

THE WORLD NEXT DOOR

PRÉAMBULE

Le jeu est assez court et est en très grande partie composé de dialogues, la critique sera donc courte. De plus, les images et dessins du jeu m'avaient vraiment donné envie d'y jouer et j'ai très certainement surestimé le potentiel du jeu, je pense que c'est à prendre en compte dans la lecture de cette revue.

MES IMPRESSIONS

COMMENCEMENT

Les portraits des personnages sont globalement bien dessinés, mais une fois en jeu ça donne une impression assez bizarre. La direction artistique est très colorée, les dessins simplistes, j'ai une impression que le jeu se veut plutôt mignon et destiné à des enfants, mais ce n'est pas un problème. Les personnages me plaisent et le pitch de base du jeu me paraît intéressant. Au niveau des musiques, elles se font plutôt discrètes, le design sonore est lui aussi très simpliste. Finalement, tout le jeu me donne cette impression de minimalisme. Le gameplay me paraît cool même s'il me fait plus penser à un mini-jeu qu'à autre chose. Dans l'ensemble, rien ne m'intéresse plus que ça, mais j'essaie de me laisser entraîner dans le jeu, à voir si la suite saura me surprendre.

QUELQUE PART VERS LE MILIEU DU JEU

Le jeu devient assez ennuyeux, sans pour autant être excessivement étiré ni dans sa narration ni dans son gameplay. C'est juste qu'il y a surtout des dialogues, assez peu de gameplay au final et l'écriture bien que pas mauvaise ne raconte pas grand chose non plus et est peut-être un peu trop niaise pour moi.

LA FIN

Enfin fini, ce n'est pas trop tôt. Le jeu fait environ 5h en faisant les quelques quêtes annexes et j'ai paradoxalement à la fois l'impression que le jeu était très, voir trop, long et à la fois, j'ai l'impression d'avoir très peu joué au final, sûrement la faute à des phases de gameplay assez rare et à des dialogues qui n'auront pas su attirer ma curiosité. La fin, à l'image de l'entièreté du jeu, m'a laissé parfaitement insensible.

UN MINI-JEU SYMPA

Le gameplay se vend comme s'il était très complexe, une sorte de jeu de stratégie en temps réel. Si la génération aléatoire mise en place ainsi que les règles du jeu avaient été mieux travaillées, ça aurait sûrement pu être légèrement stratégique. Dans l'ensemble, on se contente d'aligner des couleurs pour lancer des sorts. C'est assez surprenant, mais ça ne me déplaît pas, et je pense que ces phases auraient dû avoir un peu plus de place dans le jeu. Vers la fin, certains ennemis sont plus embêtants que d'autres, pas réellement plus difficiles. À noter que la difficulté générale du jeu me semble assez injuste, dans le sens où les quelques rares fois où j'ai perdu, c'est quasiment uniquement dû au hasard. Ce n'est pas bien grave, mais c'est rageant.

UNE NARRATION ENTRE LENTE ET ININTÉRESSANTE

Le seul vrai souci du jeu au final, c'est que le scénario est, sur le papier, plutôt intéressant et aurait pu parler de pas mal de choses, notamment du racisme et de l'acceptation de soi. Problème : la narration est assez naïve et lorsque tout le monde est votre ami, c'est assez difficile d'y mettre des enjeux. Autre problème, les dialogues sont trop longs, et surtout ne racontent pas grand-chose, car ils ne servent généralement qu'à expliquer à nouveau la situation au joueur. Bon point en revanche, le jeu garde tout du long une bonne cohérence avec tout ce qu'il entreprend, dans la narration comme dans le gameplay en passant par dans la direction artistique.

UN (PEUT-ÊTRE) BON JEU POUR ENFANTS

Finalement, je pense que le problème vient surtout de moi, ce jeu ne m'est clairement pas adressé et je pense qu'un enfant entre 6 et 10 ans pourrait bien plus apprécier la simplicité de l'ensemble. Ça fait tout de même apparaître un autre problème, car je pense que la relative difficulté du jeu, venant plus d'un manque de maîtrise qu'autre chose, pourrait donner à plus d'un enfant quelques excès de colère.

CONCLUSION

Le jeu m'avait donné envie en grande partie grâce à ces dessins et son résumé dans lesquels je voyais pas mal de potentiel, mais au final, il n'est juste pas pour moi. Je ne pense pas non plus que ça en fasse un excellent jeu pour enfant, le jeu n'a pas beaucoup de mauvais côtés, mais très peu de réellement bon.

MOYEN / 20

Note : Je pense qu'il est toujours très important de prendre en compte que la note reflète mon point de vue, et je pense que c'est encore beaucoup plus important dans un cas comme ça où le jeu ne me semble pas destiné.