

LE MAG QUI PLASTRONNE LE JEU VIDÉO

CANARD PC

DUNE : AWAKENING

FAUX MAGES ET DÉSERT

UBOAT

DAS BOOT IS MADE FOR WALKIN'



KINGDOM COME : DELIVERANCE

REPORTAGE LES YEUX DANS LES GUEUX



GAMESCOM 2024 CIVILIZATION VII, MENACE,
COMMANDOS : ORIGINS, LOST RECORDS, CAIRN...

n°
458

**QUEL NAVIGATEUR
POUR VIVRE HEUREUX ?**
CHROME CONTRE L'HUMANITÉ

SHAPEZ 2
À FOND
LES FORMES

**POURQUOI EST-CE SI DUR
D'INCARNER UN MÉCHANT ?**
LA MORALE DANS LES CHAUSSETTES

1^{ER} SEPT 2024

L 17410 - 458 S - F : 7,90 € - RD



CH : 12,60 CHF BEL/LUX : 8,40 € CAN : 13,99 \$ CAD NOAL : 14,00 XPF

intel.
**Gamer
Days**

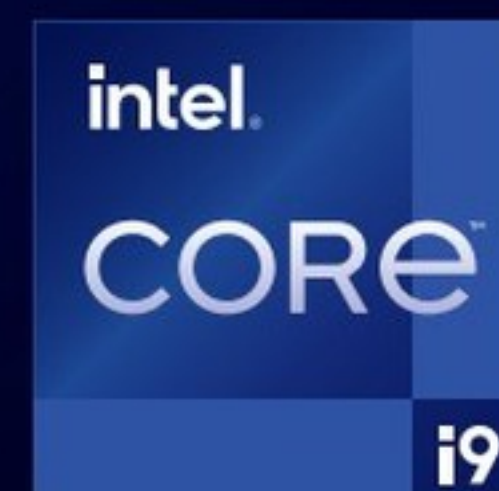


26 août - 15 septembre

Pas le moment d'être AFK

Le chrono tourne et les promos épiques n'attendent pas.
Ne passez pas à côté.

intel.gg/gamerdays



Édito

par Ellen Replay

Ça ne se voit peut-être pas comme ça, mais ce numéro a été bouclé en direct du deuxième jour de la Gamescom, peu de temps après que Sébum et moi-même avons rédigé nos dernières pages entre deux schnitzels et une pinte de Kölsch.

Pour cette raison, toutes nos previews du salon ne figureront malheureusement pas dans ces pages – une partie d'entre elles arrivera sur le site dans les jours à venir, puis dans notre numéro d'octobre pour nos lecteurs les plus patients. Ça nous a tout de même laissé le temps de vous parler de sorties excitantes à venir, telles que *Civilization VII* et *Dune Awakening*, ou de jeux un peu plus confidentiels comme *Skate Story*, *Cairn* et *Lost Records*. Cet éditto a lui-même été écrit du logement où l'on crèche à Cologne (que le propriétaire surnomme « le paradis de la famille », longue histoire), sur lequel je pourrais tartiner des pages entières : on dirait une espèce de garderie éclairée par des néons blafards (ou, pour reprendre les termes plus exacts de Sébum, « un local commercial reconverti en refuge d'urgence pour orphelins en temps de guerre »), où on dort sur des lits pour enfants surmontés de peluches de singes géantes et de guirlandes en papier crépon. Il y a des photos d'une petite fille qui ressemble à Fifi Brindacier dans les toilettes, des gommettes sur chaque mur, et pour une raison qu'on ignore, les portes sont toutes calfeutrées. Priez pour nous.



Retrouvez tous nos articles sur le site
www.canardpc.com

Sommaire

News p. 4

La couv' p. 11

Kingdom Come : Deliverance 2

Tests p. 19

UBOAT, SCHIM, Black Myth : Wukong, Nobody Wants To Die...

Sérvices après-vente p. 43

Les écoles de jeu vidéo, Être méchant dans les JV, Gabe Newell et Valve...

Bientôt sur vos écrans p. 61

Dune Awakening, Civilization 7, Commandos : Origins, The Precinct, Shapez 2...

C'est pas du jeu p. 75

Download, Canard Dé, Canard Peinard...

11

En couv' Kingdom Come : Deliverance 2



n° 458

Kingdom Come : Deliverance 2 © Warhorse Studios / Deep Silver



Les membres de la rédaction

Ellen Replay @lcth

Izual @Izual

L. F. Sébum @akaAgar

Ivan Le Fou @IvanLeFou

ackboo @ackboo

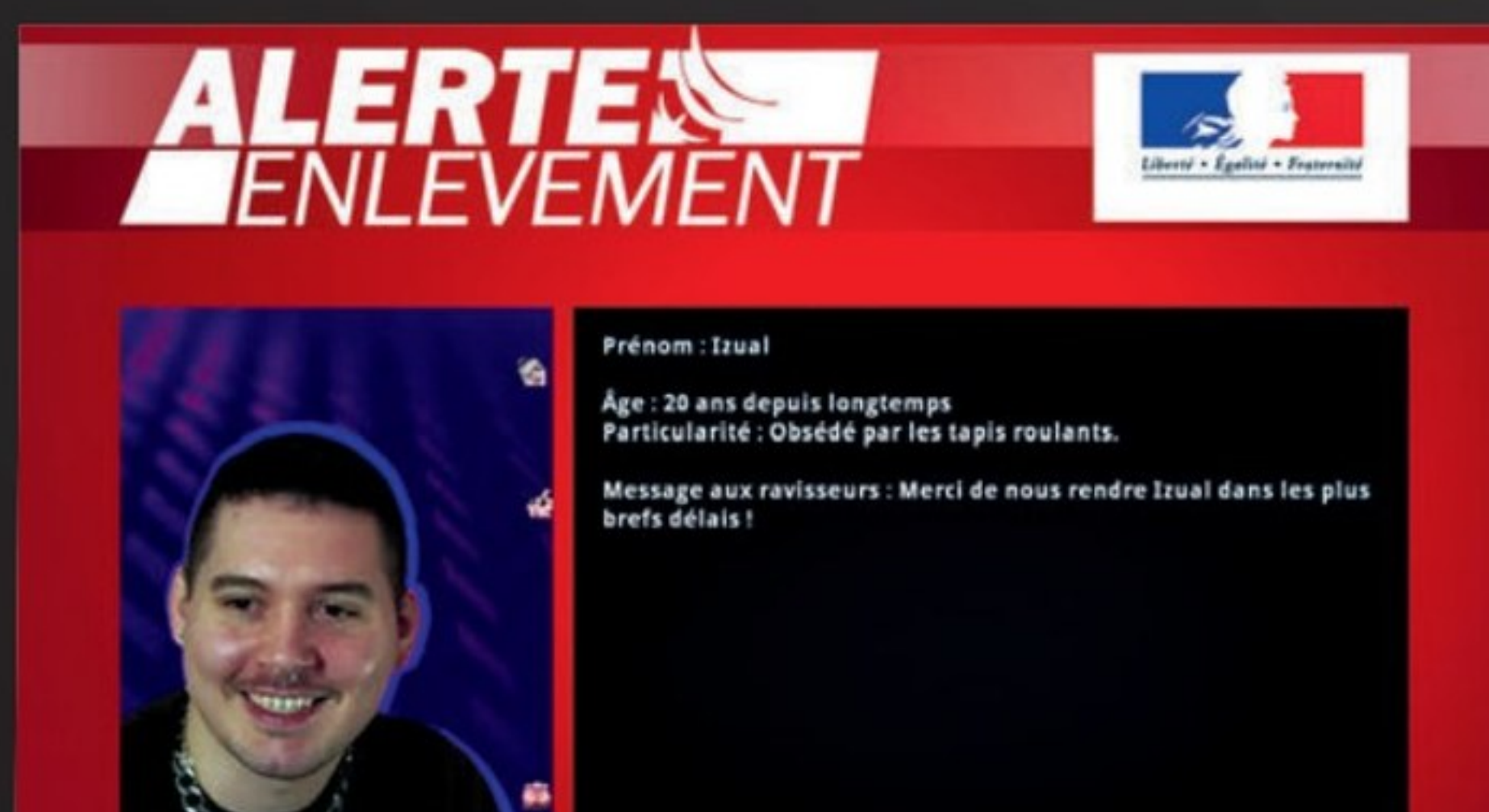
Furolith @Furolith



DU LOURD ET DU LOURDINGUE

Pendant que mes valeureux collègues étaient dans le train pour Cologne, les yeux brillants en vue du festin de saucisses qui les attendait, j'étais enfermé dans la cave de *Canard PC* avec l'obligation de regarder les grandes révélations du stream d'ouverture de la Gamescom. *Borderlands 4* a été annoncé, sans plus d'infos à part qu'il est prévu pour 2025, même si le seul vrai mystère reste « est-ce qu'il sera aussi pour-rave que le film ? ». Un nouveau *Mafia* aussi était de la partie, *Mafia: The Old Country*, qui se déroulera en Sicile, sans doute par goût pour la volcanologie. La série des *Dying Light* aussi a eu droit à sa suite non-numérotée avec *Dying Light: The Beast*, une campagne coop' dans une pampa embrumée. Enfin, et je les mets sciemment au même niveau, le remaster de *Goat Simulator* a été annoncé ainsi que le nouveau *god game* de Peter Molyneux, *Masters of Albion*. **I.**

Izual ne s'est pas présenté à la rédaction après ses congés. Nous sommes très inquiets... et un peu soupçonneux tout de même, car *Satisfactory* sort en version 1.0 le 10 septembre. Un abandon de poste pour aller bosser à l'usine ? C'est la vie que nous avons choisie. **P.**



L'ennui au musée

Ça y est, on peut officiellement parler de Two Point-verse. L'éditeur anglais vient d'annoncer l'arrivée prochaine de *Two Point Museum*, après le gentillet *Two Point Hospital* et le gentillet « mais ça commence à gonfler » *Two Point Campus*. Trois, c'est le chiffre magique du multivers, celui qui transforme en un ensemble cohérent ce qui n'était qu'une simple paire, un pauvre duo, un triste binôme. Ou alors ce sera l'épisode de trop des héritiers de Bullfrog, si l'humour tombe toujours à plat et que le gameplay reste fade. Question nouveautés, on sait que des cloisons libres remplaceront les traditionnelles



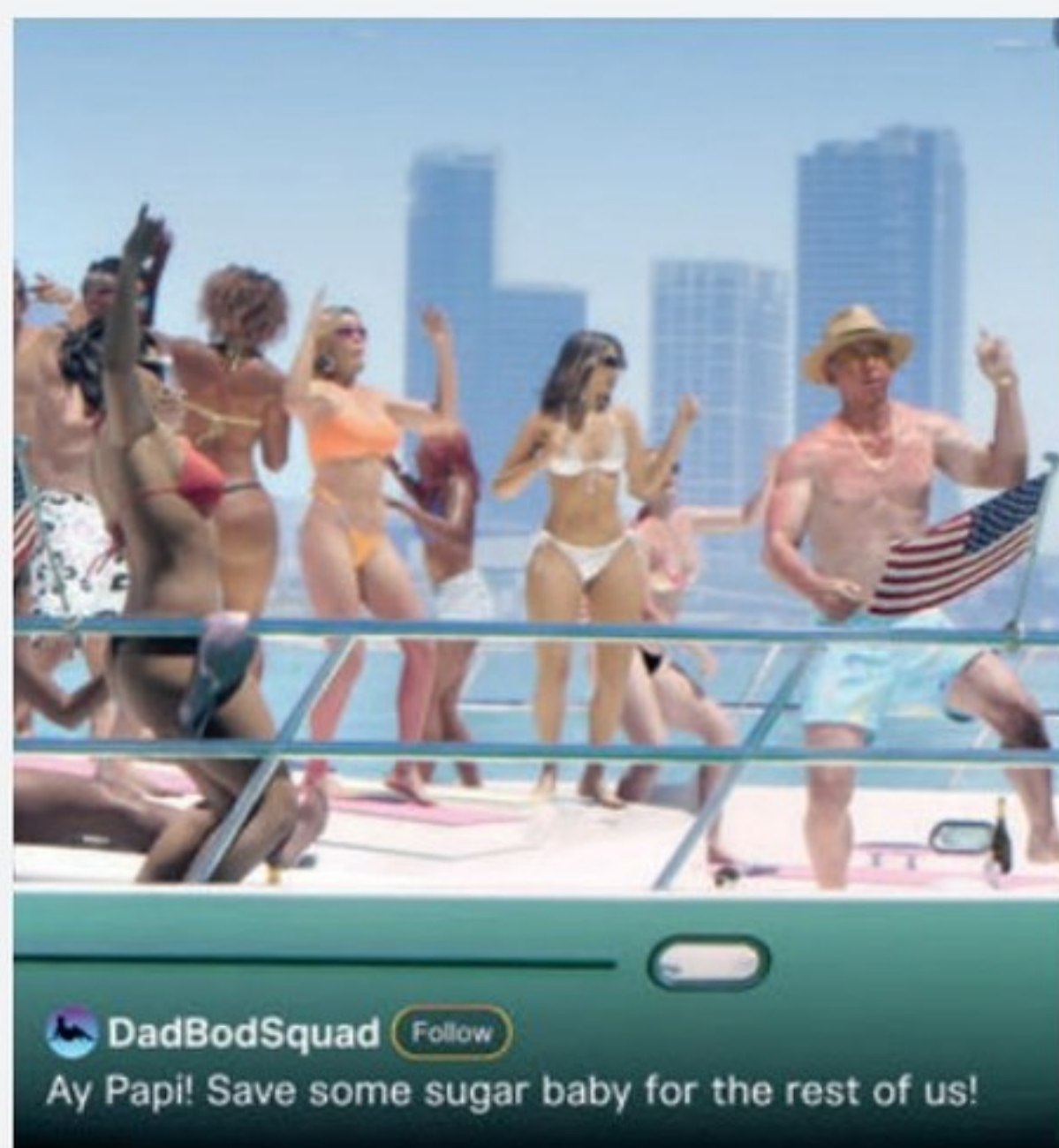
salles, et – surtout – que des expéditions devront être envoyées à travers une carte du monde pour dégouter les choses à exposer. On verra bien si cela suffit à se renouveler un peu. Ah, je dois vous laisser, ma pizza au multivers de fromages arrive. **P.**

Virera bien qui virera le dernier

Dans la vie, il y a ceux qui aiment vivre intensément et qui boivent cul sec leur breuvage. C'est le cas d'Epic Games qui, en septembre 2023, a montré à 870 de ses salariés où se situait la porte. Et il y a ceux qui font durer le plaisir, façon *long drink*. Ça, c'est Ubisoft. Slurp, une gorgée en avril : 45 personnes sur le carreau. Slurp, une gorgée en juin : 33 personnes qui perdent leur travail. Slurp, une gorgée à l'instant, en août : 45 autres

personnes licenciées. Cette fois, il s'agit des studios Ubisoft San Francisco qui s'occupe d'*XDefiant* (un hero shooter en free-to-play) et Red Storm Entertainment qui travaillait sur *The Division: Heartland* avant qu'il ne soit annulé en mai dernier. Je suis le dernier aux News ce mois-ci, donc procédons à un petit coup d'œil sur le compteur de licenciements estimés en 2024 : 11 540. Et nous ne sommes qu'en septembre, capitaine. **K.**

Le vainqueur rafle tout



Pas que qui que ce soit n'y ait jamais vraiment cru, mais Strauss Zelnick, le big boss de Take-Two, s'est senti obligé de préciser que « *non, nos jeux AAA ne sortiront pas sur des services à abonnement le jour J* ». Michel, qui pensait trouver son *GTA 6* sur Game Pass, est déçu (mais Michel croit aussi que Svetlana, qui lui envoie des messages privés sur les réseaux sociaux, est une vraie personne). La raison **roulement de tambour pour une révélation incroyable** ? « *Ben... on préfère l'argent. On va sans doute devoir louer des entrepôts juste pour stocker les billets l'an prochain et acheter des Lamborghini pour que nos enfants de quatre ans puissent jouer aux petites voitures, pourquoi diable voulez-vous que l'on renonce à ça ?* ». Je ne sais pas Strauss, la bonté d'âme et l'envie de faire plaisir ? Rahhh, Michel, sors de ce corps ! **P.**



Pendant que tout le monde était tranquillement en vacances à regarder passer les nuages pour oublier l'état de l'industrie du jeu vidéo, la catastrophe continuait. Dernière victime en date, Humble Games, éditeur spécialisé dans les (tout) petits jeux indépendants, qui a subi fin juillet une « restructuration », au sens où la vache emmenée à l'abattoir est « restructurée » par le personnel. Car même si Humble assure promis-juré-craché qu'il ne s'agit pas d'une liquidation et que

la coupe franche vise à « assurer la stabilité et le soutien des projets en cours », 36 personnes vont néanmoins se retrouver sur le carreau. Quant aux développeurs de *Bō: Path of the Teal Lotus*, dernier jeu édité par Humble avant le changement, ils ont carrément lancé un Patreon pour s'assurer que leur jeu aura le soutien financier nécessaire durant les semaines qui suivent sa sortie, qu'Humble n'est manifestement plus en mesure d'assurer. Une simple « restructuration », donc. **LFS.**

Attrapez les sous

Vous savez qui gagne plus d'argent que vous ? The Pokémon Company. Et vous savez qui veut gagner encore plus d'argent ? Aussi The Pokémon Company (et vous, j'imagine, mais on ne parle pas de vous, là). Alors que chaque année voit le nombre de cartes à collectionner vendues battre de nouveaux records (11,9 milliards de cartes imprimées sur l'année fiscale 2023-2024), voilà que vient d'être annoncée la date de sortie de Pokémon TCG Pocket, la version numérique iOS et Android de ce passe-temps onéreux qui n'a absolument rien à voir avec de la spéculation, juré. C'est ainsi à partir du 30 octobre que vous pourrez commencer votre collection, ouvrir des paquets virtuels, échanger avec d'autres personnes, ou tout simplement faire des parties entre deux microtransactions. Tout ça, directement depuis votre poche qui ne se remplira pas, contrairement à celles de The Pokémon Company. **K.**



Mauvaise presse

Si ça ne va pas fort pour l'industrie du jeu vidéo depuis quelque temps, la presse spécialisée ne se porte guère mieux. Tandis que plusieurs rédacteurs de *Second Wind*, le média lancé par des anciens de *The Escapist*, ont démissionné après avoir accusé leur patron Nick Calendra de n'avoir fait que reproduire le management toxique des grosses boîtes, le vénérable *Game Informer* (33 ans d'existence tout de même) ferme lui carrément boutique. Son propriétaire GameStop a, du jour au lendemain, viré les treize employés et effacé tout le contenu du site web. Et lorsque les employés ont tenté, en dernier recours, de poster un message d'adieu à leurs lecteurs sur le compte Twitter du magazine, GameStop a tout simplement supprimé le compte en question. En effet, lorsqu'on veut s'assurer que quelqu'un a bien compris qu'on le méprise, autant insister plusieurs fois. **LFS.**

Monsieur 10 000 Bolt



L'Olympisme, l'Olympisme, c'est bien joli tout ça, mais ça manque un peu de modernité. Il est grand temps que le CIO se mette à la page et imagine des épreuves de sport qui plaisent vraiment aux jeunes. Par exemple, il serait bienvenu de s'inspirer de l'idée du Sumo Digital pour leur prochain *Deathsprint 66*, que l'on avait déjà aperçu au Summer Game Fest. Une course à pied à 300 km/h (sans dopage, promis), jusqu'à 8 joueurs, avec tout l'esprit sportif et le fair-play que nous a appris *Mario Kart*: pièges, bombes, charges, drones à tête chercheuse, etc. Les pontes de Jeux n'auront pas longtemps à attendre pour se faire une idée, car le jeu arrive dès le 12 septembre. Admettez qu'obtenir une médaille d'or non pas parce qu'on est le plus vélocé, mais en ayant passé tous ses adversaires à la MEGA SCIE (*sic*), c'est tout de suite plus vendeur. **P.**

