partie avec attention ; elle ne remplace ni le règlement d’une compétition, ni les conseils d’un professionnel lorsque le sujet relève de la santé ou de la préparation physique.

REPÈRES DOCUMENTAIRES

Sources et méthode

Nintendo, « Metroid Dread Report Vol. 3: Seven points that define the 2D saga » et rapport consacré à l’exploration. Consultés en octobre 2026. La définition transversale du genre est une synthèse de la rédaction.

Cet e-book reprend et développe le sujet de l’article Ludiclics « Metroidvania : le plaisir de revenir au même endroit ». Les observations et outils de lecture sont des propositions éditoriales. Les règles, dates ou fonctionnalités peuvent évoluer : pour une pratique ou un achat, vérifier les informations officielles les plus récentes.

Photographie de couverture : Erik Mclean / Pexels.

Ludiclics · Édition numérique · octobre 2026