

Pour le mardi 19 novembre 2024
à Lannion

Découvrir l'Europe par le jeu vidéo

La Région propose un nouveau jeu en ligne à destination des lycéens

Dès cette fin d'année, les jeunes Bretonnes et Bretons pourront découvrir un nouveau jeu vidéo en ligne les invitant à partir sur les routes de l'Union Européenne. La Région n'en est pas à son coup d'essai, puisqu'elle avait soutenu le lancement d'un premier jeu en 2019, *Legends of Europe*, auquel près de 35 000 utilisateurs se sont connectés. Nouvelle étape avec *Chronicles of Europe*, lancé prochainement, qui prend la suite du premier opus, toujours dans le même univers fantastique.

Legends of Europe avait connu un beau succès et reste encore actif - **1 000 connexions** mensuelles actuellement - quatre ans après la sortie du jeu. Le jeu avait en outre remporté plusieurs récompenses, comme le coup de coeur du salon du *Digital Learning* à Paris en 2020, ou le prix du public au *Serious Games Showcase and Challenge* à Orlando en 2021.

La Région a souhaité dès 2023 conduire une enquête auprès des enseignants et des élèves pour la suite du programme. Le but était de savoir vers quelles pistes s'orienteraient une nouvelle étape, si des changements devaient intervenir dans un futur jeu, et quels thèmes devaient être explorés.

Après le beau succès de *Legends of Europe*, la Région Bretagne, suivant les enseignements de cette enquête, a donc décidé de continuer l'aventure en confiant au même studio de développement, *Ludicrous Interactive*, la suite de l'histoire. Anciennement *Succubus Interactive*, le studio basé à Nantes est spécialisé dans le *serious game*, support physique ou digital qui allie divertissement et objectifs pédagogiques.

Chronicles of Europe permettra donc aux joueurs de se promener dans l'espace et le temps afin de (re)découvrir la construction européenne, de mieux comprendre le rôle des institutions et de parcourir

les réalisations de l'Europe, utiles au quotidien des citoyens.

Jeu de piste virtuel où la carte de l'Europe sert de plateau de jeu, pensé pour être utilisé par les lycéens en classe avec leurs professeurs, l'approche de *Chronicles of Europe* se veut collaborative et interactive. A noter que cette fois-ci, les équipes devront communiquer entre elles pour une meilleure coordination, partager les tâches et se regrouper face à des défis plus difficiles.

Au fil de la partie, d'une durée de **30 à 45 minutes**, le plateau de jeu évolue au fur et à mesure ; il représente d'abord l'Union Européenne dans les années 1950, jusqu'à aujourd'hui, période rythmée par une dizaine de séquences pédagogiques. Chacune est ponctuée de *mini-games* thématiques (le Parlement européen, les « pères et mères fondatrices », les financements européens près de chez moi...) et debriefée par le *game master* (un professeur formé au jeu, dans le cadre d'une partie en classe).

Chronicles of Europe sera disponible dès cette fin d'année, en accès libre et gratuit à cette adresse : www.chronicles.europe.bzh !



Retrouver la bande annonce de *Chronicles of Europe* en cliquant sur le lien suivant.

[Trailer - Chronicles of Europe](#)

SERVICE PRESSE