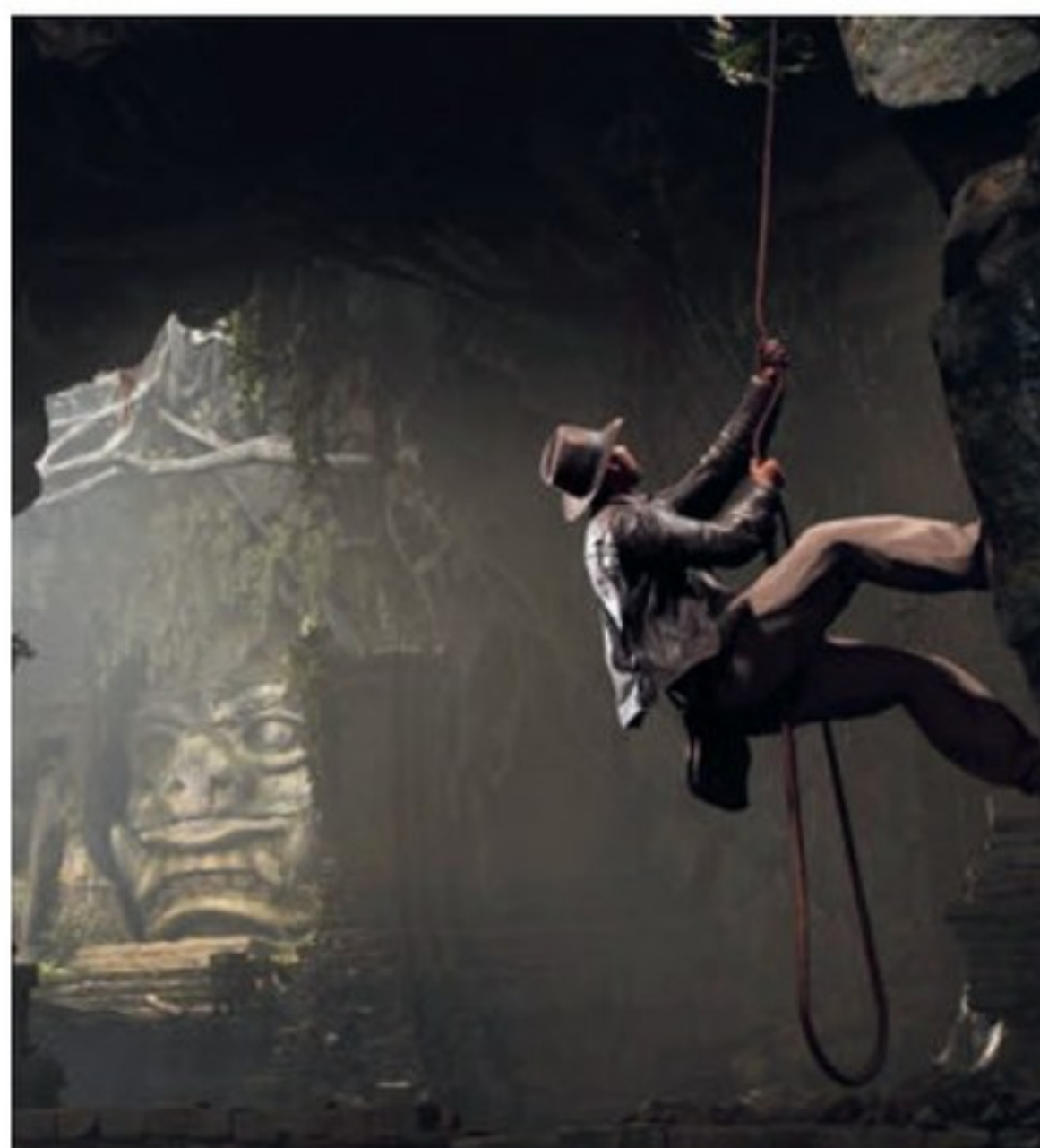
Stoppe dans son Elon

Toujours aussi décidé à voler à *Dead by Daylight* le titre de « plus grande poubelle à licences du monde », *Fortnite* vient de signer un partenariat avec Tesla afin qu'il soit possible d'y conduire un cybertruck – en échange de quelques piécettes tout de même, il s'agit d'une skin payante, il n'y a pas de petits profits – et, sans surprise, des groupes de joueurs se sont donné la mission de réduire en cendres tous les cybertrucks croisés en jeu. Là où ça devient très drôle, c'est qu'ils n'ont même pas eu à le faire, enfin pas tout de suite, car dans un retournement si ironique qu'on le croirait écrit par l'enfant



caché d'Alanis Morissette et de M. Night Shyamalan, les cybertrucks virtuels se sont mis à faire planter le jeu peu de temps après leur déploiement, à tel point qu'Epic a dû temporairement les désactiver. **LFS.**

Un panier de dates fraîches



La soirée d'ouverture de la Gamescom aura au moins rassasié les amateurs de dates sans noyau, puisqu'entre deux sourires carnassiers de Geoff Keighley et au milieu d'un tas de bandes-annonces pour des trucs déjà connus, on a eu de l'info, de la vraie : des dates de sortie. Brisons le suspense, je sais que vous reteniez votre souffle concernant le TPS (atroce) *Marvel Rivals* : ce sera pour le 6 décembre. Continuons dans le oseb avec l'extension de *Starfield*, qui semble n'avoir rien de plus à montrer qu'un buggy et sera lancée le 30 septembre. Mais soyons sérieux deux minutes : le très d4rk *Path of Exile 2* sortira en accès anticipé le 15 novembre, *Indiana Jones et le Cercle ancien* le 9 décembre, *Civilization 7* le 11 février. Et l'extension de *Diablo 4* qui apporte les compagnons mercenaires ? Les six joueurs qui l'attendent seront exaucés le 8 octobre. **I.**



La vie d'indé est loin d'être une sinécure alors, pour une fois, réjouissons-nous : le remarquable
The Operator, très apprécié de Sébum (voir p. 41), se paye le luxe de s'écouler à 44 000 exemplaires en un mois. Bravo à Bastien Giafferi pour avoir effectué une belle opération critique et commerciale ! **K.**

DILUVIUM

SURVIVEZ AUX MERS DÉCHAÎNÉES
DANS CE JEU 4^x



🕒 30 A 60 MINUTES
👥 1-4 JOUEURS
👤 10+

The Rehearsal

PAR ELLEN REPLAY



Une série sur la difficulté d'avoir des interactions sociales réussies, disponible sur Amazon Prime.

Vous êtes-vous déjà dit « *Eh merde, c'est ça que j'aurais dû dire* » après une conversation qui a tourné en votre défaveur, et passé en revue tous les scénarios possibles et imaginables qui vous auraient permis de mieux vous en sortir ? Évidemment que oui, car c'est probablement la réaction la plus humaine qui soit – et c'est précisément ce qui fait de *The Rehearsal* une œuvre aussi fantastique. Dans cette série de six épisodes (du moins pour le moment), l'humoriste Nathan Fielder incarne un type qui propose ses services à des clients aux problèmes divers – par exemple, un enseignant obsédé par les quiz de culture générale qui a menti sur son niveau de diplôme et ne sait pas comment dire la vérité à l'une de ses plus vieilles amies ; une quarantenaire ultra religieuse qui se demande si elle est prête à élever un enfant ; ou encore un jeune homme qui s'apprête à confronter son grand frère pour une sombre histoire d'héritage. Pour les aider au mieux à se préparer à une situation difficile, Fielder reproduit des décors gigantesques à l'identique et embauche des acteurs pour incarner les personnes avec qui ils doivent s'entretenir et simuler leur future interaction, afin de prévoir toutes les issues possibles à l'aide de logigrammes sophistiqués. C'est à la fois absurde, drôle et extrêmement touchant, et c'est une vision tellement juste des interactions humaines que des internautes continuent encore de s'écharper sur la part de réalité et de fiction de la série (ce qui n'a, finalement, aucune importance).

Melodysheep

PAR LOUIS-FERDINAND SÉBUM

N'en déplaie aux marchands de bien-être sans ambition et à Bénabar, le secret du bonheur ne se trouve pas dans les petites choses mais dans les très grandes. C'est pourquoi je vous encourage vivement à jeter un œil à la chaîne YouTube de Melodysheep, si possible le soir avant de vous endormir ou le matin au sortir du lit – ou l'inverse, si votre rythme circadien est complètement pété. On y trouve le travail d'un certain John Boswell, musicien et vidéaste américain, dont la spécialité est ce qu'on pourrait qualifier de « documentaire scientifique poétique ». Avec peu de mots mais de belles mélodies et quelques images de synthèse qui vont du figuratif au complètement abstrait, il vous promène d'un bout à l'autre de l'espace et du temps, lors de la formation de la Lune ou à la découverte d'exoplanètes lointaines. Sa vidéo la plus connue (et, à mon humble avis, son chef-d'œuvre), *Timelapse du futur*, vous conduira jusqu'à la mort thermique de l'univers, quand tout ne sera plus qu'un grand vide uniforme et que la date sur le calendrier comptera tellement de zéros qu'il n'y aurait pas assez d'encre sur Terre pour l'imprimer. Il s'agit également, à ma connaissance, de la seule vidéo d'une demi-heure dans laquelle la Terre et le Soleil ont cessé d'exister au bout de trois minutes. Et probablement d'un des voyages les plus vertigineux, les plus beaux et les plus émouvants que vous puissiez accomplir sans quitter votre siège.



Une chaîne YouTube comme il en existe peu.

Garry Kasparov : Rebelle sur l'échiquier

PAR PERCO

Un documentaire de Tancrède Bonora et Laurent Follea (2022), disponible en replay sur Arte.tv jusqu'au 16 novembre 2024.



« Rebelle » et « échecs », deux mots qui, aujourd'hui, s'accordent autant que « football » et « intellectuel ». Certes, il y a toujours quelque chose de fascinant à effleurer l'esprit de ces curieux êtres, dont le cerveau peut calculer 200 positions, mais qui sont souvent un peu perdus dans le monde réel (jetez aussi un œil à *Magnus*, un documentaire sur Magnus Carlsen disponible sur Amazon Prime), mais on est loin de la sédition. Dans l'URSS des années 1960 à 2000, c'était une autre histoire. Entre Guerre froide et coups bas, Gari Weinstein devra prendre le nom de son omniprésente mère, Klara Kasparova, « russifier » son nom en pleine période de tension entre Israël et Moscou, et forcer pour s'imposer face à un régime qui a déjà trouvé en Anatoli Karpov son champion idéal. Revenir sur la vie et la carrière de Kasparov, c'est traverser le XX^e siècle dans un polar, avec trahisons, espionnage et magouilles, et comprendre le parcours d'un type sûr de lui à l'excès, aujourd'hui exilé et placé sur la liste des « terroristes et extrémistes » par Vladimir Poutine. Un bon documentaire, qui essaye d'en mettre trop en une petite heure, ce qui fait regretter qu'il n'ait pas été pensé en épisodes (sa mère, son caractère, son duel contre Karpov, son exil, etc.). De quoi, en tout cas, donner envie de regarder *Rematch*, la série documentaire sur ses duels avec le Deep Blue d'IBM, qui arrive sur Arte cet automne.

LA DOSE FAIT LE POISSON

Toujours aussi taquins (sans doute en raison des bulles d'azote qu'ils ont dans le cerveau à force de pratiquer la plongée), les développeurs de *Subnautica* ont glissé quelques screenshots du futur *Subnautica 2* dans la base de données du premier jeu, assorties de commentaires du genre « *Tiens ? Qu'est-ce que c'est que cette espèce de poissons ? Je ne l'ai jamais vue* ». Il va sans dire que les joueurs sont désormais en train de fouiller toute la base à la recherche d'autres surprises comme des gros chiens, alors que la logique voudrait qu'ils le fassent comme des poissons-chats. **LFS.**

Vous êtes libres de parler de tout (ce que nous voulons)

Black Myth : Wukong est la grande sortie de cette fin d'été et comme pour tous les jeux de ce calibre, c'est le raout habituel. Médias et créateurs de contenus entrent en contact avec l'éditeur afin d'obtenir une copie, souvent conditionnée à un accord de confidentialité. Sauf qu'ici, tout le monde ne semble pas avoir été logé à la même enseigne. Forbes explique que des influenceurs ont été dirigés vers un document listant des choses « à faire et à ne pas faire » dans lequel l'éditeur recommande de ne pas parler de « Covid-19 », de « politique » ou de « propagande féministe ». Alors, on ne comptait pas le faire, mais maintenant que vous en parlez... Oh, ben ça ! Vous saviez qu'en novembre dernier, IGN avait sorti une enquête-fleuve sur le sexisme au sein du studio chinois derrière le jeu ? C'est fou tout ce qu'on apprend avec l'effet Streisand. **K.**



Pas top, ces secrets



Si en tant qu'actrice ou acteur, vous deviez jouer une scène de sexe pour un jeu vidéo, vous aimeriez *a minima* être au courant avant de signer le contrat, non ? Aussi fou que ça puisse paraître, ce n'est pas la norme et c'est ce que réclament les travailleuses et travailleurs de la profession aux studios qui ont la manie d'être de vilains cachottiers quant au contenu des jeux en développement. La BBC rapporte ainsi l'histoire de cette actrice qui découvre en arrivant sur un plateau rempli d'hommes qu'elle allait devoir jouer une scène d'agression sexuelle avec un partenaire masculin, avec comme seule séparation une pauvre « couche de lycra », celle des combinaisons de capture. Ce qui relève du bon sens commence cependant à doucement rentrer dans les mentalités et des projets comme *Baldur's Gate 3* ont même été loués pour leurs bonnes pratiques quant au tournage des scènes intimes. **K.**

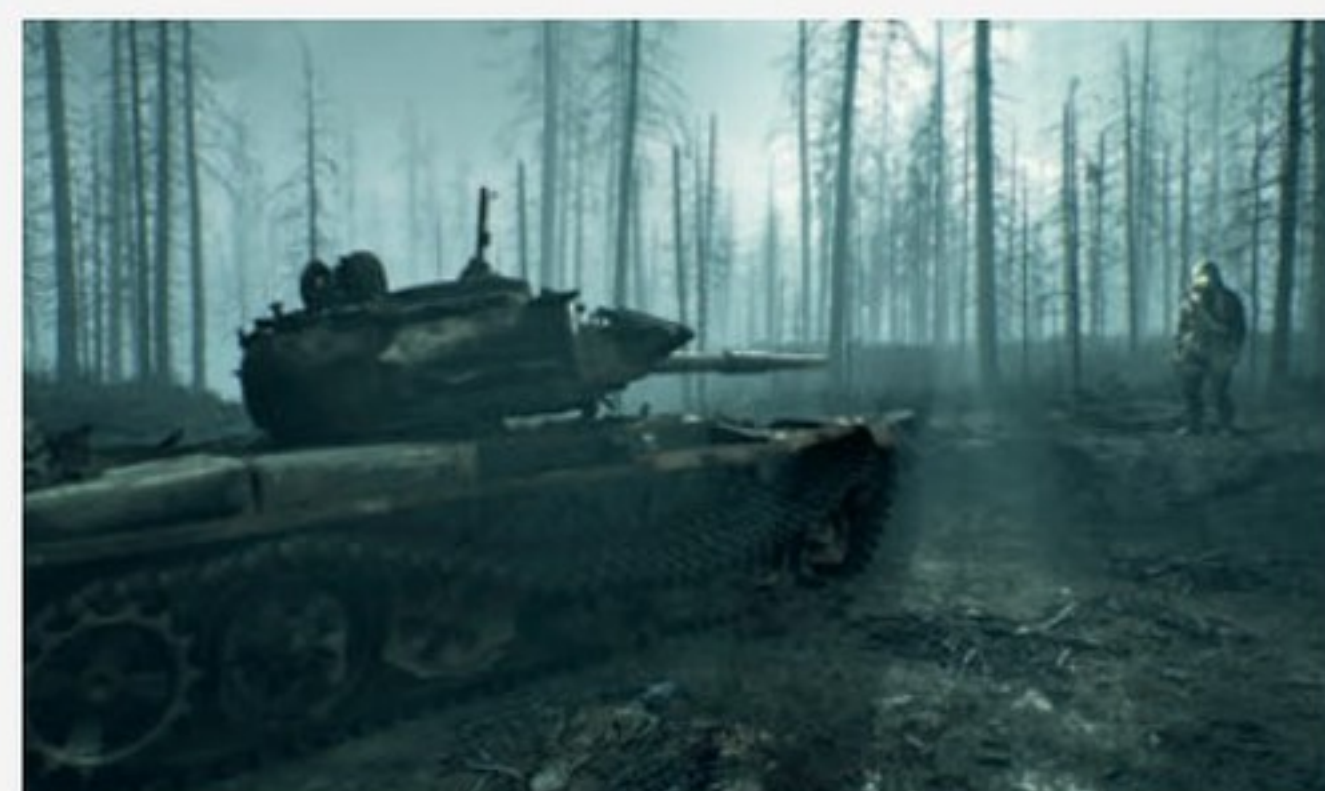
L'info, tout juste extraite des tripes de la Gamescom, est encore chaude : le studio Okomotive revient. Après les très bons *Far : Lone Sails* et *Far : Changing Tides*, il prépare un simulateur de berger en trois dimensions, *Herdling*, où l'on guidera de majestueux bovidés à travers des montagnes féériques. Ce ne sera donc pas un *Far* breton. **I.**

« Ça doit être un record mondial ! », s'est immédiatement exclamé un internaute. Mais vous connaissez les internautes, toujours à s'enthousiasmer comme de petits chiots fous. En ce qui me concerne, j'ignore s'il s'agit d'une première, mais cela reste remarquable : le film *Borderlands* a débuté sa carrière sur Rotten Tomatoes avec un score parfait de 0 %. **LFS.**

La cigale et la Fermi

Il y a trois ans, un jeu polonais permettait d'« explorer le mystérieux monde ouvert de la zone d'exclusion de Tchernobyl dans [une] aventure RPG post-apocalyptique. [De développer son] histoire en affrontant des dangers et des monstres sinistres », et avait bien plu à L.F. Sébum, qui y avait trouvé sa dose annuelle de radiations. Pas *Stalker 2*, bien entendu qui, lui, permettra d'explorer le mystérieux monde ouvert de la zone d'exclusion de Tchernobyl dans une aventure RPG post-apocalyptique et de développer son histoire en affrontant des dangers et des monstres sinistres, ce qui n'a rien à voir. *Chernobylite*, de son petit nom, était donc une agréable surprise et le studio The Farm 51 vient d'annoncer

sa suite pour 2025. On espère simplement qu'arriver – cette fois – quelques mois après *Stalker 2* (qui se révèle de plus en plus) ne lui portera pas préjudice. Vu les différences flagrantes d'ambiance, d'histoire, de lieu et de genre, ça ne devrait pas porter à confusion. **P.**



On boucle !

Geoff Keighley vient de rendre l'antenne après son interminable gamescom Opening Night Live, mais ici, c'est déjà l'heure du bouclage ! Je n'ai donc que 900 signes pour vous condenser l'essentiel. Ah non, plus que 700 en fait. Ah ! Ont donc été annoncés officiellement *Borderlands 4* pour 2025 (à la surprise de personne) et *Mafia The Old Country* (qui se déroule en Sicile en 1900). À un moment, Geoff a fait de la nécromancie et Peter Molyneux est apparu dans un nuage de fumée pour annoncer sa prochaine arna... son prochain god game : *Masters of Albion*. 400 signes, oh là là... *Path of Exile 2* a dévoilé une date pour son accès anticipé prévu au 15 novembre 2024. L'arlésienne *Monument Valley 3* arrive le 10 décembre prochain chez Netflix. Quant à *Indiana Jones et le Cercle ancien*, c'est prévu pour le 9 décembre sur Xbox et PC et, surprise, au printemps 2025 sur PS5. Eh bien voilà, ça passe crèm- K.

Vol à vue



Jorge Neumann, le boss des petits navions de *Microsoft Flight Simulator*, s'est confié à PCgamer pour expliquer que l'équipe se sortait les doigts de l'hélice, afin de proposer une modélisation encore plus fidèle du monde sur la version 2024. C'est vrai quoi, c'est quand même pas la mer à boire que de dire à ses développeurs : « Bon, les loulous, c'est pas mal, on modélise la planète entière avec des images satellites et des mesures d'élévation au mètre près, à grands coups de Bing Map et de scans LIDAR passés à la moulinette Azure's AI, mais je pense qu'on peut faire un peu mieux, non ? » Et le pire ? Ils peuvent. Il explique : « Il y a désormais des centaines d'espèces d'animaux qui courent partout. J'ai travaillé sur des jeux comme *Zoo Tycoon*... nous avons beaucoup plus d'animaux », mais aussi – en toute simplicité – « tous les arbres de la Terre », l'apprentissage automatique détermine l'espèce probable et zou. Oh, un dernier détail : on pourra sortir de son avion, pour se balader partout. Bon, après s'il n'y a pas tous les insectes, ça reste du bricolage. P.

Le dernier Tango à Séoul

Vous avez déjà trouvé un billet de 100 euros par terre ? vécu ce sentiment confus de joie et de culpabilité ? Il n'est à personne, vous n'allez pas le rendre, il est désormais vôtre. Eh bien, j'imagine que c'est la sensation chez l'éditeur sud-coréen Krafton, qui vient de racheter le studio Tango Gamesworks à Microsoft, alors que ce dernier avait annoncé sa fermeture il y a trois mois. Une décision que tout le monde avait accueillie en levant les sourcils. Nous ne sommes pas

des experts de la haute finance, mais virer un studio qui avait bonne presse (*The Evil Within 1* et *2*, *Ghostwire : Tokyo*) et venait – surtout – de sortir de nulle part une nouvelle licence merveilleuse (*Hi-Fi Rush*) ne semblait pas le move de l'année. Krafton promet donc ne pas trop vouloir bousculer le studio et les laisser développer la licence *Hi-Fi Rush* (ils n'ont pas acheté les autres IP). Microsoft a glissé « Et les droits sur *Redfall*, ça vous intéresse pas aussi par hasard ? Pas cher ». Pas de réponse. P.



La Team Folon, les gentils petits bénévoles qui ont passé des années à créer l'énorme mod total conversion gratuit *Fallout London* (dont la première quête hardcore est son installation) va devenir un studio indépendant, selon une interview de Dean Carter, le chef de projet, à la BBC. Parce que la passion, c'est bien, mais un salaire, c'est mieux. P.



Syndicats de force majeure

C'était le bon moment : les cadres dirigeants étaient en vacances aux Maldives, les grands patrons sur leurs yachts (sauf le démissionnaire Bobby Kotick, occupé par sa cure annuelle en Suisse durant laquelle les employés d'une clinique secrète réajustent chaque été le masque en plastique qui dissimule son origine extraterrestre). Les petites mains du jeu vidéo, échaudées par le jeu de massacre des dix-huit derniers mois, ont donc profité de la fin juillet pour se syndiquer en masse. Quelques jours seulement après que 240 employés de Bethesda ont formé leur syndicat (le premier dans une entreprise acquise lors les grands rachats de Microsoft), 500 de ceux de Blizzard leur ont emboité le pas. Une bien belle initiative, même si le nom du syndicat de Blizzard, WoW Gamemaker's Guild, montre que ces gens-là passent décidément trop de temps à lire de la *fantasy*, mais bon, on a évité « les elfes de la nuit pour la justice sociale », c'est déjà ça. LFS.

LA COUV'

12 À venir : Kingdom Come : Deliverance 2

16 Dossier : KC : Deliverance et le réalisme historique



Kingdom Come : Deliverance 2 © Warhorse Studios / Deep Silver



GENRE : ACTION RPG - DÉVELOPPEUR : WARHORSE STUDIOS (TCHÉQUIE) - ÉDITEUR : DEEP SILVER
 PLATEFORMES : WINDOWS, PS5, XBOX SERIES - DATE DE SORTIE : 11 FÉVRIER 2025 ■

Kingdom Come : Deliverance 2

FOUS À CHEVALIERS

■ PAR KOCOBÉ

Début août, Warhorse Studios m'a invité à Kutná Hora (anciennement Kuttenberg) en Tchéquie afin d'essayer pendant quelques heures *Kingdom Come : Deliverance 2*, prévu en début d'année prochaine.

