

« Labyrinth City Pierre the Maze Detective » : le charme n'y va pas par quatre chemins

Vous tenez là l'une des plus chouettes propositions vidéoludiques de cet été. Adapté d'une série de livres pour enfants du même nom, « Labyrinth City » installe avec bonheur, sur la Switch notamment, des labyrinthes fouillés, pleins de détails et surtout très amusants.

Sébastien Ducrot

| Publié le 02/08/2021



Pierre le détective, c'est le petit bonhomme en rouge au centre de l'écran!

Parmi les beaux livres pour enfants qui développent l'acuité visuelle, il y a l'incontournable *Où est Charlie ?* et ses dérivés de recherche physionomiste dans la foule, mais aussi, dans un autre registre, *Pierre le Détective de Labyrinthe*, de Hiro Kamigaki, qui propose de vastes tableaux colorés dans lesquels le lecteur doit se frayer un chemin tortueux vers son objectif. On est très loin des labyrinthes en noir et blanc des sets de tables dans les restaurants de vacances. Mais **pas si loin des cahiers de jeux où l'on se lance avec un entrain mâtiné de paresse, à l'ombre du parasol**. Est-ce un hasard si *Pierre the Maze Detective* sort pendant les vacances scolaires ? Il y a en tout cas de ces activités légères et inconséquentes ici, de cela et beaucoup plus.

une palette de couleurs et de détails sensationnelle

En effet, si l'adaptation vidéoludique, signée par le studio Darjeeling et IC4Design, est très fidèle visuellement au monde de dessins « ligne claire », inspiré de la BD belge ou des images d'Épinal, des livres de Kamigaki, c'est surtout à une explosion visuelle proprement vidéoludique que l'on a droit avec ce jeu indé en 2D. Au premier tableau qui s'ouvre devant vos yeux, immédiatement après le vol dans un musée d'une pierre magique, c'est la sidération. L'écran propose une vue des trois-quarts de la situation dans le bâtiment ou la zone de jeu, embrasse une perspective assez vaste, aux proportions parfois légèrement naïves, mais surtout avec une palette de couleurs, de détails et d'animations sensationnelle. **Feuilles d'arbres, personnages divers, éléments de décors, tout semble bouger ou être prêt à bouger, et même si cela suit une inévitable routine, l'effet est enchanteur.**

Cette profusion visuelle est directement en lien avec l'objet même du jeu. qui est de trouver la sortie

... cette présentation visuelle est entièrement en lien avec l'objectif du jeu, qui est de traverser la scène de chaque labyrinthe en contrôlant Pierre, le détective à béret, flanqué de son assistante Carmen. La sortie du labyrinthe étant toujours symbolisée par des retrouvailles fugaces avec **Monsieur X**, le voleur masqué et sapé à la **Arsène Lupin**, qui n'a de cesse de vouloir vous filer entre les doigts.

Le goût de Wes Anderson

L'œil du joueur, littéralement « amusé », et donc distrait par les détails à l'écran, doit se concentrer sur des escaliers, des ruelles, des chemins qui apparaissent et y lancer son personnage, rebroussant chemin devant un sbire ou un obstacle ; faisant un détour pour ouvrir un coffre contenant un objet bonus ; ou pour déclencher avec un des innombrables personnages qui l'interpellent un dialogue un brin surréaliste. Il y a du cinéma de Wes Anderson dans l'esprit de ce jeu, avec des passants qui s'apprécient aussi vite qu'il s'oublie, un humour sans cesse au rendez-vous... D'autres reviennent plus souvent, comme **cet ours polaire qui propose des mini-jeux pour gagner un collectible ou ce couple d'amoureux à dénicher dans chaque tableau**.

Quel charme dans tout cela, alors que tout semble vous renvoyer à une déambulation joyeuse, une promenade de santé. Vous êtes perdu ? C'est à peine concevable, mais un magicien est sans doute prêt à faire naître une flèche indiquant la bonne direction, quand cette dernière ne se cache pas déjà dans le décor. Le pendant de tout cela est que **le jeu n'est ni très difficile, ni très long**. Mais on a envie de refaire les niveaux qui semblent s'achever trop vite, pour compléter sa collection de bonus. *Labyrinth City*, même en solo, est l'un des jeux les plus familiaux de l'été, à la fois séduisant et proposant du challenge pour les enfants. Et sa traduction française est très réussie.

à l'aise en toute circonstance sur la Switch

Pour ne rien gâcher, grâce à une maniabilité quasi parfaite dans un environnement pourtant rempli d'étroitesse, **le jeu réussit l'exploit d'être aussi lisible sur l'écran de votre télé/ordinateur que sur le petit écran portable de la Switch**. Pleinement réussi et frais comme un sorbet, il a pleinement sa place dans votre ludothèque.

Un jeu IC4Design sur Switch, appareils mobiles et PC, environ 15 €. 3 ans et +.

ON AIME :

**DES GRAPHISMES ÉPOUSTOUFLANTS, AUSSI
À L'AISE SUR PETIT QUE GRAND ÉCRAN**

**UN HUMOUR ET UNE FRAÎCHEUR
D'AMBIANCE TRÈS APPRÉCIABLES**

**DES COLLECTIBLES QUI DONNENT
ENVIE DE REFAIRE LES NIVEAUX**

ON AIME MOINS :

**UN JEU HÉLAS
UN PEU TROP COURT ET FACILE**

**LA STRUCTURE DES NIVEAUX AURAIT GAGNÉ À
CHANGER PLUS RADICALEMENT PAR MOMENTS**