

MONUMENT VALLEY

UN UNIVERS OÙ LA GRAVITÉ N'A AUCUN SENS

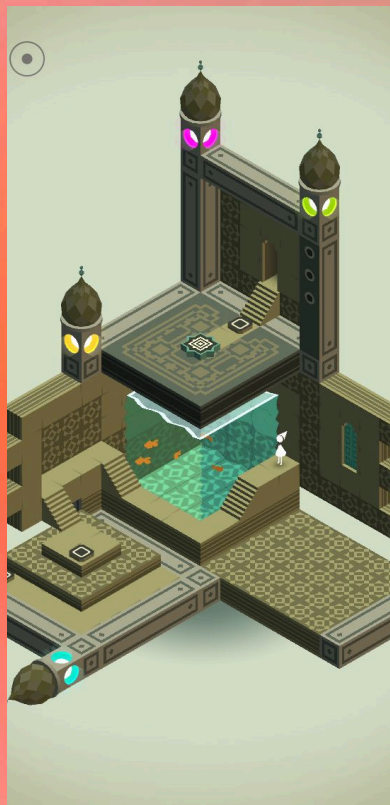
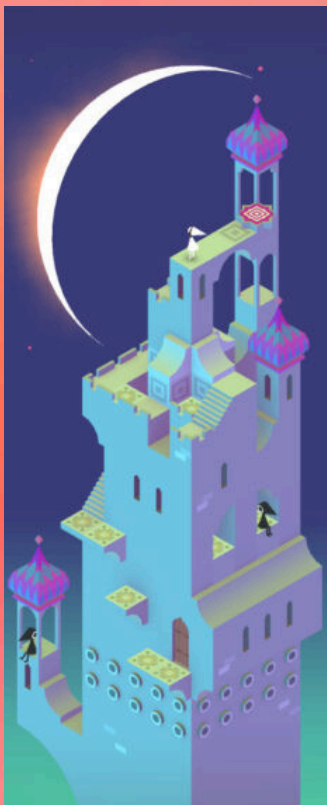
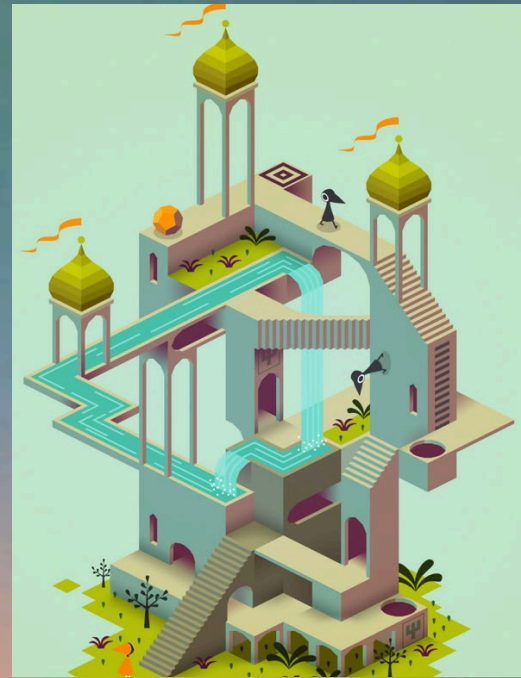
Mais quel est ce monde où on marche sur les murs et au plafond ? Quelle est l'histoire de ce monde et de ces habitants ?

C'est ce que vous vous demandez en entrant dans les jeux Monument Valley, oniriques et envoûtants, créés par le studio Ustwo.

Vous pénétrez dans un monde aux allures géométriques avec un visuel coloré très varié et harmonieux dans différentes ambiances sonores tantôt méditatives tantôt hypnotiques avec des effets ponctuels en fonction du tableau traversé.

Monument valley puise son inspiration dans l'architecture, la géométrie et les illusions d'optique propres à M.C. Escher. Dans le premier jeu mobile, le joueur incarne Ida, une princesse silencieuse, qu'il doit guider à travers d'étranges édifices aux allures irréelles, appelés Monuments. Pour progresser, il faut manipuler ces structures par des rotations, des torsions et d'autres interactions défiant les lois de la physique, rendant l'expérience aussi captivante qu'esthétiquement saisissante.