Il ne faut pas grand-chose finalement pour passer de *Kingdom Come : Deliverance*, projet de passionnés de Moyen Âge, à *Kingdom Come : Deliverance 2*, authentique triple A présenté en grande pompe au Summer Game Fest de cette année. Il y a d'abord eu un financement participatif particulièrement fructueux, avec deux millions de dollars récoltés sur la plus grosse partie de 2014. Puis un bouche-à-oreille suffisamment efficace pour écouler six millions d'unités du premier épisode, en tout cas d'après des chiffres dévoilés en février dernier par Warhorse Studios (certainement gonflés par le fait que le jeu était gratuit un temps sur l'Epic Games Store, mais passons). Une réussite insolente qui pousse donc les Tchèques à doubler la mise pour sa suite directe en faisant tout grandir, de la taille du studio – dont l'effectif est passé de 11 employés en 2014 à 250 bien tassés en 2024 – aux ambitions : « *Ce qu'on fait maintenant, c'est ce que nous voulions faire dès le début, mais que nous n'avons pas réussi à faire faute de ressources et d'expérience* », expliquait Daniel Vávra, le directeur créatif, en avril dernier. Et pour le coup, à peine le titre lancé, on constate effectivement que la première intention est réitérée et qu'on n'a pas cherché à réinventer la roue. *Kingdom Come : Deliverance 2* s'assume pleinement en tant que suite. Pour le meilleur et pour le pire.

Deux Tchèques en bois. Deux parties m'ont été proposées. La première représente le tout début du jeu qui reprend exactement là où le précédent s'arrêtait. Dans le Royaume de Bohême (l'actuelle Tchéquie) du XV^e siècle, on retrouve ainsi ce bon vieux Henry, notre protagoniste qui a pris énormément de bouteille, à des années-lumière du jeune paumé que l'on incarne au début de l'épisode original. Il accompagne le potache Hans Capon, son ami et seigneur, missionné avec quelques compagnons pour délivrer un message à un noble local dans le but de s'assurer une alliance contre le roi Sigismond, antagoniste déclaré depuis le premier opus. Rien ne va se passer comme prévu et des bandits tuent tout le monde, à

l'exception de notre duo, parti se baigner dans un étang. Que dit-on à la mort ? J'ai piscine. Blessés et en slip, les Laurel et Hardy fuient à la moyenne-nage et doivent leur vie à une vieille alchimiste des bois qui les recueille et panse leurs plaies. À l'instar du préambule du premier jeu, on nous apprend à combattre à l'épée durant un match d'entraînement. L'étoile pas évidente à déchiffrer qui représente le positionnement de l'arme revient, les QTE pour déclencher les parades également. Les quelques heures passées avec le titre seront insuffisantes pour jauger de la profondeur du système, mais personne ne me résistait

On n'a pas cherché à réinventer la roue : cet épisode 2 s'assume pleinement en tant que suite. Pour le meilleur et pour le pire.

en me limitant à la contre-attaque. Je ne serai cependant pas étonné si cette stratégie simpliste devenait inefficace plus tard dans l'aventure.

Une mamie pour la vie. On nous fait faire quelques menues tâches exigées par la vieille alchimiste, comme localiser à l'aide de la carte et de la boussole un bon endroit dans la forêt pour cueillir des fleurs. Ou enterrer des cadavres, aussi. Bref, diverses activités sylvestres parfaitement anodines. Elle nous demandera enfin de pratiquer l'alchimie dans une espèce de tutoriel assez laborieux. En réalité (et ça, pour le coup, c'était déjà un problème dans l'original), le titre est très peu doué pour nous inculquer le moindre élément. Chaque nouvelle mécanique est systématiquement introduite par des écrans entiers de textes particulièrement indigestes. Les menus, bien que plus beaux, sont toujours aussi difficiles à lire et à explorer. La deuxième session se déroule dans la ville de Kuttenberg (aujourd'hui Kutná Hora, vous suivez ?),



Dis donc, toi, tu en as une jolie pomme. Ça serait dommage qu'il lui arrive quelque chose...

Inventory MAP JOURNAL INVENTORY PLAYER CRAFTING CODEX Skill Info

Stat Secondary Skills Combat Combos Buffs Reputation Statistics

Az

Main level 6

Stats

Strength 5

Agility 6

Vitality 6

Speech 7 (-1)

States

Stamina 104

Health 69

Energy 47

Nourishment 26

Level Progress

MAIN LEVEL 6

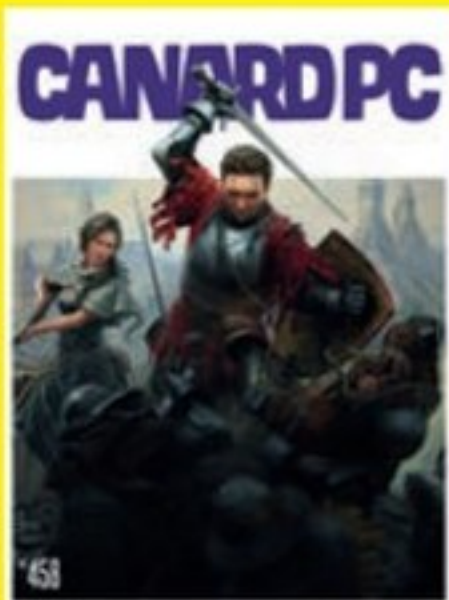
AVAILABLE PERKPOINTS

7/7 PERKS

ARMOUR	WEAPONS	Speech	Charisma	Speed	Conspicuousness	Noise	Visibility	Strength	Agility	Vitality	Health	Energy	Nourishment
13	28	6	2	22	55	25	61	5	6	6	69	47	26
14	30												
16	12												
35	0												
12	0												
12	0												
15	0												



Dis donc, toi, tu en as une jolie pomme. Ça serait dommage qu'il lui arrive quelque chose...



Kuttenberg représente la ville principale de *Kingdom Come : Deliverance 2*.



dans lequel un maître d'armes allemand demande à Henry de voler une épée au sein d'une guilde. J'ai personnellement choisi l'infiltration : après avoir croché une serrure, je me suis faufilé à l'intérieur où j'ai failli me faire prendre par un garde qui s'est rendu compte qu'une porte était anormalement ouverte. Il ne m'a miraculeusement pas vu alors que j'étais quasiment nez à nez avec lui. En cherchant s'il y avait quelqu'un, il a déverrouillé tous les loquets. La chance : cela m'a permis de repérer la salle de l'épée, de la piquer et de me tailler.

Écuyer vos pieds avant d'entrer. Une expérience amusante ! Certainement parce qu'elle s'est bien déroulée. Mon voisin de jeu m'a appris ce qui s'était passé pour lui, qui s'était fait pincer. Grâce à un truchement scénaristique que je vous épargnerai, un tournoi à l'épée qui survient un peu plus tard s'est avéré bien plus facile pour moi que pour lui, car tous ses adversaires portaient de lourdes armures, contrairement aux miens, vêtus de simples tuniques d'entraînement. Une manière rondement menée pour faire en sorte que tous les chemins aillent à Rome, sans sacrifier le poids

des conséquences. Certes, après quelques heures, j'ai vraiment eu l'impression d'avoir joué à *Kingdom Come : Deliverance 1.5*. Évidemment, il est assez énervant de revoir certains défauts criants qu'il aurait fallu prendre à bras-le-corps, notamment quand il s'agit d'interfaces abscones. Aussi, sûrement qu'après 80 à 100 heures

C'est qu'on s'y attache à ces personnages parfois sérieux, mais surtout héroïquement bébêtes.

(durée de vie annoncée), on se rendra mieux compte de l'interminable liste de petites améliorations dont bénéficie cette suite. Néanmoins, je dois aussi reconnaître avoir été assez triste de déjà devoir reposer ma manette à la fin de cette démonstration. C'est qu'on s'y attache à ces personnages parfois sérieux, mais surtout héroïquement bébêtes, à cette narration légère, ces dialogues et cette ambiance à la bonne franquette. Cet aspect-là, à lui seul, me donne bien envie de m'y replonger en février prochain. ■



L'alchimie permet notamment de créer des potions de sauvegarde. Autant dire que ça peut se révéler utile.



Return **E**
Help **T**
Inventory **I**
Bellows **Q**
Reset **R**
Back **R**
Leave table **Esc**

PAR **K**OCOBÉ

Kingdom Come : Deliverance et le réalisme historique

ESPIONS & DRAGONS

Le rapport à l'histoire si particulier de *Kingdom Come : Deliverance* semble avoir déclenché une véritable passion chez les Tchèques, qui y voient un excellent ambassadeur mondial de leurs racines.

Quand Ellen m'a proposé d'aller couvrir *Kingdom Come : Deliverance 2* directement en Tchéquie, là où se trouve Warhorse Studios, je me suis dit que ça faisait longtemps que je ne m'étais pas prêté à ce genre d'exercice et que ça me rappellerait le bon vieux temps, quand la presse spécialisée avait encore de l'argent et de l'influence. Vous auriez dû voir ma tête lorsque nous avons été accueillis, dès le premier jour, par des personnes habillées avec de denses tuniques médiévales, quand ça n'était pas carrément des armures entières. Le lendemain, rebelote : d'épais tissus et de lourdes plaques de métal portées par de pauvres diables sous 35 degrés, sans un nuage ni un filet d'air. Ça faisait très longtemps que je n'avais pas vu autant d'efforts déployés pour tenter d'en mettre plein les yeux. Des paillettes qui ont tendance à plus me gêner qu'autre chose, mais je dois aussi reconnaître une intention plus réfléchie que de coutume, car après notre session sur *KCD2*, on nous a fait visiter Kutná Hora, ville qu'on venait de découvrir virtuellement, représentée six siècles plus tôt, alors qu'elle s'appelait encore Kuttentberg. On croise de nouveau les cosplayers dignes du Puy du Fou, mais cette fois-ci, postés à différents endroits de la cité. Immobiles, ils portent chacun une grande pancarte en carton sur laquelle est imprimée une capture d'écran d'un édifice issu du jeu. Derrière eux, l'édifice en question, ou ce qu'il en reste.

CZECHIA CZECHIA TCHÈQUE ? AÏE AÏE AÏE ! Toujours stupéfait par les moyens déployés pour un tel événement (et je vous épargne les démonstrations de combats à l'épée et le concert dans une

cathédrale), je remarque durant la visite la présence de la télévision nationale en train d'interroger Tobias, le responsable de la communication de Warhorse Studios. *KCD2* est-il si important que ça en Tchéquie, me demandé-je ? Un des autres invités avec qui j'ai eu l'occasion de discuter, le streamer et romancier tchèque Radek Starý, a gentiment accepté de me donner son point de vue sur la réputation du titre dans le pays. « *KCD est très populaire en Tchéquie. Quand on y était, un homme est venu voir Tobias et a laissé sa très jeune fille lui citer tous les personnages du jeu. Mes nièces aussi connaissent. Elles adorent*

Avec l'arrivée de la suite, j'ai l'impression de voir un bâton de dynamite dont la mèche a été allumée.

se promener et explorer cette époque médiévale, m'explique-t-il. Avec l'arrivée de la suite, j'ai l'impression de voir un bâton de dynamite dont la mèche a été allumée. » Sur place, impossible de ne pas ressentir cet enthousiasme local. Pour Martin Bostal, historien et archéologue médiéviste à l'université de Caen-Normandie, dès le premier opus, les développeurs se seraient investis d'une « mission », celle de faire découvrir l'histoire de leur pays et de sortir le Moyen Âge de ce qu'on voit tout le temps, à savoir les grands royaumes comme l'Angleterre ou la France. ➤



En vrai, il y a quelque chose de grisant à reconnaître dans la vraie vie l'emplacement d'une quête. (Warhorse Studios)



POUR LES
JOUVEURS
ET LES **CRÉATEURS**

WWW.PCSPECIALIST.FR



Profitez d'une remise exclusive de **15 €** avec Canard PC via le code **CAN24**

CANARD PC



Je ne me moquerai plus de ma grand-mère quand elle prendra en photo son écran avec son téléphone. (Warhorse Studios)

« La période abordée par Kingdom Come : Deliverance, c'est vraiment un moment où la Bohême est au centre du jeu européen. On va arriver à la révolte des hussites, une sorte de soulèvement religieux, qui va donner lieu à pas mal de guerres jusque dans les années 1430, rappelle-t-il. Elles sont vécues comme la naissance du sentiment national tchèque. »

SILENCE, MOTEUR, ÇA TOURNE... NATION ! KCD joue ainsi sa part dans le roman national, ce qui explique en grande partie l'engouement sur place. Sauf que cette notion va quelque peu à l'encontre d'une forme de véracité historique qu'a souvent portée en bandoulière Warhorse Studios.

Trouver le bon équilibre entre les faits historiques et les attentes des joueurs.

« Nous sommes convaincus que KCD2 vise à montrer une vision plausible de ce à quoi aurait ressemblé la vie en Bohême en 1403 », insiste Joanna Nowak, consultante historique qui travaille avec Warhorse Studios depuis le premier titre. Cette volonté de réalisme relève évidemment d'une envie des développeurs, mais elle représente également un argument marketing. Après la sortie du premier jeu, il se révélera à double tranchant, tant il a valu son lot de

critiques issues du corps universitaire et de commentateurs qui trouvaient par exemple le prétexte facile pour ne pas y faire figurer de personnes racisées. Un reproche que Martin Bostal pondère par la taille modeste de la carte, suffisamment petite pour qu'une telle absence soit plausible. Pour KCD2, par contre... « Kuttenberg est la deuxième ville la plus importante de Bohême pour la période, relativement cosmopolite. Personnellement, je pense qu'ils auraient intérêt à saisir l'occasion pour prendre à défaut toutes les critiques qui leur ont été faites sur le premier », estime-t-il.

AUX FRONTIÈRES DU RÉEL. Depuis, échaudé par les polémiques, on préfère mettre un peu d'eau dans le vin du réalisme à tout prix. « On cherche toujours à trouver le bon équilibre. Les faits historiques peuvent être décevants, ou ennuyeux parfois, ce n'est pas ce qu'attendent les gens d'un divertissement. En même temps, on ne veut pas faire la promotion d'idées reçues ou de fausses vérités », explique Joanna Nowak. Pour Martin Bostal, les jeux ne font que répondre à une demande du grand public dès qu'il s'agit de parler de cette ère. « Depuis le début du XIX^e siècle, avec la période romantique, on a fantasmé le Moyen Âge. On en a fait une époque de liberté et de bravoure. Ce sont des choses qu'on a retrouvées dans tout un tas de romans français et anglo-saxons et qu'ont fait perdurer le cinéma et les séries », rappelle-t-il. Une vision romancée qui, si elle ne respecte pas une véracité historique impossible à atteindre, participera comme pour le premier titre à charmer les joueurs au-delà des frontières du pays. ■

EN

TEST

458



- 20 Nobody Wants To Die
- 22 UBOAT
- 26 SCHIM
- 28 Kunitsu-Gami : Path of the Goddess
- 30 Thank Goodness You're Here !
- 32 **The Crush House**
- 34 Été
- 36 World of Goo 2
- 38 Dungeons of Hinterberg
- 41 The Operator
- 42 Anger Foot

THE CRUSH

HOUSE

EN
TEST

EN

TEST

Nobody Wants to Die

FLEMME FATALE

Par Perco

Cette nuit-là, il pleuvait dru sur New York, presque autant que dans mon âme. En rougissant le bout de ma cigarette, les volutes de fumée s'irisent dans la lumière, au rythme convulsif des néons de la rue. La rue, ma rue, ma ville, ses crimes. **Slurp**, il est bon ce whisky 10 ans d'âge.

J'ai encore du mal à m'y faire, nous sommes déjà en 2329. Pas que cela n'ait de l'importance désormais, depuis l'immortalité. La Grande Faucheuse l'a dans l'os de nos jours, et transférer son esprit dans un autre corps est devenu si simple avec la découverte de l'ichorite. Simple, mais cher, horriblement cher. Tout le monde doit souscrire une assurance hors de prix dès 21 ans, et ça cause d'abaisser le seuil chez les politicards. Et en cas de défaut de paiement ? Ça tombe parfaitement bien, il faut de nouveaux corps sains pour les plus friqués. C'est huilé et rentable le cynisme. Elle est pourtant belle ma ville, sublime dans sa noirceur, merveilleusement nostalgique. Souvent, je m'assieds un moment, juste pour regarder voler les Pontiac et les Chrysler au loin. Elle est belle de loin, mais elle est vide de près, presque autant que mon âme. **Slurp**, il est agréable ce whisky 12 ans d'âge.

Copie Altered Carbone.

Mon corps d'origine et mon passé sont loin, entre deux cuites je m'en souviens par bribes. Je n'ai rien oublié, mais je cherche à oublier. Pas moyen de m'investir dans mon job en ce moment, je suis suspendu. Alors quand le capitaine m'a contacté pour une affaire à régler en douce, dans le feutré, j'y ai vu un moyen de récupérer mon badge plus vite. « *Juste récupérer l'ichorite sur un macchab'*, qu'il avait dit, *c'est du gâteau* ». Cette blague ! J'ai foutu le doigt dans un engrenage rouillé, plus rouillé que mon âme. Tous les gros bonnets de la ville qui se font zigouiller les uns après les autres... certains pour de bon en rab, sans retour possible. Pas que ça me bouleverse remarquez, un aller direct vers l'enfer pour ces porcs capitalistes engraisés sur la pauvreté et les corps des moins fortunés c'est justice, mais je n'aime pas les zones de flou. **Slurp**, il est pas mal ce whisky 15 ans d'âge.

Laissez la police faire son travail ! Mais le job est devenu tellement facile. Déjà, la technologie nous permet de reconstituer la chronologie des scènes de crimes, en 3D holographique, de la manipuler et de s'y promener. Je me souviens quand on faisait de véritables enquêtes, c'est fini. Maintenant, j'ai l'impression de regarder l'un de ces vieux films que j'ai l'habitude de mater

en balançant la dernière bouteille du jour, vide comme mon âme. Comment ça s'appelait déjà ? Ah oui, *Minority Report* ! Paraît que l'acteur tourne toujours, dans un nouveau corps. Tout clignote avec ce gadget, fais-ci, va là, avance dans le temps, arrête-toi là. Je me retrouve juste à attendre la bonne bulle temporelle pour chercher ou pointer exactement ensuite. Et si cela ne suffisait pas, le capitaine m'a collé une bleue dans les pattes, enfin, dans l'oreillette plutôt. Elle est censée me filer les accès et autorisations que je n'ai plus, mais elle cause, elle cause, et elle me dit – elle aussi – quoi faire. À ce rythme, j'aurai bouclé l'enquête en une demi-journée. **Slurp**, il est un peu tourné ce whisky 18 ans d'âge.

Le canal de panorama. Mais j'apprécie la balade, au moins je ne suis pas vauté sur mon canapé et je visite des endroits où un raté comme moi n'aurait jamais mis les pieds. Un bureau de la haute, au sommet de l'Olympe, les reflets de son marbre et sa décoration superbe, ou l'Icarus, un bar de richards dans un dirigeable. Pour celui-ci, il a fallu qu'il se crashe au sol pour que j'y traîne mes groles, cela dit.

J'ai foutu le doigt dans un engrenage rouillé, plus rouillé que mon âme.

Quitte à mettre mon cerveau en pause, au moins je régale mes yeux. Je prends le temps de tout regarder. Souvent je m'arrête et je contemple. Quitte à ne pas croiser âme qui vive, je me laisse aller au spleen. Il faudra bien finir cette enquête amère, amère comme mon âme, et j'y ai pris quelques libertés et décisions. Oh, pas grand-chose, et je sens déjà que ma marge de manœuvre était plus limitée que ma vie sociale. C'est ça l'existence, on suit des rails décidés par d'autres et à la fin on meurt... enfin, non, plus maintenant, mais c'est l'idée. L'immortalité, c'est une saloperie et une chance pour nous, les dépressifs chroniques. On ne peut plus se plaindre de l'inéluctable, mais on peut se plaindre de la vacuité de la vie plus longtemps. **Slurp**, ah j'ai fini le whisky 20 ans d'âge. Je passe au gin. ✂

Genre : walking sim bien déguisé et très bien habillé

Développeur : Critical Hit Games (Pologne)

Éditeur : PLAION

Plateformes dispo :

Windows, PS5, Xbox One/Series

Plateforme test :

Windows

Téléchargement : 30 Go

Date de sortie :

17 juillet 2024

Langues : anglais, français

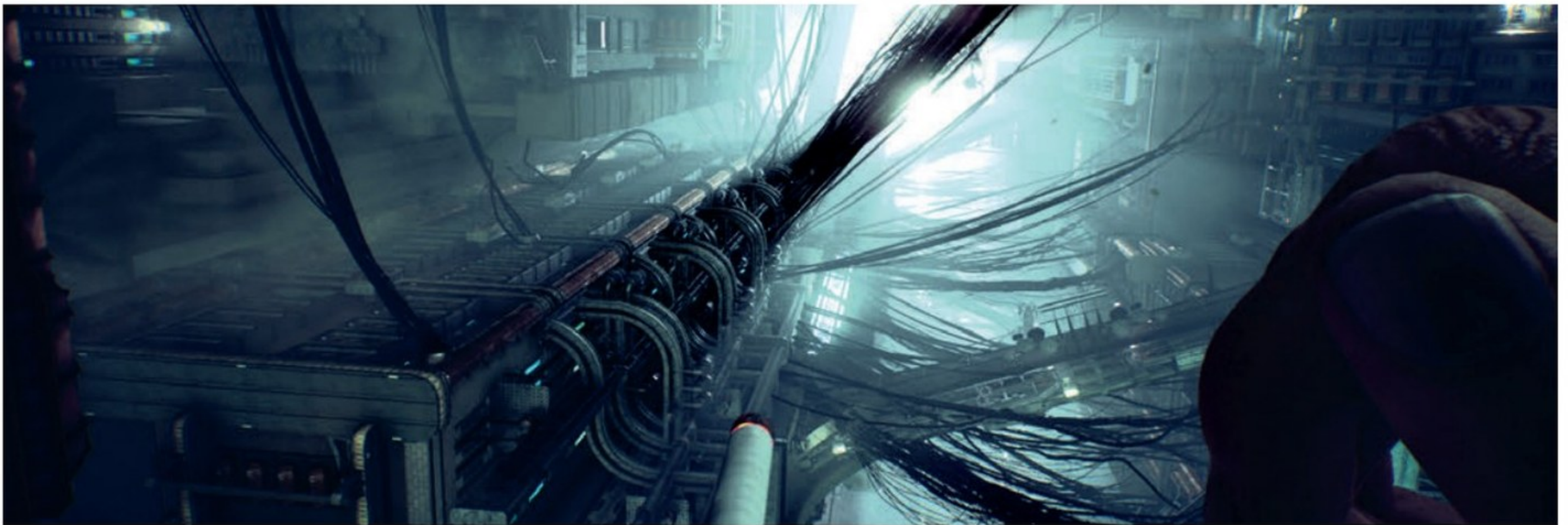


Notre avis :

Aussi maîtrisé sur son ambiance, sa musique et ses doublages que brouillon sur sa narration, qui se perd dans des détours inutiles au détriment de ses enjeux, *Nobody Wants to Die* reste un premier jeu sacrément impressionnant. Un espace étriqué qui donne parfaitement l'illusion de l'immensité, par ses décors et ses vues époustouflantes. Du *Blade Runner* Art déco à la sauce James Ellroy qui récite trop ses classiques, mais dans lequel on passe un bon moment, et qui fait briller l'UE5 avec une vraie direction artistique. En dégotant du budget et en rehaussant ses ambitions, Critical Hit Games pourrait devenir un studio à suivre de très près.

25 €





UBOAT

LE DERNIER TUBE DE MC SONAR

Par **ackboo**

Que de chemin parcouru par ce jeu. Il y a cinq ans, à son arrivée en version anticipée sur Steam, c'est à peine s'il était possible de cliquer sur un bouton sans qu'il ne vous dégueule trois litres d'eau de mer sur les pompes. Aujourd'hui, *UBOAT* est simplement le meilleur jeu de sous-marin du marché.

Il faut préciser qu'il n'est plus trop difficile de s'arroger ce titre. Après les funérailles de la grande franchise des *Silent Hunter* (cinq épisodes plus ou moins merveilleux entre 1996 et 2010), plus personne n'a osé s'aventurer sur cette niche. Les développeurs polonais d'*UBOAT* avaient donc un boulevard, qu'ils ont parfaitement exploité. Et on sent que ça leur tenait à cœur. On voit bien qu'ils sont de gros passionnés du genre, qu'ils ont zigzagué des centaines d'heures dans l'Atlantique Nord sur ces vieux *Silent Hunter* dont ils se sont fortement inspirés. Alors voilà, c'est reparti pour une nouvelle carrière dans la Kriegsmarine, avec une campagne au déroulé habituel. Le joueur endosse le rôle d'un commandant de sous-marin allemand qui va enchaîner de longues patrouilles en mer, à la recherche de convois anglo-saxons à couler. Le jeu retrace très fidèlement le scénario de la Seconde Guerre mondiale, avec deux grandes périodes : les « temps heureux » des premières années, où les *wolfpacks* allemands coulaient des dizaines de milliers de tonnes de fret par mois au grand dam de Churchill, puis la guerre navale sérieuse, lorsque les sous-marinières allemands, malgré les progrès technologiques réalisés sur leurs engins, ont commencé à se faire défoncer par les Alliés.

Hitman sous les vagues. Tous ceux qui ont déjà joué aux *Silent Hunter* seront en terre connue, puisqu'on y retrouve exactement le même rythme, avec ce crescendo typique des jeux de sous-marin 39-45. D'abord, vous passez des heures en vue cartographique, à la recherche de proies au milieu de l'océan, alternant la carte de navigation, les sorties sur le pont pour scanner l'horizon à la jumelle et les plongées pour écouter l'hydrophone. Tout à coup, le suspense monte d'un cran lorsque vous trouvez un beau convoi bien juteux. Là, *UBOAT* devient presque un jeu d'infiltration. Glissant sous les vagues, il faut patiemment espionner les cibles au périscope pour déterminer leur cap, leur

vitesse, et naviguer de manière optimale afin de se positionner pour l'attaque. Puis, c'est l'apothéose, le climax, le feu d'artifice : le réglage stressant d'une solution de tir, le départ excitant d'une salve de torpilles, et enfin le spectacle jouissif d'un navire marchand de 15 000 tonnes dévoré par les flammes, sombrant dans les abysses. Quel plaisir, après cela, de s'échapper en fufu des lieux du crime, tandis que les destroyers d'escorte tentent de vous repérer en activant leur sonar. « *Das is wunderbar* », me dis-je à chaque fois que j'ajoute un gros bateau à mon tableau de chasse.

En famille. Évidemment, parce que tout est soigné, que la réalisation est impeccable, que les développeurs ont travaillé chaque ingrédient avec amour, ce gameplay sous-marin fonctionne à merveille. Cela dit, au bout de quelques dizaines de patrouilles, cela peut devenir un peu répétitif. Et c'est là que *UBOAT* montre sa

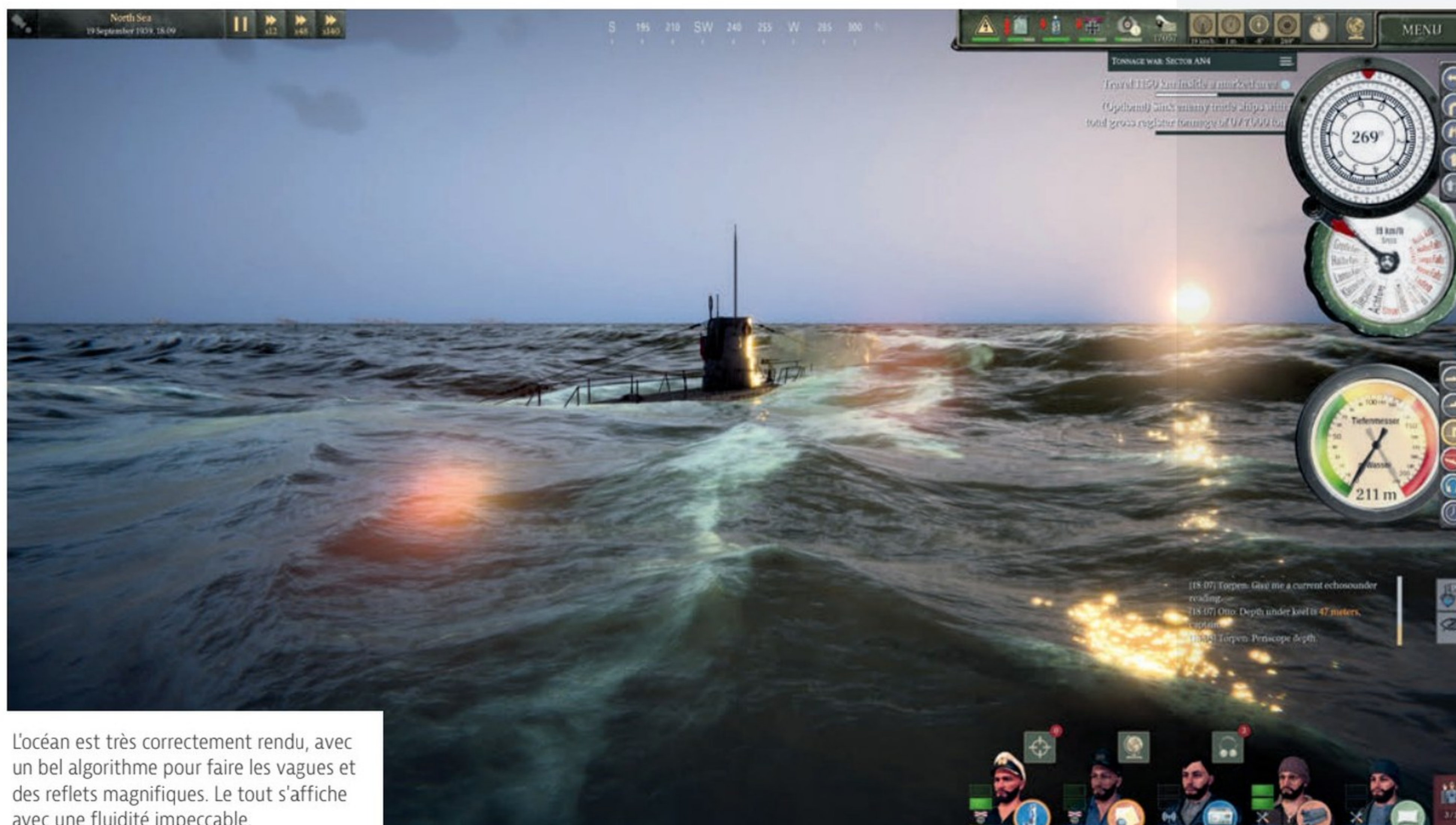
Le spectacle jouissif d'un navire marchand de 15 000 tonnes dévoré par les flammes.

modernité, en proposant des activités nautiques bien plus variées que sur les *Silent Hunter*. On se retrouve à intercepter des navires de VIP, à chercher un *UBOAT* perdu en mer, à cataloguer les défenses aériennes d'une ville côtière, à poser des mines, à infiltrer des ports militaires pour couler des croiseurs au mouillage... Même si la chasse au convoi reste le cœur de métier, toutes ces missions rendent la campagne beaucoup moins monotone. Et il y a même un aspect humain, ce qui est trop rare dans les simu' militaires. Il faut gérer la fatigue des matelots, leur filer du café, leur ordonner de sortir un jeu de cartes ou de taper dans la réserve de fromage pour améliorer le moral de l'équipage. Alors on

Genre :
simulation de sous-marin
Développeur :
Deep Water Studio
(Pologne)
Éditeur : PlayWay
Plateforme dispo :
Windows
Téléchargement : 70 Go
Date de sortie :
2 août 2024
Langues : français,
anglais







L'océan est très correctement rendu, avec un bel algorithme pour faire les vagues et des reflets magnifiques. Le tout s'affiche avec une fluidité impeccable.

s'attache à ces officiers qui nous suivent tout au long de l'aventure. C'est sympa, ça donne vraiment l'impression de naviguer « en famille », et pas avec des PNJ désincarnés.

De 7 à 77 ans. Vu le succès commercial du jeu depuis sa version anticipée, je sais que tous les nostalgiques des *Silent Hunter* ont déjà *UBOAT* dans leur librairie Steam. Alors je souhaiterais, pour terminer, m'adresser aux hésitants, aux timides, aux peureux. Est-ce le bon jeu pour s'initier aux délices du torpillage ? La réponse est un « oui » franc et massif. Une des grandes réussites des développeurs est d'avoir rendu le jeu accessible à tous, avec un réglage très précis

UBOAT propose des activités nautiques bien plus variées que sur les Silent Hunter.

de la difficulté. Vous pouvez ainsi commencer avec un niveau de réalisme à 50 ou 60 % afin d'absorber doucement les concepts de base de la guerre sous-marine. Votre équipage se chargera de repérer les navires, de les porter sur la carte et de calculer les solutions de tir. Vous n'aurez qu'à pointer le périscope dans la bonne direction, c'est presque du *Quake* dans l'Atlantique Nord. Puis, progressivement, vous pourrez retirer ces béquilles. Il faudra alors commencer à étudier la grande affaire du TDC (l'appareil qui permet de déterminer le trajet des torpilles afin qu'elles

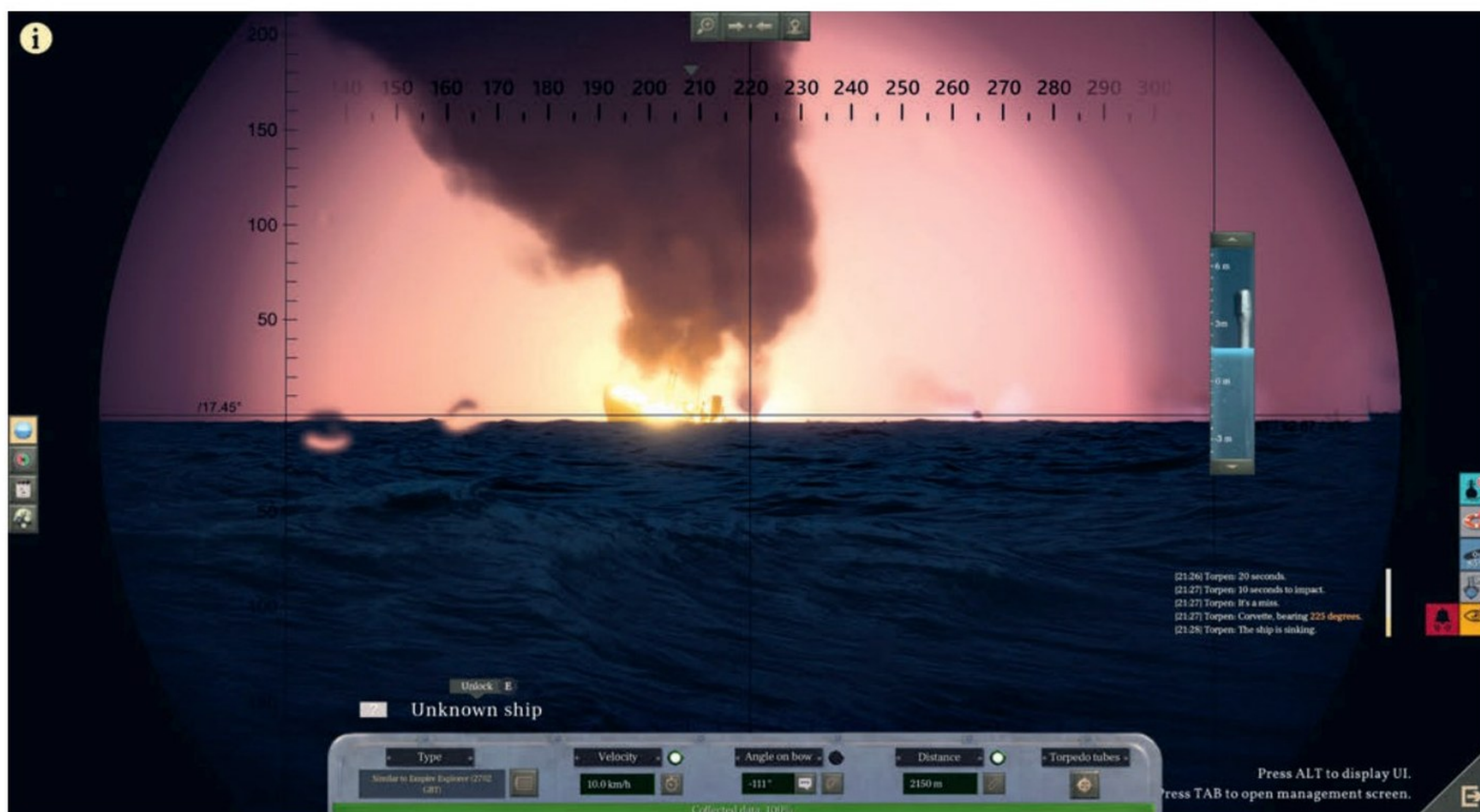
touchent au but à plusieurs kilomètres de distance), réviser votre géométrie sur la carte de navigation, micro-manager l'équipage. Je vous préviens, vous ragerez un peu sur l'interface. Ce n'est pas un modèle d'élégance. Il faut jongler avec des tas de raccourcis clavier, et il est facile de rater des boutons importants. Mais croyez-moi sur parole : le jour où vous coulerez votre premier pétrolier anglais après une traque de douze heures et un calcul manuel de la solution de tir, votre vie de joueur ou de joueuse ne sera plus jamais la même. Vous aurez l'impression de faire partie d'une élite, d'une caste supérieure, d'une aristocratie du jeu vidéo planant à des kilomètres au-dessus de la populace des *casual gamers*. Et vous aurez tout à fait raison. »

La route du Röhm. Attention, il y a un petit piège pour les débutants. Sur votre première campagne, ne choisissez pas celle qui se trouve tout en haut de la liste avec le sous-marin nommé U4. Cet engin est un Type IIA, un vieux modèle dépassé. Il est lent, a peu d'autonomie et n'emporte que cinq pauvres torpilles. Vous allez galérer comme un crevard pour manœuvrer autour des convois. Sélectionnez plutôt l'une des deux campagnes suivantes (U-47 et U-48), qui démarrent à la même date historique du 1^{er} septembre 1939 et proposent le même genre de missions, mais avec des Type VII B, bien plus performants, endurants et mieux armés.

Notre avis :

Cette version finale de *UBOAT* consacre tous les efforts qui ont été faits par ses développeurs depuis quatre ans. Les bugs ont disparu, la réalisation est impeccable, le gameplay sous-marin est devenu encore plus addictif, vivant et varié que sur les *Silent Hunter*. Je mets toujours un petit bémol sur l'interface, qui me fait parfois encore rager après plusieurs centaines d'heures de jeu, mais que cela ne vous effraie pas : si vous avez le moindre intérêt pour les sports nautiques en milieu hostile, *UBOAT* vous rendra tout humide.

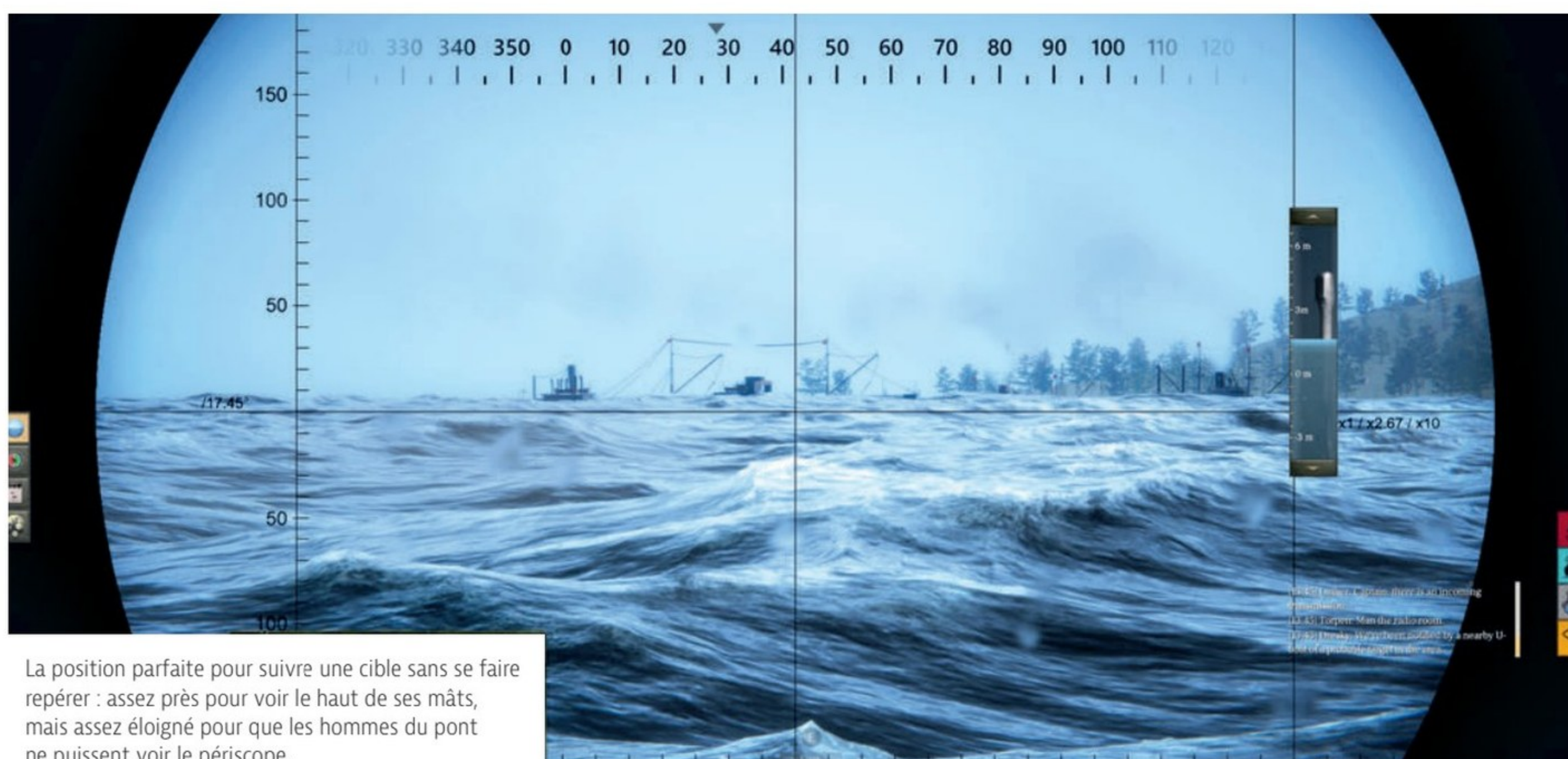
29 € **8**



- Pimp my sous-marin.** N'hésitez pas à installer rapidement quelques mods pour embellir *UBOAT*, tout se fait en un clic via le Steam Workshop (n'oubliez pas de les activer ensuite dans le launcher du jeu). Voici une petite liste de base que je conseille aussi bien aux débutants qu'aux sous-mariniens expérimentés :
- **UBOAT Expanded (UBE)** est le mod vedette du jeu depuis quelques années. Il rajoute des tas de modèles de bateaux (qui manquent un peu de variété dans le jeu de base), des missions spéciales, des ports et des routes commerciales, en respectant la réalité historique. À l'heure où j'écris, son auteur est en train de convertir le mod pour qu'il soit compatible

avec la version finale du jeu. cpc.cx/uboaertext

- **Sinking Physics Overhaul 2** modifie la façon dont coulent les navires. Vous les verrez partir comme des bouchons, à la verticale, c'est plus réaliste et spectaculaire. cpc.cx/uboatsink
- **Mode Accurate Periscope Sights - WIDE** agrandit la vue périscope pour que vous profitiez au maximum de la beauté des vagues et des navires en flammes sur votre bel écran. cpc.cx/uboatsight
- **La collection de mods Stuka's Tools** améliore les outils sur la carte de navigation, c'est très pratique pour faire vos petits calculs de trajectoire. cpc.cx/uboaetstuka



La position parfaite pour suivre une cible sans se faire repérer : assez près pour voir le haut de ses mâts, mais assez éloigné pour que les hommes du pont ne puissent voir le périscope.