Annabelle Kannengiesser DNMADE17JO
Le 2 février 2025



Chaque tableau raconte sa propre histoire. Certains niveaux servent à initier le joueur à de nouvelles mécaniques, tandis que d'autres introduisent des personnages inédits. Certains reposent sur des principes géométriques précis, d'autres exploitent des illusions visuelles pour troubler la perception de l'espace.

Au départ, les niveaux ne sont que des formes blanches et épurées. Les créateurs y façonnent progressivement des chemins, des énigmes et des animations soigneusement travaillées. Chaque prototype est testé sur un large panel de joueurs afin d'affiner le gameplay et d'assurer un bon équilibre entre défi et plaisir. Une fois la structure jugée satisfaisante, des couleurs et des détails viennent enrichir l'univers. Chaque tableau du jeu se veut à la fois un casse-tête interactif, une construction architecturale et une composition graphique harmonieuse.



MONUMENT VALLEY I

Dans le premier volet de Monument Valley, le joueur suit les aventures de Ida, une ancienne princesse du peuple des corbeaux, maudite pour avoir volé la géométrie sacrée, condamnant ainsi son peuple. Transformée en humaine, elle entreprend une quête de rédemption en restituant la géométrie disparue. Au fil de son voyage, elle croise le mystérieux Conteur, un esprit qui semble guider son chemin et lui accorder son pardon une fois sa mission accomplie.





MONUMENT VALLEY II

Dans le second volet, Ro et sa fille voyagent ensemble, créant éventuellement de la géométrie sacrée dans chaque niveau pour terminer les monuments. Dans le premier jeu, Ida a volé la géométrie sacrée et, ce faisant, a détruit la vie dans sa vallée. On peut penser que Monument Valley II est soit un préquel soit qu'il se déroule après les événements du premier jeu.



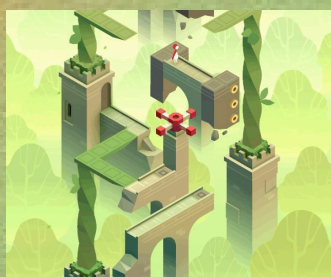
La mère et la fille voyagent ensemble et créent des monuments. Ro semble enseigner à sa fille comment faire. Bien que Ro s'inquiète pour elle, comme le suggèrent les fantômes, elle doit laisser partir sa fille pour qu'elle puisse être indépendante et grandir. Cela éveille des souvenirs chez Ro, qui utilise les pouvoirs d'un ami pour entrer dans ses propres souvenirs, se rappelant que sa mère l'a aussi laissée voler de ses propres ailes. À la fin du jeu, Ro et sa fille sont réunies, la première réalisant que la seconde a grandi.

On peut également supposer que Ro est le conteur du premier jeu, car le conteur est un fantôme qui porte un chapeau ressemblant à celui de Ro lorsqu'elle a créé la géométrie. Comme Ro crée des formes tout au long du jeu, cette théorie se justifie par le fait que le conteur du premier jeu est attristé par le vol de la géométrie sacrée par Ida.

MONUMENT VALLEY III

Noor est l'apprentie de son mentor, et le phare joue un rôle central dans leur histoire. Pour son mentor, le phare est bien plus qu'un simple repère : c'est une mission de vie, celle de protéger les marins des eaux dangereuses.

L'intrigue suit Noor dans son voyage pour collecter de la lumière à l'aide d'un bâton, afin d'alimenter le phare. Accompagnée de son mentor et de son bateau, "Boatem", elle suit un chemin rappelant la collecte et la restitution de la géométrie sacrée dans les jeux précédents. Tout bascule au chapitre du Temple, lorsque la lumière se brise et devient rouge au lieu de retourner dans le bâton. Le temple s'effondre, forçant Noor à continuer la mission seule. Viendra un mystérieux voyageur pour l'aider dans sa quête



Monument Valley III est plus engagé que les précédents car, dans le jeu, il aborde la question des inondations en illustrant une soudaine montée des eaux. Le jeu parle de l'impact des catastrophes naturelles, comme les crues, et cherche à sensibiliser les joueurs à cette problématique. Cela donne une nouvelle dimension au jeu, en plus des énigmes et de l'esthétique, en évoquant des enjeux environnementaux actuels.

Je vous invite à jouer à ces jeux disponible sur mobile et PC, payants en temps normal mais gratuits avec l'abonnement Netflix. Vous vous rendrez compte par vous-même de l'ambiance onirique et irréelle de la saga Monument Valley. Une expérience immersive et captivante vous est assurée, alors profitez pleinement de ce voyage.