Par Ellen Replay

SCHiM

LA PROMESSE DE L'OMBRE

SCHiM m'a été instantanément sympathique, peut-être parce qu'on y incarne une espèce de petite grenouille qui ne peut se promener que dans les ombres des objets qui l'entourent, et que nous étions en pleine canicule au moment où je testais le jeu. Moi aussi, j'avais envie de bondir d'ombre en ombre, à l'abri de la chaleur et des regards (parce que qui aurait envie de subir le jugement d'autrui quand il se transforme progressivement en flaque humaine ?).

Dans *SCHiM* donc, qui signifie « ombre » en néerlandais, vous êtes une petite créature qui peut tout juste aligner deux bonds, et revient toujours à un point précédent lorsqu'elle a le malheur d'atterrir en plein soleil. La plupart du temps, ce ne sera pas bien contraignant : si vous vous trouvez dans un environnement avec des arbres et des objets divers, vous pourrez glisser élégamment et sauter d'ombre en ombre sans la moindre difficulté. Au fil du temps, la situation va un peu se corser et il vous faudra attendre le passage d'un vélo, d'un camion de déménagement ou d'un oiseau pour se glisser derrière lui. Parfois, il faudra aussi interagir avec différents objets pour espérer avancer jusqu'à votre objectif : un feu rouge à faire passer au vert pour qu'un enfant puisse traverser la route, une balle de golf qui vous entraîne de l'autre côté du niveau, un plateau sur ressort qui vous propulse en hauteur.

Silhouette, gentille silhouette. La musique est chouette, les niveaux tout en aplats de couleurs très jolis, il y a une petite histoire

qui se raconte en filigrane, mais il y a malheureusement une ombre (ha ha) au tableau : le gameplay est extrêmement répétitif, et peine à trouver un bon équilibre. Il faut parfois se creuser la tête pour déterminer comment passer à l'ombre suivante, mais le jeu ne présente aucun gros défi en particulier. Il n'en devient pas complètement relaxant pour autant, dans le sens où vous peinez parfois à accomplir ce que l'on attend de vous, et ce même en ayant parfaitement compris l'objectif. C'est un jeu tellement mignon et pétri de bonnes intentions qu'on a envie d'être gentil avec lui (il y a peu, j'ai vu passer une vidéo intitulée « *SCHiM* : le meilleur jeu où il faut sauter d'ombre en ombre ? » qui aurait tout aussi bien pu s'appeler « *SCHiM* : le meilleur jeu néerlandais où il faut sauter d'ombre en ombre dans la peau d'une petite grenouille ? », ce qui est l'équivalent vidéoludique de l'ourson qu'on donne aux enfants au ski), mais il faut reconnaître qu'il a ses limites. Il est trop long pour son propre bien (trois heures), comporte des soucis de caméra et finit malheureusement vite par lasser, faute de savoir se renouveler. ❄

Genre : puzzle

Développeurs :

Ewoud van der Werf,
Nils Slijkerman (Pays-Bas)

Éditeurs :

Extra Nice, PLAYISM

Plateformes dispo :

Windows, macOS, PS4/5,
Xbox One/Series, Switch

Plateforme test :

Windows

Téléchargement : 1 Go

Date de sortie :

18 juillet 2024

Langue : français



Notre avis :

SCHiM est incroyablement sympathique et plaisant à jouer au tout début, mais il tire tellement son concept jusqu'à la corde que l'émerveillement laisse vite place à la frustration (quand on se bagarre avec la caméra et qu'on se retrouve à devoir activer un transpalette pour la énième fois).

25 €



VOTRE
SECONDE VIE
COMMENCE
ICI



Gleeden

La rencontre extra-conjugale



Kunitsu-Gami : Path of the Goddess

UN, DOS, STRESS

Par Rudyard Clipping

C'est un jeu curieux que ce *Kunitsu-Gami : Path of the Goddess*, dont le titre fait référence aux *Kunitsukami*, des divinités de la terre, qui affrontèrent les Amatsukami, les kami des cieux, dans le shintoïsme ancien. Un jeu autant qu'une œuvre sur le wa, le goût japonais, en opposition au yō, celui de l'Occident.

Pour découvrir ce concept, nous devons descendre, puis gravir le Kahuku. Le nom de cette montagne signifie désastre et bonheur, malchance et chance. Aussi, les paysages, les villages et leurs habitants, autrefois épanouis, sont désormais souillés, transformés en abomination. Notre tâche est d'épauler une jeune gardienne du temple, la *miko*, en pourfendant la nuit monstrueuse, pendant qu'elle amorce ses chorégraphies de vie. Nous incarnons Soh, un protagoniste qui se défend par la danse de l'épée, un ballet dont les divers combos sont autant de pas rythmés, fluides, élégants. Des enjambées pour protéger Yoshiro, qui devra exécuter la danse cérémonielle du « miko-kagura » pour purifier chacun des lieux. Autrement dit, tout est danse, depuis la Geste sacrée jusqu'aux séquences d'affrontement. Dans le shintoïsme, le kagura est un rituel artistique qui sert à invoquer les dieux ou bien à réclamer un oracle divin. Selon les livres anciens du *Kojiki* (712) et du *Nihon shoki* (720), elle prend son origine dans le mythe d'Uzume, la déesse de la joie, qui dansa pour attirer Amaterasu, cachée derrière une porte rocheuse qu'on nomme « *iwato* ». Pour anecdote, cet épisode donne son nom à (S)uzume Iwato, l'héroïne éponyme du dernier film de Makoto Shinkai.

Matsuri et des hommes. Ainsi l'esprit du festival, le *matsuri*, est à la base du jeu. Cela s'en ressent dans l'esthétique colorée, musicale. Des confettis criards lorsque les villageois sont débarrassés de leur malédiction, ou quand un lieu est purifié, aux feux d'artifice qui jaillissent du village entièrement reconstruit. Les costumes des personnages et de chaque profession sont décorés d'ornements traditionnels, comme des tenues de festival. Au cours de votre avancée, les barrières réparées par le charpentier seront, elles, égayées de filets rouges, violets, jaunes et verts, de rubans et de papiers pliés blancs ou *shide*. Partout un sentiment d'exubérance apparaît, comme s'il s'agissait d'un festival en cours de conception, un crépitements sec qui prépare l'étincelle nocturne. Les ennemis vifs qui peuplent la nuit de leur aspect inhabituel indiquent une nature spectrale, une absence de monde. Pour eux aussi, le passage des portes est une fête. Le game design, autant que le propos, repose sur le motif des portes. Celles-ci sont représentées par les *torii*, des portails vermillon qui symbolisent la frontière entre le lieu sacré des dieux et le lieu profane où vivent les humains. Ces *torii* sont chargés d'impuretés et, la nuit, ils se transforment en portes magiques d'où sortent des ennemis appelés « *ikoku* ». Un néologisme

dont les kanji sont une combinaison de « *kikoku* », les lamentations d'un fantôme qui ne trouve pas le repos, et « *ikoku* », le pays étranger. Avant que les démons n'envahissent la zone, nous avons la journée pour purifier, recruter, réparer, tuer quelques animaux maudits, et faire avancer Yoshiro vers la fameuse porte. Cette phase joue sur le principe du contre-la-montre, qui lui confère à la fois tout son intérêt mais aussi son aspect frustrant : si l'on a peu de temps pour tout faire, il est évident que l'aspect stratégique sera en trompe-l'œil. Nous sommes d'autant plus dans l'esprit du festival, que nous bossons le jour, sans le moindre souffle afin de nous défouler la nuit. Toutefois, le temps peut être accéléré par une capacité spéciale de Soh, où un cadran dit *eto* s'affiche alors avec les douze animaux du zodiaque japonais.

Soh Cheap ! Voici un mélange aussi original que brinquebalant d'action et de stratégie. D'un côté, nous sommes libres des mouvements de Soh qui se bat à l'arme blanche, parfois à l'arc, de l'autre nous devons sauver, positionner et assigner une fonction à des villageois, lesquels nous soutiendront lors des phases d'affrontement la nuit venue. À mesure de notre avancée à flanc de montagne, nous débloquons des masques qui correspondent chacun à une classe. D'ailleurs, tous les personnages, à l'exception de Yoshiro, en portent. Une référence évidente au *nō*, un art théâtral japonais qui a vu

Partout un sentiment d'exubérance apparaît...

le jour à l'époque de Muromachi (1336-1573), et où des acteurs costumés content un drame par le chant et la danse. Même si l'aventure est très plaisante, il y a peu de place à la variation des plaisirs, certaines classes étaient bien plus redoutables que d'autres. Dans la première partie du jeu, l'archer est très bon marché et excellent, puis l'alliance des canonnières et des sorciers, les *onmyōji* qui lancent leurs *shikigami* dévastateurs, vous accompagneront jusqu'au post-game quasi inexistant. Comptez dès lors une dizaine d'heures, sauf blocage contre une scolopendre immonde dans le noir, avec quelques systèmes aux allures de remplissage, en particulier la réparation de villages plus vides les uns que les autres, la collecte de pâtisseries japonaises à l'utilité similaire au goût, ou encore une ultime mission qui laissait pousser un « *Sérieusement ? Putain...* ». ❧

Genre : action, stratégie
Développeur / Éditeur :
Capcom (Japon)
Plateformes dispo :
Windows, PS4/5,
Xbox One/Series
Plateforme test : PS5
Téléchargement : 20 Go
Date de sortie :
19 juillet 2024
Langues : français,
japonais sous-titré
en français



Notre avis :
Kunitsu-Gami : Path of the Goddess, c'est tout le festival d'été japonais : bref, intense, coloré, bordélique, crevant, pas bien vaste, mais on garde un souvenir agréable de cette nuit à part. Au moins, nous pouvons en profiter avec la climatisation, un thé d'orge glacé sur la table basse, et des cigales géantes qui gueulent à la fenêtre.

50 €



Vous voyez le motif bleu et blanc sur la corde violette en bas à gauche ? Ça permet de changer la compétence de tir à l'arc. J'ai mis plus de temps à la comprendre qu'à finir le jeu.





Thank Goodness You're Here !

SUSSEX AND THE CITY

Par Ellen Replay

Thank Goodness You're Here ! est probablement le jeu le plus anglais auquel j'aie jamais joué. J'imagine que c'est difficile pour vous de savoir si c'est une bonne ou une mauvaise chose, puisque le Royaume-Uni est capable du meilleur (les Stone Roses, Edgar Wright, le thé au gingembre et au citron de Fortnum & Mason) comme du pire (la gelée d'anguille, Margaret Thatcher, le hooliganisme), mais je vous rassure tout de suite : le jeu est surtout une célébration de l'humour anglais, dans tout ce qu'il a de plus noir, absurde et pince-sans-rire.

Dans *Thank Goodness You're Here !*, vous incarnez un commercial haut comme trois pommes, qui doit se rendre dans la petite ville anglaise de Barnsworth pour rencontrer le maire et lui vanter les mérites de ses produits. Le maire n'est pas immédiatement disponible pour un rendez-vous, mais vous avez largement de quoi vous occuper en l'attendant : tous les habitants de Barnsworth, ou presque, ont besoin de votre aide, et vous accueillent d'un chaleureux « *Thank goodness you're here !* » (« *Heureusement que vous êtes là !* »), avec ce sourire gêné typique des gens qui s'apprentent

Vos allers-retours dans les différents tableaux du jeu ne sont jamais barbants.

à vous demander de faire une tâche ingrate pour eux. Qu'il s'agisse du fermier dont la vache est malade et ne peut être guérie qu'à grand renfort de frites, du policier qui cherche désespérément un contrebandier de montres ou encore du jardinier qui n'arrive plus à faire sortir une seule goutte de son tuyau d'arrosage, tout le monde a besoin de quelque chose de votre part. Parce que votre personnage est minuscule (il n'y a évidemment aucune explication à cet étrange phénomène, et c'est loin d'être l'élément le plus insensé du jeu), il peut se glisser un peu partout pour arriver à ses fins – dans un fût à bière, dans le conduit d'une cheminée, ou encore dans un repaire de rats situé dans le plafond d'un supermarché à l'hygiène douteuse.

Le boyau de la couronne. Le jeu est extrêmement linéaire, propose tout juste quelques phases de plateforme (il y a peu d'interactions vraiment utiles, même si votre personnage peut frapper n'importe quel objet ou être vivant avec ses petits poings pour voir comment ce dernier va réagir) et repose surtout sur l'exploration : il faudra remplir certaines missions – déboucher un conduit, retrouver un tournevis égaré, débarrasser un potager d'un groupe d'escargots – pour accéder à de nouvelles zones. Si vous accrochez à l'univers et à l'humour de *TGYH !* (comme ça a été mon cas au bout de dix secondes de jeu), il y a de grandes chances pour que vous cherchiez à absolument toutes les voir sous tous les angles possibles. Il y a une très bonne vidéo de la

chaîne YouTube « Every Frame a Painting » qui décrit pourquoi le réalisateur Edgar Wright est un génie de la comédie visuelle. Là où la plupart des réalisateurs se contenteraient, par exemple, de montrer l'arrivée de leur protagoniste dans une nouvelle ville avec des plans ennuyeux sur des pancartes et des immeubles, Wright ne se satisfait jamais du minimum : lorsque le personnage principal de *Hot Fuzz* part de Londres pour la campagne profonde, on le voit quitter la civilisation avec une succession de plans rapides sur son portable qui perd progressivement en barres de réseau, ou encore sur une enseigne de taxi moderne remplacée par celle d'un véhicule d'un autre temps. Si je vous parle d'Edgar Wright pour la deuxième fois dans cet article, c'est parce que j'aime vraiment beaucoup Edgar Wright, mais surtout parce que l'humour de *TGYH !* repose essentiellement sur le même genre de gags visuels. Votre personnage a toujours une manière originale d'entrer et de sortir du cadre : en glissant sur une motte de beurre, en débarquant à dos de tondeuse derrière des fleurs adorables qui se font une déclaration d'amour au premier plan, en atterrissant dans un déluge de suie au beau milieu du salon d'un petit monsieur maniaque. Les décors, aussi colorés que mignons, regorgent de petites pancartes à message, de fleurs souriantes et de tags cryptiques (dont le plus représentatif du jeu représente le personnage du logo du studio de développement Coal Supper, en train d'uriner sur la mention « ludo-narratif »). Vos allers-retours dans les différents tableaux du jeu ne sont jamais barbants : il y a toujours une petite nouveauté, une autre interaction possible ou un personnage excentrique avec lequel vous entretenir.

Meunier, Tudor ? Et les personnages, parlons-en : pendant les trois heures de l'aventure, je me suis prise d'affection pour un vendeur de légumes à la tête disproportionnée, pour une vieille dame qui caresse et nourrit une saucisse géante comme si c'était son chien, pour un poissonnier qui fume en permanence au-dessus de son étal, pour un ver de terre adorable qui m'a raconté une histoire différente à chacune de mes visites. Je me suis demandé par quel miracle un titre pareil avait pu voir le jour, parce qu'il ne ressemble à rien de ce que j'avais pu faire auparavant, parce que je ne sais pas ce qui est passé par la tête des développeurs pour oser prendre un pari aussi risqué – mais *thank goodness*, ce jeu existe, et j'espère qu'il aura plein d'héritiers. ✖



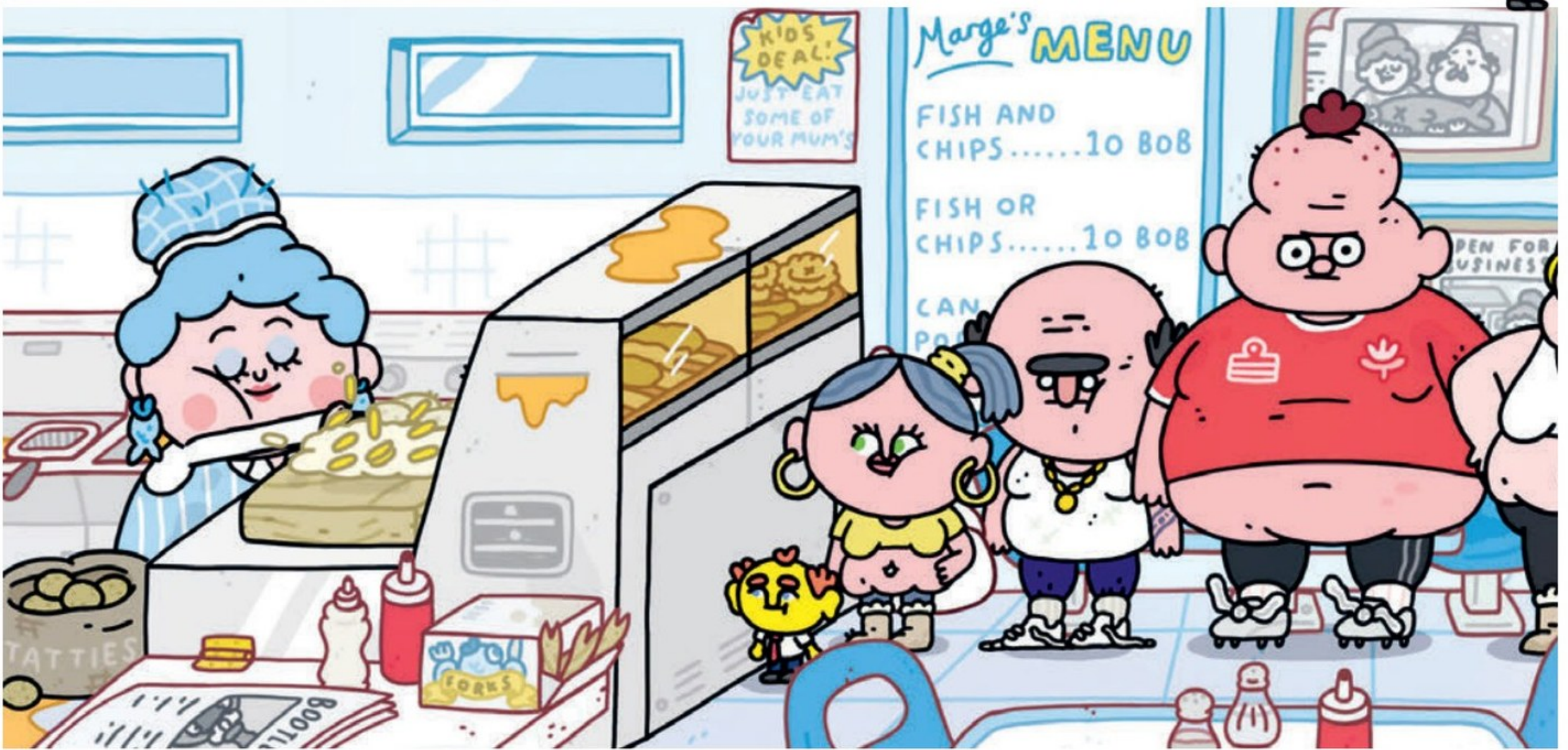
Genre :
plateforme, comédie
Développeur :
Coal Supper (Royaume-Uni, évidemment)
Éditeur : Panic
Plateformes dispo :
Windows, macOS, PS4/5, Xbox One/Series, Switch
Plateforme test :
Windows
Téléchargement : 1 Go
Date de sortie :
2 août 2024
Langues : anglais
sous-titré en français



Notre avis :
Si vous aimez l'humour anglais, jetez-vous sur *Thank Goodness You're Here !*, qui est un sommet d'absurdité, souvent drôle, parfois un peu touchant, toujours complètement absurde. On dit que chaque jeu est un miracle : le simple fait que quelqu'un ait accepté de commercialiser ce truc développé par des types qui prennent vraisemblablement de la kétamine avec leur *baked beans* au petit-déjeuner en est assurément un.

20 €







Par Kocobé

The Crush House

TÉLÉ BANALITÉS

S'il y a bien quelque chose qu'on ne peut pas reprocher au studio Nerial, c'est de ne pas avoir des concepts canons sur le papier. « *Tu dois gérer ton royaume, mais ça se joue comme sur Tinder* » pour Reigns (et ses trouze-mille déclinaisons). « *C'est un simulateur de tricherie aux cartes, mais ça se passe dans la France du XVIII^e siècle* » pour Card Shark. Et encore là, pour *The Crush House*, le jeu qui nous intéresse : « *Tu dois produire une télé-réalité dans une villa tout en résolvant un grand complot qui s'y trame.* » Je suis partant, c'est où qu'on signe ?

On incarne Jae, la productrice de l'émission *The Crush House*, une bonne vieille télé-réalité d'enfermement on ne peut plus classique type *Secret Story* dans laquelle quatre jeunes candidats remplis jusqu'aux yeux d'ambitions et de libido vont tenter de briller devant l'objectif. « Productrice » est d'ailleurs un bien grand mot. En réalité, on est plutôt la bonne à tout faire qui collectionne les obligations, comme sélectionner le casting, tenir le caméscope, diffuser et trier à la volée les pages de réclame et même décorer la maison en achetant de nouveaux objets avec les recettes de la publicité.

Plans à quatre. Pour survivre à chaque journée, vous devez satisfaire suffisamment de segments d'audience pour ne pas que l'émission soit annulée. Il s'agit de petites jauges qu'on vous attribue le matin et qui correspondent à des intérêts spécifiques auxquels il faut répondre. Par exemple, les « fondamentalistes » vous rapporteront des points s'ils voient des paires de fesses. Les botanistes, eux, seront extatiques à l'idée d'observer des plantes. Il y a aussi les fans de

plomberie, de phares, de disputes, de cinéma, ou de pieds. Chaque seconde passée avec un des objectifs du jour dans le cadre remplira la jauge correspondante, voire toutes les autres si cette dernière est déjà pleine, ce qui vous permet de compenser la détresse des uns avec l'enthousiasme littéralement débordant des autres. Si vous atteignez le samedi (qui est objectivement, avec le vendredi, le meilleur jour de la semaine), les candidats et vous-même serez conviés à dégringoler dans le « toboggan de la réussite » au bout duquel vous attendent gloire et félicité éternelles. Les enfants pas sages qui ne remplissent pas les objectifs d'audimat sont quant à eux punis et sont envoyés dans l'ascenseur de l'échec. Dans un cas comme dans l'autre, la semaine recommence, synonyme d'une nouvelle saison de *The Crush House*.

Audiences du ventre. Très vite, on se rend compte que quelques petites choses clochent : votre assistante qui ne vous reconnaît pas d'une saison à l'autre, ces centaines de traces de pas dans votre loge, les Furbies installés un peu partout dans la villa qui semblent vous observer.



Genre : gestion d'audimat

Développeur :

Nerial (Royaume-Uni)

Éditeur : Devolver

Plateforme dispo :

Windows

Téléchargement : 1 Go

Date de sortie :

9 août 2024

Langues : anglais

sous-titré en français





Des détails qui auront du sens quand d'étranges inconnus vous convoqueront dans les sous-sols de la maison. On comprend donc rapidement que les objectifs d'audiences ne sont que les prérequis pour vous offrir du temps et faire progresser votre enquête pour comprendre le fin mot de cette histoire. Les titres qui jouent avec les codes de la télévision, ou plus largement celui des images que l'on diffuse, on en a eu de très bons récemment quand même. *Not For Broadcast* (2022) nous met à la place du réalisateur d'une chaîne britannique et nous juge surtout sur le rythme (ne pas rester

Filmer des fleurs et de la plomberie pour min-maxer le système de points, ce n'est pas ce que j'appelle du grand cinéma.

trop longtemps sur le même plan, montrer ce qui compte, etc.). *Content Warning* (2024) sanctionne évidemment ce qu'on filme, mais la récompense vient également des rires collectifs tirés du visionnage en fin de journée. Dans les deux cas, quelque chose est produit. On peut contempler le fruit plus ou moins réussi de notre travail. Le système de points inévitable pour qu'il y ait jeu nous encourage de manière plus ou moins subtile à créer quelque chose d'intéressant.

Mystère à terre. Dans *The Crush House*, ce n'est pas le cas et il n'est tout simplement pas possible de revisionner l'émission après coup. Et puis, en vrai, soyons honnêtes, même

si on pouvait, ça ne serait pas si intéressant à regarder. Déjà parce qu'avec une seule caméra, il est impossible de jouer avec des plans de coupe ou des contrechamps. Mais aussi parce que les locataires ne font rien de bien passionnant et ne tiennent pas des discussions si captivantes que ça. Et également parce que filmer des fleurs et de la plomberie pour min-maxer le système de points, ce n'est pas ce que j'appelle du grand cinéma. Tourner relève ainsi davantage de la corvée que de la création accompagnée. Il s'agit d'un immense acte manqué pour un jeu sur la thématique de la télé-réalité. Quant au grand mystère qui plane sur la maison, s'il fascine au début, le titre n'en fait rien, ou si peu. Pour progresser, on doit braver un interdit cardinal et parler aux candidats pendant la nuit. Ils nous donnent des petites missions à réaliser dans la journée, souvent un événement particulier à mettre dans la boîte. Toutefois, elles manquent cruellement de panache et ne révèlent pas grand-chose de la personnalité des commanditaires, si ce n'est qu'ils ne sont pas si bien écrits que ça. Il ne nous reste alors plus que l'esthétique agréable et les blagues qui font généralement mouche pour nous consoler. C'est bien dommage, mais malgré cette tentative pas si réussie, je continue de trouver cette idée de base de Nerial assez géniale. J'espère qu'un jour, quelqu'un saura utiliser les errements de *The Crush House* pour la concrétiser. ✖

Notre avis :

Malgré son univers coloré et ses promesses de complots inquiétants, *The Crush House* nous fait surtout filmer du vide pour permettre à des jauges de se remplir. Quant à son mélange entre gestion et enquête, il ne prend malheureusement pas si bien que ça. N'est pas *Do Not Feed The Monkeys* qui veut.

17 €





Par Kocobé

Été

DES TOILES PLEIN LES YEUX

Des petites vacances à Montréal, ça vous tente ? *Été* vous propose un séjour artistique et décontracté sur une toile vierge qu'il vous revient de peindre vous-même.

Si l'on me demandait quel succès du jeu vidéo m'a pris le plus au dépourvu ces dernières années, je pense que je répondrais *Power Wash Simulator*. Si je peux percevoir l'attrait de passer sous le jet de son karcher une terrasse crasseuse, je dois reconnaître que je suis bien plus attiré par son penchant inverse : tout barioler sans laisser le moindre espace immaculé. Promis, je ne suis pas là pour vous parler (encore) de *Splatoon*, mais bien d'*Été*, titre qui pourrait difficilement être plus québécois.

Power gouache simulator. Peindre en recherche d'inspiration, vous débarquez dans un Montréal de carte postale pour quelques mois, le temps de l'été, justement. Sans le moindre sou en poche, on vous pousse rapidement à vendre vos croûtes pour gagner la vôtre. Et vous voilà en train d'explorer votre quartier afin de trouver des commandes, mais aussi des idées à coucher sur la toile. À la façon d'un *The Unfinished Swan*, les environnements sont d'abord blancs, presque invisibles. À la première personne, de votre regard d'artiste – comprendre à la souris, vous saisissez donc mon parallèle avec *Power Wash Simulator* tant les sensations sont similaires –, vous rendez leurs couleurs au décor, le faisant apparaître sous vos yeux. Chaque objet bariolé de la sorte s'illumine et s'ajoute à votre album.

Vous pouvez alors l'utiliser comme bon vous semble dans vos compositions. Une façon très intelligente de dépeindre de manière tangible tant l'inspiration, l'appropriation mentale des lieux qui deviennent familiers et, finalement, la formation des souvenirs.

Des performances en demi-teinte.

Le titre pioche allégrement dans le registre du jeu relax. Outre l'exploration et le bariolage, on peint évidemment des tableaux. On accroche ses œuvres dans le café local qui parviendra toujours à vendre vos créations. On aménage son appartement façon *Animal Crossing*. On organise comme on veut sa propre exposition. On discute avec une palette variée de personnages, tous fantasques, souvent très à gauche : de la bourgeoise qui devient votre mécène en vous achetant sur un coup de tête votre atelier privé, au cuistot anar qui vous demande de peindre une illustration sur le thème de « manger les riches ». Dommage que tout cela soit parfois gâché par de maudites performances qui génèrent des saccades ponctuelles, provoquent des chargements longuets, font régulièrement tomber la fréquence de rafraîchissement sous les 30 images par seconde, et qui surchaufferont votre configuration afin qu'elle reproduise la torpeur estivale montréalaise directement dans votre salon. ❧

Genre :

peinture à l'aquarelle

Développeur/éditeur :

Impossible (n'est pas français, c'est un studio québécois)

Plateforme dispo :

Windows

Téléchargement :

3,6 Go

Date de sortie :

23 juillet 2024

Langues :

français canadien, anglais



❧ Notre avis :

Dommage qu'*Été* pêche par la technique, pas tout à fait à la hauteur. En attendant des mises à jour qui pallieront sans aucun doute ce problème, le titre représente un souffle estival très appréciable, artistiquement convaincant et, au bout du compte, parfaitement de saison.

25 €



Abonnez-vous ! Papier + numérique

**12 numéros de Canard PC
directement chez vous
+ tous les avantages du numérique**

Le plaisir de la version papier de Canard PC
chaque début de mois dans votre boîte aux lettres.

69€
seulement*

* abonnement de 1 an / 12 n°
à Canard PC en France métropolitaine



Profitez également gratuitement de tous les avantages du numérique pendant la période de votre abonnement :

- Tous nos articles et l'actualité du jeu vidéo, du hardware et des jeux de plateau au jour le jour sur le site www.canardpc.com
- Accédez librement aux versions numériques de Canard PC, Canard PC Hardware et nos hors-séries grâce au kiosque numérique et à la nouvelle application Canard PC sur iOS et Android.

Abonnement par CB sur boutique.canardpc.com



0 de 50 collectés

Par Perco

World of Goo 2

50 GLUANCES DE GRIS

World of Goo est revenu. Il a fugué pendant 16 ans, je pensais ne plus le revoir. J'avais fait mon deuil, espérant juste que, quelque part, des enfants l'avaient adopté. Je lui ai servi une gamelle, je l'ai caressé, et tout m'est revenu. Il n'a pas tant changé et – peut-être – moi non plus ?

En 2008, Ron Carmel et Kyle Gabler (les 2D Boy) vivent le temps béni des indés. Steam a autorisé l'année passée les jeux third-party et Nintendo cherche à remplir son WiiWare. Un temps béni pour une raison simple : la déferlante n'a pas encore commencé, les deux plateformes ne sont pas encore submergées de sorties. Sur celle de Valve, 200 titres sortent cette année-là, l'équivalent d'un lundi de nos jours. Les jeux ne sont pas meilleurs qu'aujourd'hui, ils sont moins noyés sous la masse. Des Jonathan Blow ou, l'année suivante, Notch, émergent avant d'être ensevelis par leurs propres egos, et – à l'opposé du spectre – Ron et Kyle transforment sans bruit un *bridge builder* en hit indépendant. Pas immédiatement d'ailleurs, car il faut quelques mois pour que le bouche-à-oreille fonctionne bien, mais une fois la machine lancée, elle est inarrêtable. *World of Goo* est une merveille de game design, inventif à l'excès, avec une vraie narration sur le capitalisme, que personne ne lui demande pourtant, tant le titre repose sur son principe de base, son ambiance et sa patte artistique.

Je suis pas une bombe gélatine, DJ !

Ce principe de base génial, c'est d'aider, niveau après niveau, de petits blobs de gélatine, les

boules de Goo, à atteindre un mystérieux tuyau aspirateur qui les fascine. En tirant sur ces petites bestioles, le joueur crée des liaisons et commence à construire des structures de Goo. C'est hilarant grâce à la physique de l'ensemble, qui tient compte du poids, des forces et de la solidité, et on se transforme immédiatement en un Gustave Eiffel qui n'aurait eu que de la guimauve à disposition. Les constructions tremblotent, oscillent, gigotent, et *World of Goo* réussit l'exploit que tant ratent : il n'est jamais lassant. De nouvelles boules de Goo, au comportement différent, apparaissent sans cesse et chaque niveau semble dire « Attendez, l'idée d'avant c'était de la merde, j'ai mieux, j'ai mieux ! ». Surfant sur l'énorme succès du jeu, les deux compères décident logiquement de... ne rien en faire de plus ! Pas de suite, pas de DLC, de quoi faire perdre ses cheveux à un gars du marketing chez Ubisoft.

Billy the liquide. Kyle Gabler crée son studio Tomorrow Corporation (*Little Inferno*, *Human Resource Machine*, *7 Billion Humans*) et monte, avec Ron Carmel, l'Indie Fund. Ron s'éloigne progressivement du milieu, devient médiateur bénévole, anime un groupe de prisonniers à San



Genre : casse-tête, bridge builder

Développeur : 2D Boy (États-Unis)

Éditeur : Tomorrow Corporation

Plateformes dispo : Windows, Linux, Mac, une version Switch pour octobre

Plateforme test : Windows

Téléchargement : 900 Mo

Date de sortie : 2 août 2024

Langue : anglais





0 de 16 collectés

Quentin, puis se reconvertit en psychothérapeute somatique. Mais les deux n'oublient jamais leur premier-né et nous offrent, enfin, son petit frère. Comme tous les bébés, il est plein de trucs qui coulent et fuient partout. Car la plus grosse nouveauté de ce *World of Goo 2* est l'apparition de fluides, et de leur physique, dans les puzzles. Parfois, des Goo absorbants permettent de les aspirer et de les déplacer, ailleurs il faut juste gérer le parcours de l'écoulement en créant des aqueducs, etc. De drôles de canons à têtes d'oiseaux permettent même de former de nouvelles boules de Goo à partir d'un jet de liquide. En réalité, ces coulées sont même à peu près la seule vraie différence avec le premier titre.

Je ne pense pas qu'il reviendra me voir un jour, il a eu une belle vie, et il est vieux.

La soupe au caoutchouc. Et pourquoi pas finalement ? Ce qui comptait était l'inventivité sans bornes dans la conception de niveaux et l'utilisation de la physique et, sur ces points, *World of Goo 2* n'a pas à rougir. C'est du rab, la même chose resservie dans nos assiettes, mais ne les tendons-nous pas depuis si longtemps exactement pour cela ? Même le peintre des pancartes est de retour. Alors oui, il y a de petits couacs, comme cette nouvelle histoire, qui part pourtant bien en imaginant que la World

of Goo Corporation, la multinationale sans scrupule qui exploite les pauvres petits Goo dans l'original se lance dans une grande opération de greenwashing, devenant la « World of Goo Organization ». Elle est finalement un peu plus confuse, secondaire. Peut-être, aussi, avons-nous trop intellectualisé ce qui n'a jamais eu l'ambition d'être autre chose que drôle sans être idiot, pas fondamentalement de « fair réfléchir ».

Moi, mocchi et pas méchant. Mais l'essentiel est là. Aidés de l'équipe de Tomorrow Corporation, les 2D Boy n'ont rien perdu de leur imagination, de leur capacité à tirer la substantifique moelle collante de leur principe. Il y a des idées partout, de nouveaux Goo, un dernier tiers en fanfare et ils n'ont aucune intention de proposer autre chose que du fun. Un clic sur un insecte volant et c'est un Ctrl-Z en cas de pépin, sans limite. Un niveau trop délicat ? Un bouton « Passer » existe, sans pénalité. Les défis (sauver un certain nombre de Goo, faire un temps ou un nombre de mouvements limité) ne sont qu'optionnels. *World of Goo* est de retour, et semble n'être jamais vraiment parti. Après être resté six heures à mes côtés, il m'a léché la main et s'en est retourné. J'étais triste, mais moins que la première fois. Je voulais qu'il reste le même, mais, au fond de moi, j'espérais aussi qu'il ait appris un peu plus de nouveaux tours. Je ne pense pas qu'il reviendra me voir un jour, il a eu une belle vie, et il est vieux, mais je suis heureux qu'il soit repassé pour réchauffer un peu mon cœur fané. ✖



✖ Notre avis :

Je ne sais pas si j'ai joué à un vieux jeu ou à un nouveau jeu, un peu des deux sans doute. J'ai retrouvé mon vieux compagnon, avec quelques poils gris mais la même bouille. Je l'ai immédiatement reconnu, lui aussi. Je crois qu'il voulait me dire adieu.

27 €



Dungeons of Hinterberg

GET AUTRICHE OR DIE TRYIN'

Par Soupape François

Pour jouer au jeu de ses rêves, le mieux, c'est encore de le créer. Pour ma part, ce serait un RPG dans l'univers rural de l'Ouest de la France. Le héros, un maraîcher en guerre avec sa banque (et capable de parler aux animaux), aurait pour mission de rallier les différentes factions, des éleveurs laitiers aux pousseurs de maïs (même certains chasseurs repentis, car ce serait avant tout un jeu humain), pour aller détruire le château du Seigneur des Ténèbres (situé à Machecoul). L'aventure se jouerait à la *GTA*, et le volet construction à la *Frostpunk*. Si un éditeur lit ces mots, merci de contacter la rédaction.

A en croire leurs pages LinkedIn respectives (voyez jusqu'où nous allons pour vous informer), Regina Reisinger et Philipp Seifried, les cofondateurs de Microbird Games, sont autrichiens. Fiers lobbyistes de la politique de l'Autriche, ils nous proposent un JRPG (enfin, un ARPG, du coup) qui prend place dans un petit village des Alpes. Un endroit normal, avec son office du tourisme, ses télésièges et ses mots en -tzel. Au détail près que, suite à une faille magico-spacio-temporelle provoquée par un tremblement de terre, des donjons très « jeu vidéo » (25, très précisément) sont apparus. Avec leurs monstres, leurs boss et leurs puzzles, suscitant l'avènement d'un nouveau genre de tourisme d'aventure encouragé par la municipalité.

Jeu de Tyrol. Amenée là par l'approche imminente d'un burn-out causé par son travail à la grande ville, Luisa est l'une de ces apprenties aventurières en quête de sens à sa vie. Accueillie par une jeune femme franche du collier qui l'appelle « chaton », Luisa rencontrera une maire trop polie pour être honnête, un brave randonneur un peu ours, une vieille veuve acariâtre qui ne pense qu'à ses bijoux, une magicienne habillée en prof de yoga, un influenceur hyperactif, ou un patron obèse (c'est un capitaliste). Oui, l'inventivité et l'écriture des personnages semble à l'inverse de la topographie des lieux : plate. Disons, du niveau d'inspiration des phrases bateaux que nous livrent ces PNJ des jeux *Pokémon* qu'on croise pendant l'exploration, du style : « *La montagne, ça vous gagne !* ». Sa créativité, le jeu l'exprime plutôt par la variété de

son gameplay. Les différents biomes sont autant de petits dioramas, très concentrés et maîtrisés de bout en bout, qui dotent Luisa de deux pouvoirs différents, adaptés aux donjons de la zone. Dans la montagne minière, elle génère un boulet explosif

Sa créativité, le jeu l'exprime par la variété de son gameplay. Les différents biomes sont autant de petits dioramas.

qui roule au sol, ou lance un grappin qui attire les objets. Dans la forêt, un tourbillon la fait planer au-dessus du sol. Dans les marécages, la génération d'un gros cube permet de combler les vides ou d'obstruer des tirs. Dans les cimes enneigées, l'hoverboard est très agréable. En combat, ces pouvoirs liés à l'exploration et à la résolution des puzzles s'ajoutent à l'arsenal composé de deux attaques de base, et de trois attaques spéciales customisables, adossées à une jauge de combo. Sans réinventer la roue, les joutes sont agréables, à défaut d'être intenses.

Tourner l'alpage. Le cycle de gameplay est découpé en journées (comme un *Persona 5*, mais qui durerait 20 heures et non 850). Chaque matin, selon l'envie et en décidant de suivre ou non une quête, on choisit l'un des quatre biomes à explorer. Dans les très jolis décors, on ramasse des

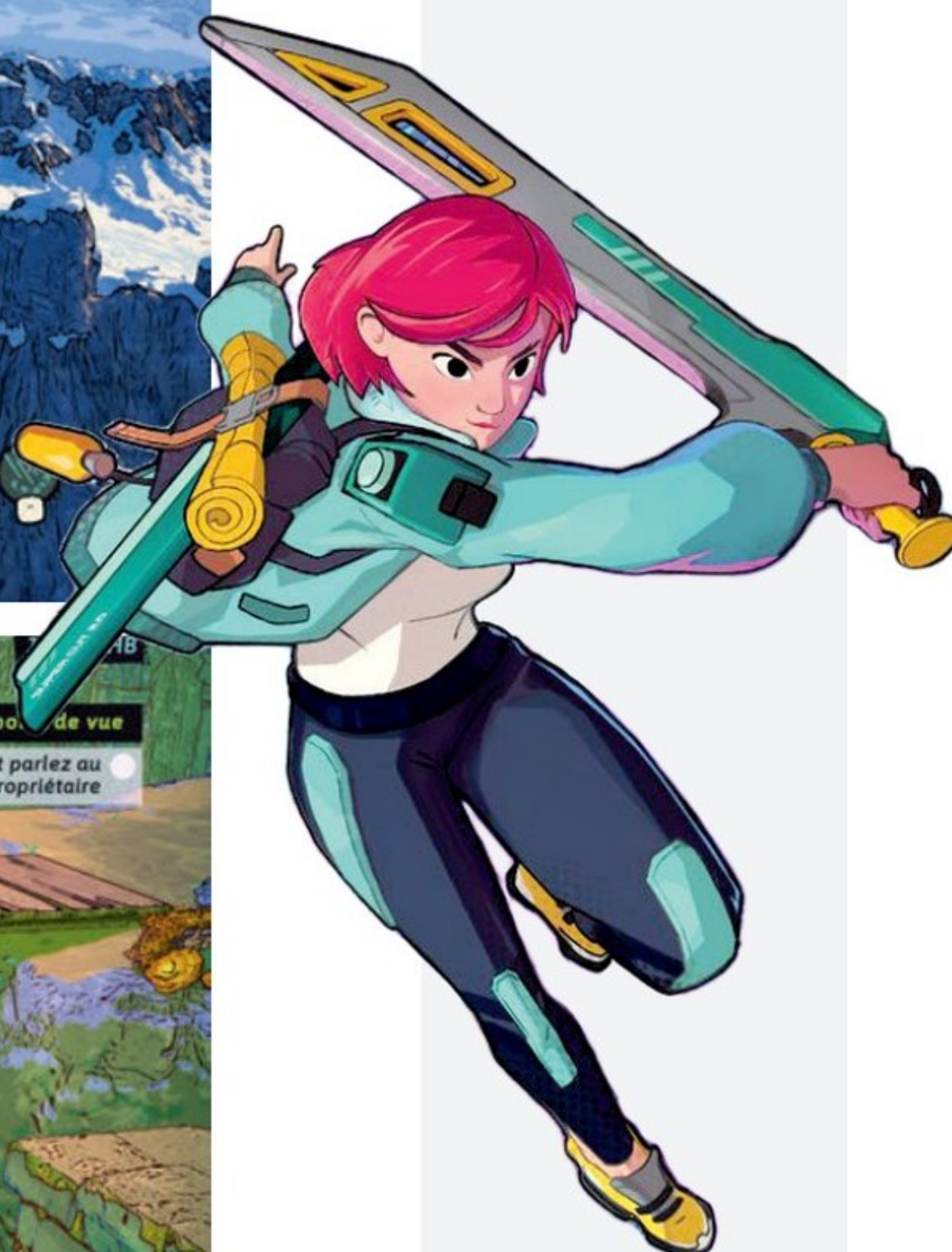
Genre : petit RPG d'action, puzzles gentils
Développeur : Microbird Games (Autriche)
Éditeur : Curve Games
Plateformes dispo : Windows, Xbox Series
Plateforme test : Windows
Téléchargement : 8 Go
Date de sortie : 18 juillet 2024
Langue : français





Les habitants d'Annecy ne seront pas trop dépayés, désolé.





collectables, on combat les quelques monstres qui traînent hors des donjons, jusqu'à trouver l'entrée de l'un d'eux. Une fois le donjon essoré, en 15 ou 45 minutes, c'est le retour à la ville, les mollets durcis, pour faire quelques emplettes (soins et armes) et décider avec qui passer sa soirée. Un choix qui augmente certaines des statistiques sociales (notoriété, divertissement, détente et savoir) qui jouent sur l'avancée de certaines

Presque un échantillon sans gras, sans complexe de remplissage : rien ne bugue, tout est carré, rien ne frustre.

quêtes, ou l'obtention de bonus plus ou moins cruciaux. *Dungeons of Hinterberg* est un jeu gentil. Il ne nous force pas à valider un donjon chaque jour (et nous permet de sauvegarder à l'intérieur de ceux-ci) et la mort est punie d'un respawn infini, à trois mètres de l'obstacle. Les puzzles sont accessibles aux démunis de la logique, dont je fais partie. Les soins et améliorations pleuvent avec

la générosité de la caravane du Tour de France, si bien qu'on ne stagne jamais. Je dis « stagner », mais dans le milieu des JRPG qui inspirent le titre, on traduirait par « *farmer pendant 5 heures comme un(e) couillon(ne) pour gagner 4,5 % de dégât et enfin passer un boss puis désinstaller le jeu, car même si je n'ai pas d'ambitions immenses dans la vie j'estime que j'aurais mérité de faire autre chose de ma journée sans déc' merci* ». *Dungeons of Hinterberg*, pour le meilleur, est un concentré. Le joueur ne passe pas 2 heures dans un donjon, n'est pas mitraillé de quêtes secondaires ou de dialogues sans fin, ni harcelé par des combats aléatoires pendant l'exploration. Alors oui, c'est surtout parce que les moyens déployés sont modestes. C'est presque un échantillon, moulé à la louche, sans gras, sans complexe de remplissage : rien ne bugue, tout est carré, rien ne frustre. On lance le jeu une heure, en sachant qu'on va progresser, découvrir un nouvel endroit, une nouvelle mécanique. On ne peut pas redire grand-chose de l'exécution, dont la fluidité suscite la sympathie que la maîtresse éprouve envers le premier de la classe. Celui qui ne fait pas de fautes et rend des copies bien propres, mais dont les rédactions libres ne sont pas bien palpitantes à lire. ❌

Notre avis :
Dungeons of Hinterberg est irréprochable sur la forme, agréable à parcourir, et la variété qu'il propose à son échelle force le respect. Il manque en revanche de personnalité pour marquer les esprits, trop gentillet qu'il est. Malgré un concept de base (un mini-Zelda « dans la vraie vie ») pourtant propice à lâcher la bride de l'imagination.

30 € **7**



Par L.F. Sébum

The Operator

MULDER PARTY

C'est votre premier jour au FBI. Ou plutôt au FDI, son équivalent fictionnel dans *The Operator*. Oubliez tout de suite vos rêves de courser les criminels Glock au poing, vous avez été assigné au projet operator. Votre boulot consiste à prendre les appels des agents de terrain et à les assister dans leurs enquêtes. Bref, un bon boulot de planqué, équivalent policier de mon boulot de journaliste 2.0, qui consiste à paraphraser Reddit en regardant passer les nuages par la fenêtre.

En tout cas, au début. Car comme nous l'ont appris toutes les fictions qui ont pour thème le FBI – et bien sûr *X-Files*, dont *The Operator* s'inspire ouvertement –, le Bureau est pourri du sol au plafond et de mèche avec tout ce que le monde compte d'intérêts obscurs. Dans ces conditions, comme va l'apprendre à ses dépens notre opérateur de héros, même un standardiste téléphonique, lorsqu'il devient trop curieux, peut se retrouver en danger. Contre toute attente, la grande réussite de *The Operator* n'est pas son gameplay, qui consiste à établir des liens en cliquant sur les documents (photographies, scans, transcriptions...) transmis par les agents de terrain et à effectuer des recherches dans des bases de données. Non qu'il ne soit pas chouette – bien qu'un peu trop simple, même le handicapé du *puzzle game* que je suis l'a fini sans verser une goutte de sueur –, mais il est ravalé au second rang par une extraordinaire mise en scène. Alors qu'on n'attendait rien de ce côté dans un jeu où l'on passe 90 % de son temps devant un terminal informatique, *The Operator* rivalise de trouvailles pour nous river à notre siège.

L'enquête à l'échelle 1:1. Entre le travail exceptionnel des acteurs qui doublent les appels téléphoniques, la bande sonore minutieusement travaillée (pour l'amour de Dieu, jouez-y avec un casque !) et l'usage brillant du flou lors des cinématiques pour figurer l'opposition entre la vie réelle de notre héros et son travail d'opérateur, *The Operator* fait très fort. Il tutoie même les sommets lors de quelques scènes où l'on doit guider des agents dans des situations critiques et où, le stress s'alliant au côté « échelle 1:1 » de la situation (contrairement à la plupart des jeux, les actions du joueur se confondent avec celles de son avatar), on en oublierait presque qu'il s'agit d'un jeu. Finalement, le seul défaut de *The Operator*, outre sa simplicité, est sa trop grande brièveté. Aussi, pour profiter au mieux des trois brèves heures qu'il a à offrir, je vous conseille d'y jouer *vraiment* en situation réelle et d'en faire un ARG – au terme de chaque « journée » du jeu, faites une pause et ne reprenez l'enquête que le lendemain, comme si vous aviez un boulot du soir au FDI. De quoi passer une semaine inoubliable. ✂

Genre : enquête
Développeur :
 Bureau 81 (France)
Éditeur : indienova
Plateforme dispo :
 Windows
Téléchargement : 700 Mo
Date de sortie :
 22 juillet 2024
Langue : français



✂ Notre avis :
 Intelligent, bien fichu, remarquablement mis en scène pour un jeu dans lequel on passe 90 % de son temps devant un terminal, *The Operator* a tout pour plaire, à l'exception d'une trop grande simplicité et d'une brièveté qui laisse un triste goût de reviens-y. Ne reste plus qu'à espérer une suite qui saura transformer l'essai et faire de *The Operator* l'un des grands noms du jeu d'enquête.

14 €





Par Kocobé

Anger Foot

ON SEMELLE DE TOUT

Si l'été, les doigts de pieds se retrouvent souvent en éventail, dans *Anger Foot*, ils peuvent également atterrir avec une énergie cinétique remarquable dans la tronche de nos ennemis.



Il y a des jeux qui ne cherchent pas à montrer le meilleur de l'humanité. Sauf si vous considérez que le meilleur de l'humanité, c'est les pieds. Si c'est votre cas, ne vous sentez pas honteux ! Déjà, parce qu'ici, on ne *kink shame* pas et surtout parce qu'il est prouvé que l'attraction pour les petons est une des paraphilies les plus répandues. Je ne sais pas si *Free Lives*, à qui l'on doit *Broforce* et *Genital Jousting*, a flairé l'opportunité d'un public nombreux et passionné par la voûte plantaire, mais il n'empêche qu'*Anger Foot* met clairement les pieds dans le plat du jour.

Comment savate ? Le but est d'atteindre la fin de chaque niveau (des appartements délabrés, des égouts, un métro...) en tuant tout ce qui se met sur votre chemin. On est dans du tir à la première personne, mais les armes que vous aurez dans les mains seront peut-être moins importantes que ce que vous avez au bout de vos jambes. Votre botte secrète réside en effet dans un coup de pied dévastateur dont l'allonge redoutable abattra d'un coup les pauvres bougs qui auront eu l'insigne honneur de goûter à votre semelle. L'idée est donc d'aller très vite. VLAN, on défonce la porte d'un grand coup de pompe. BAM, on détruit les crânes de trois affreux qui

s'apprêtaient à nous tirer dessus. TCHAK, on ramasse un de leurs flingues. PAN, on s'occupe du mec du fond de la salle qui allait nous lancer une grenade. VLAN, on défonce une nouvelle porte. Bis re-pied-tita.

On finit par se lacet. Une dynamique de tête brûlée qui n'est pas sans rappeler *Mullet MadJack*, sorti il y a quelques mois, qui faisait également dans le corps perdu et dans le coup de pied qui traverse tout. Et c'était autrement énergique, aussi. En comparaison, *Anger Foot* semble un peu apathique. D'autant que les ennemis ont une fâcheuse tendance à viser parfaitement juste, même de très loin, ce qui provoque régulièrement des morts frustrantes tant on ne sait pas d'où le coup est parti. Résultat, après avoir défoncé une porte, il est plus raisonnable d'attendre et de laisser venir les assaillants, ce qui représente quand même un contresens ludique terrible. Ajoutez à cela un univers certes cartoon et graphiquement bien exécuté, mais cracra : il y a des toilettes partout, on rigole avec le pipi, le caca, le vomi, les pieds qui puent. Ça colle bien à l'esthétique punk qu'on peut s'imaginer d'un jeu Devolver, mais quand je vois l'élégance d'un *Children of the Sun*, je me dis qu'il était possible de ménager la chèvre et les shoes. »

Genre : booter shooter
Développeur :
 Free Lives (Afrique du Sud)
Éditeur : Devolver
Plateformes dispo :
 Windows, macOS, Linux
Plateforme test :
 Windows
Téléchargement : 14 Go
Date de sortie :
 11 juillet 2024
Langues : français, anglais



Notre avis :

Plein de bonne volonté, *Anger Foot* a surtout un défaut : s'être attaqué à la même niche qu'un *Mullet MadJack* dont les sensations sont incomparables. Certains trouveront leur pied, personnellement je l'ai trouvé un peu trop tendre.

25 €



SÉVICES APRÈS-VENTE

458

44 **La caravane patche**

46 **Dossier :**

Les écoles de jeu vidéo françaises

52 **Dossier :**

Gabe Newell mourra un jour

54 **Dossier :** Pourquoi est-ce si dur
d'être méchant dans les jeux vidéo ?

58 **Dossier :** Quand les fans
rebattent les karts

60 **Cabinet de curiosités**

Dossier :

***Être méchant dans
les jeux vidéo***

p. 54

LA CARAVANE PATCH

MISES À JOUR NOTABLES ET
EMPLÂTRES SUR JAMBES DE BOIS

PAR IZUAL



◀ SOUS LES PROJOS

Dead Cells

Pas une fin, un sommet. C'est comme ça qu'il faut accueillir l'ultime mise à jour de *Dead Cells*, sa trente-cinquième. Un patch qui vient couronner sept années de suivi exemplaires par Motion Twin puis Evil Empire. Une fin de développement, oui. Mais surtout un sommet du jeu vidéo.

Pardon pour le ton solennel, c'est juste qu'on prend rarement du recul pour se rendre compte du triomphe que c'est, *Dead Cells*. Un roguelite / metroidvania incroyable, bien sûr, mais aussi un suivi exemplaire, qui est allé bien au-delà de ce que les joueurs attendaient : 36 biomes en tout, 13 boss, des DLC, plus d'ennemis et d'armes que je pourrais en compter. Avec à chaque fois des surprises, que ce soit de nouvelles mécaniques ou une extension crossover avec *Castlevania*. Pour cette ultime mise à jour, Evil Empire a d'ailleurs sorti un dernier lapin de son chapeau avec les biomes maudits, où apparaissent de nouveaux mobs capables de maudire (donner un débuff qui fait qu'on meurt en un coup) mais où se cache aussi du loot plus puissant. Quarante nouveaux cosmétiques font en même temps leur apparition, histoire de terminer en beauté. Parfois, le vrai trésor, c'est bel et bien la destination.

EN CHANTIER

New Cycle

Le city-builder marronnasse, qu'ackboo avait beaucoup apprécié en mars, s'est encore amélioré avec un système de logistique par camion, qui complexifie beaucoup la gestion de la ville et assoit encore davantage le côté dieselpunk du jeu. Plutôt malin.

EN CHANTIER

Foundry

Pour sa première mise à jour, ce récent jeu de création d'usine en accès anticipé (que j'ai trouvé déjà très bon et plus que prometteur au mois de juin) a eu droit à la gestion des câbles et au support des mods, ce qui devrait bien rallonger sa durée de vie.

Steam

Votre boutique de couteaux virtuels préférée s'améliore : les évaluations pseudo-humoristiques et autres mèmes en ASCII sont dorénavant planquées et les descriptions des jeux sont moins truffées de liens. Steam veut aussi mettre beaucoup plus les démos en avant ; elles apparaissent désormais dans un onglet réservé aux trucs gratuits.

Dome Keeper

Une très grosse mise à jour est arrivée pour cet excellent jeu de défense de base : elle contient onze nouveaux gadgets, cinq nouveaux monstres, une nouvelle map et surtout un mode de jeu inédit, les missions de guildes. Celles-ci sont des parties spéciales avec un défi, comme des souterrains faits d'une roche trop dure pour être creusée mais traversés par un réseau de cavernes très complexe. Chaque mission est disponible en

deux modes de difficulté et octroie des « badges » lorsqu'on la réussit, badges qui servent à débloquent des améliorations permanentes, pour toutes les parties et tous les modes de jeu. J'allais dire que cette progression permanente est ce qui me manquait pour relancer le jeu, sauf que dans les notes de patch le studio indique qu'il se met désormais à bosser sur un mode multijoueur. Je vais peut-être attendre encore un peu, en fin de compte...

LE THERMOMÈTRE DLC

Ready or Not

À sa sortie en janvier dernier, cet excellent simulateur de SWAT n'avait presque qu'un seul défaut : on aurait aimé le savourer davantage, avec plus de maps différentes. Certes, *Ready or Not* s'est quand même lancé avec dix-huit niveaux, mais on en faisait vite le tour, sans que notre soif soit étanchée. Comme de juste, c'est donc un DLC de trois nouvelles maps que propose le studio aujourd'hui avec *Home Invasion* : une banlieue glauque, un manoir luxueux

et un pavillon de classe moyenne (et quelques nouvelles armes oubliables) pour 10 €, ce que le site *howlongtobeat.com* évalue à entre trois et six heures de contenu. Faute de recevoir une clé, je n'ai pas pu essayer tout ça moi-même et trancher entre les avis de la communauté, qui oscillent entre « super pour le prix » et « les maps sont nazes ». Mais j'ai quand même reçu un e-mail rigolo du studio qui m'assure que je serai recontacté s'il y a « de l'intérêt pour notre collaboration » (???).

No Man's Sky

En sept ou huit ans de « La Caravane patche », j'ai dû mentionner *No Man's Sky* une bonne vingtaine de fois. Mais je ne me souviens pas d'une mise à jour aussi imposante que « Worlds » (première partie), qui revoit l'algorithme de génération du monde. Tout est (hélas) toujours aléatoire, mais les planètes sont beaucoup plus spectaculaires, par exemple avec des îles flottantes. L'aspect du ciel et des nuages a aussi été entièrement transformé, un changement très important

dans un jeu où l'on vole souvent à haute altitude. D'autres chamboulements au rendu des ombres, de l'eau, du vent et du brouillard, ainsi qu'une refonte des planètes désertiques ou de glace et l'apparition de nouveaux biomes (brûlé, toxique, irradié), achèvent de donner au monde de *No Man's Sky* un bon coup de polish. Pour la seconde partie de la mise à jour, j'espère secrètement une poignée de planètes créées à la main pour égayer les premières heures d'une campagne.



Apex Legends

Le battle royale de Respawn entre dans sa 22^e saison et si j'ai bien conscience que beaucoup de lecteurs de *Canard PC* ont arrêté d'y jouer, je trouve toujours intéressant de regarder son évolution pour voir comment se débrouille un battle royale antédiluvien (il a tout de même cinq ans) pour rester, tel Hugo, frais. La mise à jour « Shockwave » apporte donc une sixième map, urbaine et plus verticale que les autres. De nouveaux modes de jeu plus pêchus font leur apparition et certaines classes (les éclaireurs et les tanks) bénéficient d'un passif de plus pour accentuer leur pistage des ennemis (pour les éclaireurs) ou leur résistance (pour les tanks). Est-ce que c'est le genre d'arguments qui fera réinstaller les 70 Go du jeu à ceux qui regardent déjà très fort en direction de *Deadlock*, le nouveau FPS multi de Valve ? Eeeeeeh...

Hunt : Showdown 1896

Pour fêter son portage sur un nouveau moteur et l'arrivée d'une jolie map montagneuse, l'extraction shooter du bayou s'est offert un changement de nom, avec ce « 1896 » final que personne n'utilisera jamais dans une conversation normale.



LE THERMOMÈTRE DLC

Dredge

Après la région polaire, le second DLC du jeu de pêche lovecraftien propose cette fois d'explorer les environs d'une plateforme pétrolière et de la reconstruire au fil du scénario, afin d'aider un projet de recherche dont l'objectif contient... ne me dites rien... les mots « horreur » et « cosmique » ? J'ai bon ? Ha, je le savais.



PAR **Y**AMUKASS

Dans le chaos des écoles françaises de jeu vidéo

LE CURSUS ENTRE DEUX CHAISES

Chaque année, des milliers d'étudiants se pressent aux portes ouvertes d'écoles spécialisées dans le jeu vidéo. Il y a quinze ans, j'étais de ceux-là. C'est un jeune élève en costard qui m'a accueilli et donné quelques informations sur le parcours, avant de très vite me parler d'argent : « *J'ai réussi à payer ma propre formation grâce à un héritage* », m'avait-il alors expliqué.

Avance rapide : j'ai finalement étudié le droit à l'université, ciao l'école de jeux vidéo à 6 000 € l'année. Quinze ans plus tard, la situation a-t-elle évolué pour les lycéens ? Si certaines écoles ont changé de nom ou multiplié leurs antennes partout en France, le marché de la formation semble sclérosé. Plus de neuf cursus sur dix sont dispensés par le privé, selon le dernier diagnostic mené par l'association Ambition Jeu Vidéo. Le rapport, rédigé par plusieurs associations professionnelles, précise notamment qu'il existe 487 formations délivrées par 74 « enseignes ». On y apprend que plus d'un diplôme sur dix n'est pas reconnu par le RNCP, le répertoire national des certifications professionnelles. Il n'existe qu'une vingtaine de titres pour authentifier les presque 200 formations référencées en France. De plus, certains établissements signent des conventions de partenariat avec d'autres pour utiliser un de ces titres, « en échange d'un pourcentage du chiffre d'affaires issu de la vente de ladite formation ».

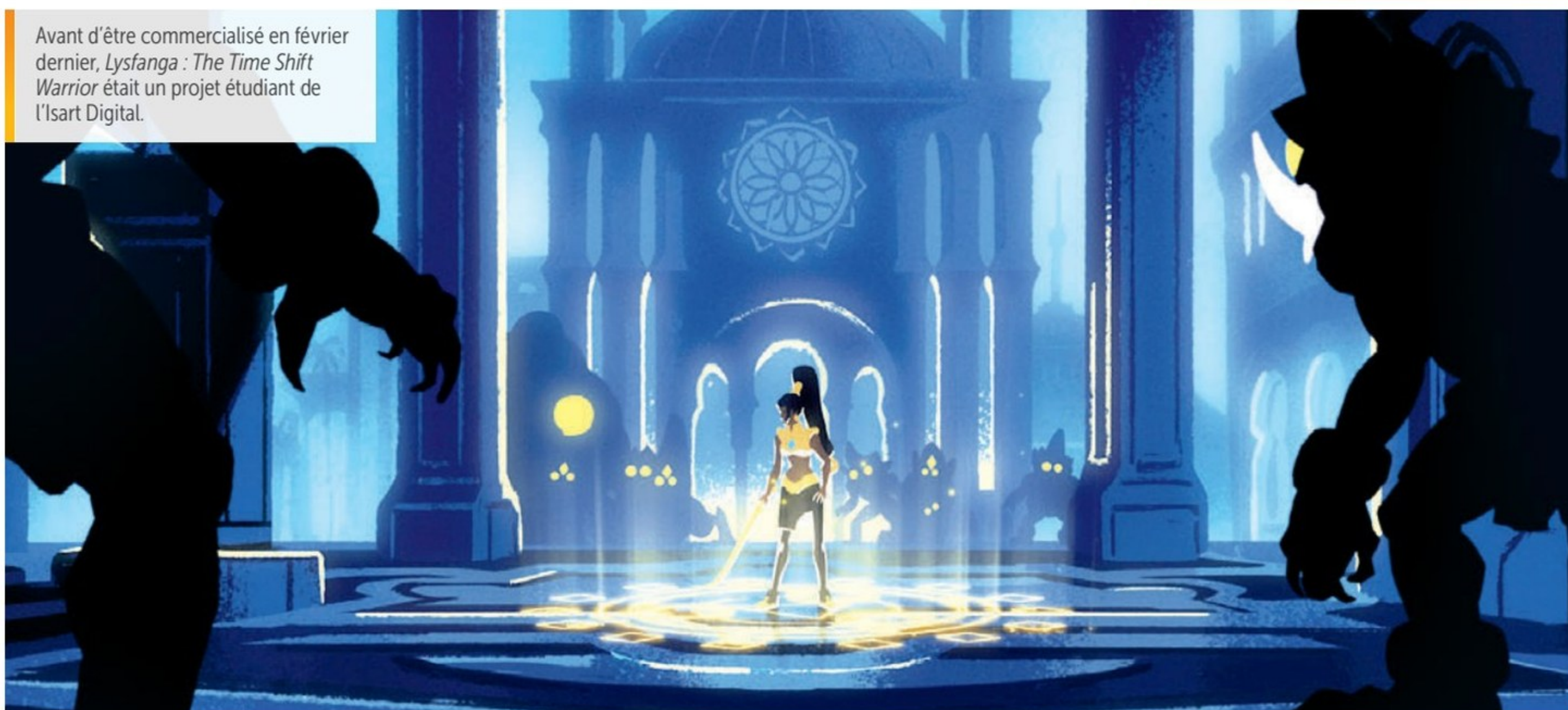
ISART, VOUS AVEZ DIT ISART ? Après un sondage pour son propre baromètre, le Syndicat des travailleurs du jeu vidéo (STJV) fixe le prix moyen des études à 25 000 € pour une formation en école privée. Certains cycles peuvent atteindre plus de 40 000 €. « *Tout témoigne des extrêmes inégalités qui existent entre les écoles, mais elles ont un point commun : leur prix* », détaille Alexandre Lefebvre, délégué général pour l'association East Games, qui accompagne les créateurs de jeu vidéo dans le Grand Est. « *Nombreux sont celles et ceux qui s'endettent sans garantie de trouver un travail. On assiste parfois à des drames personnels.* » D'après l'étude du STJV, 35 % des étudiants ont eu recours à un prêt pour financer leurs études. Certaines initiatives, comme la Bourse Jeu Vidéo de l'association Loisirs Numériques, ont pour objectif de financer les études de jeunes moins favorisés. Elle n'accepte que cinq à sept étudiants chaque année et ne fonctionne que grâce aux dons de particuliers, d'entreprises du secteur et notamment d'écoles privées. Si certains saluent un moyen d'intégrer des profils différents dans des établissements qui semblent réservés aux enfants de CSP+, d'autres y voient un pansement sur une jambe de bois face à un écosystème qu'il faudrait chahuter.

RUBIKA SUR L'ONGLE. Certains étudiants, qui préfèrent rester anonymes, témoignent de conditions désastreuses : malgré les milliers d'euros payés chaque année, certains occupent des locaux parfois délabrés, infestés par les nuisibles et jamais entretenus. « *On n'ose même pas s'asseoir sur les toilettes* », raconte l'une d'entre eux. « *Le faux-plafond nous tombe régulièrement sur la tête* », renchérit un autre. Le syndicat Solidaires Étudiant Lyon a tiré la sonnette d'alarme en janvier dernier à propos de sanctions disciplinaires prenant la forme de travaux d'intérêt général, « *qui pourraient entrer dans la définition du travail forcé du code pénal* » comme du tutorat imposé, des heures de ménage dans les salles de cours ou du démarchage par téléphone. Chaque école est maîtresse de sa maquette pédagogique – pour le meilleur, mais parfois pour le pire. Plusieurs étudiants évoquent des « *cours lunaires sans aucun lien avec le jeu vidéo* », des projets censés être menés sous l'égide d'un mentor « *sans tuteur ni matériel* », des changements de programme en cours de route, voire des disparitions de pans entiers d'enseignements d'une année sur

Chaque école est maîtresse de sa maquette pédagogique, pour le meilleur, mais parfois pour le pire.

l'autre. S'il existe des établissements où tout se passe très bien, l'absence de branche professionnelle dédiée au jeu vidéo empêche le contrôle optimal des formations. Certains élèves se retrouvent face à des professeurs tout juste sortis de la même école. « *Il n'y a pas assez de profils seniors pour enseigner, en particulier en dehors de Paris* », explique Alexandre Lefebvre. Ce qu'il faudrait selon lui : « *Des travailleurs qui se sont cassé les dents, qui ont de la bouteille. Le jeu vidéo c'est de l'artisanat dans le sens le plus noble, avec son volet artistique, expérimental.* » De plus en plus de formations publiques, notamment les licences et masters universitaires, invitent les professionnels à s'exprimer sur leurs parcours via des cours ou des conférences. Le public essaie de combler son retard, porté par la renommée de l'École nationale du jeu

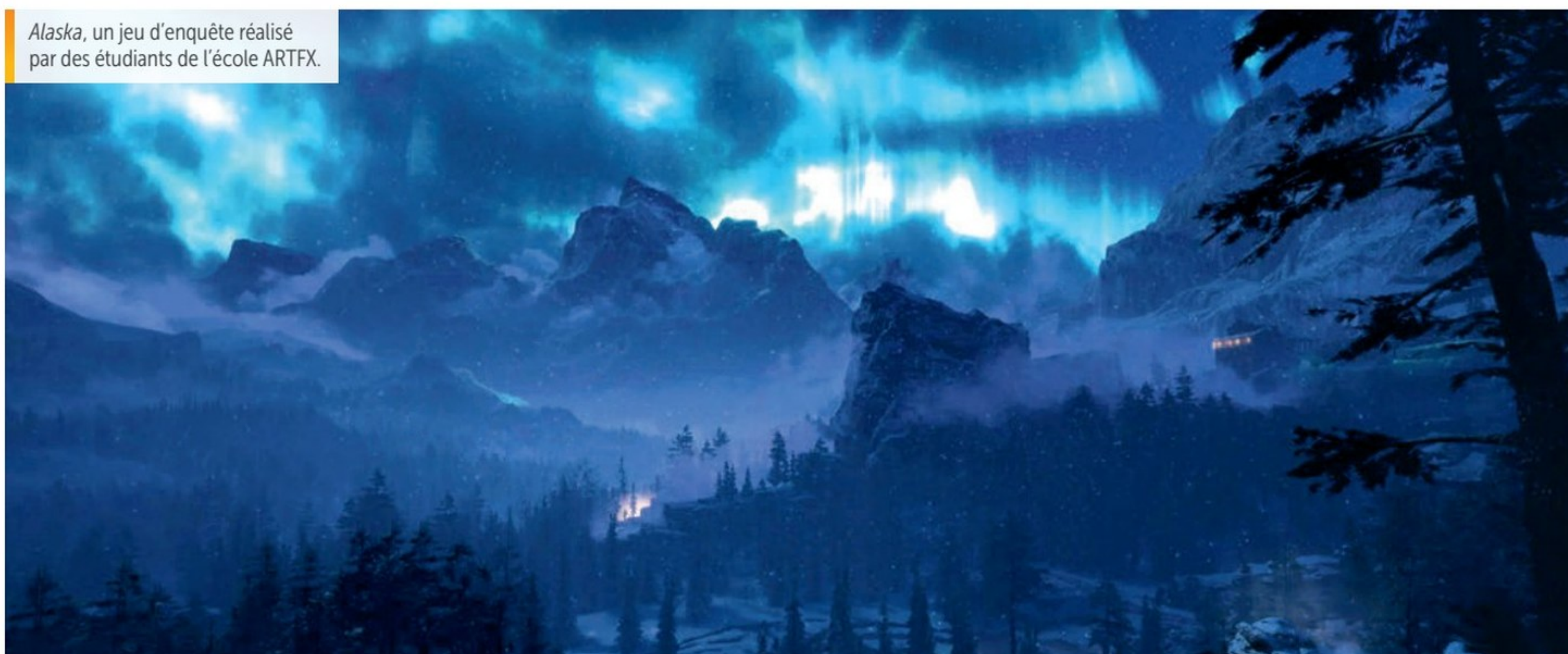
Avant d'être commercialisé en février dernier, *Lysfanga : The Time Shift Warrior* était un projet étudiant de l'Isart Digital.



Lysfanga : The Time Shift Warrior
(Isart Digital)



Alaska, un jeu d'enquête réalisé
par des étudiants de l'école ARTFX.





Lysfanga : The Time Shift Warrior
(Isart Digital)

et des médias interactifs numériques du Cnam (le Cnam-ENJMIN) à Angoulême. Les formations se développent, notamment les licences professionnelles comme au sein de l'IUT de Bobigny, à Lyon ou encore à Montpellier : « Notre équipe pédagogique est complétée par des professionnels en métier à plus de 25 % conformément aux arrêtés ministériels, explique Claire Siegel, responsable pédagogique de la licence professionnelle Métiers du Jeu Vidéo (LPMJV). Je pense que l'on est très loin des clichés qui prétendent que les écoles privées forment des techniciens, les universités des théoriciens. » Une formation essentiellement soutenue par ses anciens élèves ainsi que des studios locaux, comme DigixArt ou Ubisoft. Pourtant, pour Olivier Piot, « c'est aussi à cause de l'université qu'une telle différence entre le public et le privé existe. Si elle s'était saisie très tôt de la question du jeu vidéo avec des licences et des masters plus professionnalisants, on n'en serait pas là. »

REPENSER LA PHILOSOPHIE DE LA FORMATION. Ce professeur d'arts plastiques dans les Ardennes travaille depuis quatre ans sur un projet de classe préparatoire pour le jeu vidéo. Une CPES gratuite, inédite, au contraire du privé qui multiplie ce genre de proposition, toujours à prix d'or, partout en France. « En terminale, j'ai des élèves issus de familles défavorisées, ultra motivés et bourrés de talent, mais qui n'ont accès à aucun PC. Le but est de leur mettre à disposition du matériel et un enseignement pluridisciplinaire qui leur servira de base, qu'ils veuillent tenter les concours d'entrée en école ou poursuivre une formation à l'université. » Le programme est construit en

concertation avec des travailleurs et après avoir visité des studios, notamment ceux de SandFall à Montpellier. « Une classe préparatoire de ce genre peut être extrêmement pertinente, abonde Alexandre Lefebvre. Ces élèves pourraient ensuite aller en informatique, en musique, en arts, etc., avec une dimension jeu vidéo de qualité. Des profils plus divers, avec un autre bagage culturel, une maîtrise de l'anglais universitaire... » Mais cela suppose un gros changement de paradigme pour toute l'industrie : instruire des confrères polyvalents et critiques et non pas une main-d'œuvre inféodée à un marché à un temps T, dépassée quelques années plus tard face à l'évolution des outils. « Il faut aussi changer les mentalités : il y a d'excellents professionnels qui ne sont pas issus d'école privée », conclut-il. Aujourd'hui, dans une grande majorité de cas, ce sont encore le prestige et le réseau d'une poignée de diplômes onéreux qui permettent d'entrer dans les studios. Depuis 2015 existe le Réseau des Formations aux Métiers du Jeu Vidéo

« En terminale, j'ai des élèves issus de familles défavorisées, ultra motivés et bourrés de talent, mais qui n'ont accès à aucun PC. » – Olivier Piot

instauré par le SNJV : avec une vingtaine de structures référencées, elle doit garantir une certaine qualité d'enseignement. D'autant que la conjoncture n'est pas en faveur des juniors. Les projections du Diagnostic montrent que tous les jeunes diplômés ne seront pas intégrés. « C'est aussi pour ça que nos parcours restent plus généralistes », explique Laurent Di Filippo, enseignant-chercheur à l'université de Metz. Là-bas, le master « Audiovisuel, Médias Interactifs Numériques et Jeux » (AMINJ) forme les étudiants à la communication et la conception de dispositifs ludiques. « Nos élèves trouvent beaucoup plus de travail dans les autres domaines que dans celui du jeu vidéo. » Les données ne mentent pas : ce sont les profils seniors, expérimentés, qui manquent à l'appel. L'industrie doit donc s'attaquer à un autre chantier, celui de la formation continue « sans oublier de remettre à plat l'enseignement initial », espèrent certains développeurs anonymes. « Garder les talents suppose aussi d'améliorer les conditions de travail. Certaines pratiques comme le crunch, ces heures supplémentaires non rémunérées, peuvent sembler acceptables quand on sort d'un cursus privé : quand on paie 8 000 € son année, on cravache pour rendre le meilleur projet possible. Quitte à se priver de sommeil ou rester dormir dans nos salles de cours. » Les pratiques et les cursus évoluent, tout doucement : en attendant, pendant encore quelques années, ils seront nombreux et nombreuses à pousser les portes de formations très chères, aux débouchés trop incertains et – dans certains cas – aux conditions d'apprentissage problématiques. ■

Symphonia (un projet étudiant de l'Isart Digital).



Jivana est un jeu narratif qui a été développé par dix étudiants de l'école Rubika.



Inkesis, un autre projet mené par des étudiants de l'Isart Digital.



La crise du jeu vidéo, vue par les étudiants

C'EST PAS L'ÉCOLE QUI M'A DICTÉ MON CODE

Pour la seconde partie de ce dossier, nous sommes allés directement à la rencontre des étudiants en jeu vidéo qui s'apprêtent à mettre le pied dans le monde du travail, afin de recueillir leurs avis sur la crise que traverse actuellement le secteur.

Allez-y, essayez de dire à quelqu'un que vous travaillez dans le jeu vidéo et la plupart du temps, il ne faudra pas se faire prier longtemps avant d'entendre que *« quand même, c'est un métier de rêve, t'en as de la chance, en plus mon neveu Matéo il adore Fortnite alors il aimerait beaucoup être à ta place ! »*. Oui, pour beaucoup de monde, étudier dans le jeu vidéo et se préparer à en faire une carrière peut avoir de quoi faire fantasmer. Pourtant, le secteur a bien évolué durant la dernière décennie, et traverse même depuis plusieurs années une crise qui s'est intensifiée récemment, particulièrement avec la déferlante de licenciements et de fermetures à laquelle on continue d'assister. Certains le savaient déjà, mais beaucoup le

« Si je me rends compte que ça marche pas, il faudra que je recommence de zéro, peut-être même que je change de secteur d'activité. » - Ulysses, étudiant en game design à Rubika

réalisent aujourd'hui : le milieu du jeu vidéo n'a rien d'un Eldorado pour celles et ceux qui veulent en faire un métier. *« Personnellement, j'ai choisi le jeu vidéo en sachant déjà que c'était un milieu compliqué »*, nous raconte par exemple Ulysses, étudiant en quatrième année à Rubika, l'un des établissements français les plus réputés, situé dans le nord de la France. *« C'est sûr qu'il y a une inquiétude croissante depuis quelques mois avec tous les licenciements, ça me fait peur pour mon avenir, poursuit-il. Mais j'ai toujours su que ça allait être un long combat, alors je suis prêt. »*

ÉTUDIE & RETRY. Pour beaucoup d'étudiants ou de jeunes actifs qui font leur entrée dans le monde du travail, il faut composer avec la perspective d'entrer dans un secteur en crise, où les places sont chères. *« C'est la guerre pour les stages, ça l'a toujours été mais là on sent quand même que quelque chose a changé »*, explique Julie, qui a fraîchement terminé son cursus à l'ICAN et a passé plusieurs mois à trouver une entreprise qui accepterait de la prendre en stage. *« J'ai eu de la chance, nous dit-elle, mais ce n'est clairement pas le cas de tous mes amis, certains se retrouvent même à prendre un stage qui n'a pas grand-chose à voir avec le jeu vidéo. »* Ces stages, généralement obligatoires à la fin d'un

cursus qui peut s'étendre sur trois à cinq ans, représentent pour les étudiants la porte d'entrée la plus courante vers le monde du travail. C'est bien souvent à l'issue d'un stage de quelques mois en entreprise qu'on a la possibilité de se voir intégré en CDD, voire directement en CDI. Ulysses, par exemple, est content d'avoir pu trouver un stage dans un studio belge qui lui correspond, travaillant sur des jeux de stratégie. *« Ça se passe bien, je suis content – j'espère avoir une promesse d'embauche à la fin de mon stage mais rien n'est sûr, ça m'inquiète pas mal et je sais que les places sont rares »*, se confie-t-il.

UN SECTEUR PLEIN À CRAQUER. Dans le cadre d'une formation en master (et ce, peu importe le domaine d'activité), il est assez courant de voir des gens abandonner au bout de quelques années. Mais dans le jeu vidéo, c'est un phénomène qui a tendance à s'accroître depuis quelque temps, même dans des écoles comme Rubika qui mettent pourtant en avant un pourcentage élevé d'insertion dans le milieu professionnel. *« Les gens se découragent, je l'ai toujours vu depuis que j'ai commencé à étudier, c'est normal, explique Ulysses. Mais aujourd'hui, on se rend peu à peu compte qu'il y a quasiment un étudiant sur deux qui va galérer à trouver un travail après être sorti de l'école. Et ça, les profs ne te le disent pas. »* Ce n'est heureusement pas le cas partout, et ces formations privées dépendent en grande partie de la volonté des enseignants à sensibiliser leurs étudiants à la réalité du milieu. Dans certaines écoles, comme à Bellecour où a étudié Erwan, il arrive que des intervenants préparent leurs étudiants à une arrivée compliquée dans le monde professionnel. *« J'ai eu des profs assez lucides là-dessus, certains prennent même le temps de nous répondre après les heures de cours pour nous aider à peaufiner notre CV, nous dit-il en revenant sur son expérience. Bon, ça m'a pas empêché de mettre du temps à trouver une boîte, mais au moins on se sent soutenu et on n'est pas juste largué en pleine mer. »* Parmi tous les étudiants avec qui nous avons pu discuter, ils sont nombreux à être assez lucides sur l'état du secteur dans lequel ils ont mis les pieds. Cela ne semble pas les décourager pour autant, puisqu'on n'a pas arrêté de leur dire que le jeu vidéo était un domaine compliqué, qui peut sembler inaccessible. Terminer le cursus devient donc une priorité pour beaucoup, et on verra ensuite comment utiliser ces compétences, qu'il n'est pas rare de voir transférées à des secteurs moins risqués, comme l'informatique ou le design. *« Au pire je changerai de taf, je deviendrai plombier, ça a quand même l'air moins bouché »*, plaisantait Ulysses. La phrase peut prêter à sourire mais malheureusement, Ulysses est sans doute dans le vrai. ■

Certains, comme les montpelliérains de Fireplace qui ont développé *En Garde !*, font le choix de fonder leur propre studio à la sortie de l'école.



Sur son site officiel, l'école Rubika met en avant une « professionnalisation rapide ». Pas sûr que le site ait été mis à jour récemment.



Créée en 1988, RUBIKA est une [école](#) supérieure privée spécialisée dans les métiers du Jeu Vidéo, de l'Animation 2D/3D et du Design. Située sur 5 campus à Valenciennes, Montbéliard, La Réunion (France), Montréal (Canada) et Pune (Inde), RUBIKA forme chaque année plus de 1300 étudiant(e)s déterminé(e)s à faire de leur passion un métier. Notre école vise l'équilibre entre enseignements culturels, artistiques et techniques. Tout au long de nos [formations](#) les étudiant(e)s travaillent sur des projets en mode studio. Cet apprentissage par l'expérience assure aux étudiants une professionnalisation rapide, forgeant leur organisation personnelle et leur culture du travail collaboratif.



Gabe Newell mourra un jour

ET TOUT LE MONDE FLIPPE QUANT
À CE QU'IL SE PASSERA ENSUITE

On m'a appris que quelques joueurs PC lisaient potentiellement ce magazine. Je me suis dit qu'il pouvait être intéressant d'ajouter une peur existentielle à votre collection.

En mars dernier, dans le cadre d'une affaire, la justice américaine divulgue des échanges par courriel entre Tim Sweeney, le patron d'Epic Games, et différents cadres de Valve, dont Gabe Newell, le patron. Un de ces messages qui datent de 2018 vise à faire aux gérants de Steam la courtoisie de la primeur de l'annonce de l'arrivée imminente de l'Epic Games Store (EGS). Courtoisie relative, puisque Sweeney les y traite quand même de « trous de balle » pour profiter de leur position dominante et de prélever une commission de 30 % sur toutes les transactions faites sur la plateforme, sauf pour les plus gros succès qui, selon le nombre de ventes, peuvent bénéficier d'un taux raboté jusqu'à 20 %. Rappel du contexte, Sweeney est exaspéré par les 30 % que prend Apple sur les microtransactions de l'App Store (ce qui représente un sacré paquet de V-bucks dans *Fortnite*) et s'apprête à lancer l'énorme armada juridique contre le géant américain. Avoir Steam qui alignerait ses tarifs sur ceux du futur EGS à 12 % serait donc un argument de poids à ajouter au dossier. Le langage fleuri de Sweeney n'a cependant pas impressionné Scott Lynch, le directeur des opérations de Valve, qui commente le lendemain dans une boucle interne : « *T'es dég ?* » (« *You mad bro?* »).

VAPEUR SUR LA VILLE. La presse s'empare du sujet et, par-dessus un tweet de PC Gamer, un utilisateur commente : « *Je pense que c'est OK pour Steam d'avoir un monopole sur le marché jeu vidéo PC parce qu'ils fournissent une bonne expérience, pleine de fonctionnalités, gratuitement, alors que le client Epic arrive à peine à charger la page d'accueil du magasin.* » 45 000 likes. Par-dessus ce même message, un autre rétorque : « *Sans rire, la chose qui devrait être la plus effrayante pour les joueurs PC est la possibilité que Game Newell meure et que l'entreprise soit introduite en bourse avec un PDG traditionnel à sa tête.* » 52 000 likes. Une petite recherche sur Reddit ou les forums de discussions Steam montrent que cet utilisateur préoccupé est loin d'être le seul à s'inquiéter. « *Que va-t-il se passer avec Steam quand Gabe mourra ?* » par ici, « *Gabe Newell se fait vieux* » par là. De drôles de questions. C'était quand la dernière fois que vous vous êtes sincèrement soucié de la bonne santé d'un PDG ?

DROIT D'OPACITÉ. Grâce à sa présence depuis plus de 20 ans, ses promotions régulières, son bon fonctionnement général, Steam règne sans partage sur l'écosystème PC. Mais on ne sait pas non plus exactement à quel point. Un vieux rapport d'un cabinet d'analystes datant de 2013 estimait les parts de marché de Steam à 75 %. Sur la distribution pure de jeux PC dits « premium » (c'est-à-dire sur la vente directe de jeux payants, en excluant notamment les microtransactions qui font les choux gras de free-to-play comme *Fortnite* et *Genshin Impact*), la réalité relève sans aucun doute d'une hégémonie encore plus importante. Car malgré son intimidante influence, Valve demeure un acteur d'une opacité remarquable qui ne rend que très peu de comptes et ne publie que très peu de chiffres. Une des raisons à cela vient du

fait qu'elle n'est pas cotée en bourse. Beaucoup de joueurs PC estiment ainsi que si le service proposé par Steam est de si bonne qualité, c'est parce que Valve n'est pas parasité par certaines règles néfastes dictées par un marché impatient et n'a pas à répondre à des enjeux de rentabilité à court terme pour faire plaisir à des investisseurs. Difficile de leur donner tort quand on regarde du côté d'Epic Games, qui a licencié 16 % de ses effectifs en septembre dernier, alors que son EGS reste encore aujourd'hui particulièrement déplaisant à pratiquer.

PATRON INCOGNITO. Côté popote interne, on n'en sait pas beaucoup plus. On sait que Gabe Newell, son cofondateur, est le patron. *Forbes*, dans une admission d'imprécision qui les honore, estime qu'il possède « au moins un quart » de Valve. Pareil pour la gouvernance, on ne connaît pas le rapport de force à la tête de l'entreprise. On ne sait pas si Gabe

***Valve demeure un acteur
d'une opacité remarquable
qui ne rend que très peu de comptes
et ne publie que très peu de chiffres.***

Newell, en bon leader charismatique libertarien, prend toutes les décisions seul. On ne sait pas si le conseil d'administration est suffisamment influent pour avoir un impact sur le patron. Récapitulons. Nous avons donc une entité quasi monopolistique sur la vente des jeux premium sur PC dont la politique pro-consommateur dépend potentiellement du bon vouloir d'une seule et unique personne, Gabe Newell, 61 ans, qui, si on ne lui souhaite rien de grave, serait dans son bon droit de partir à la retraite sur un de ses six yachts un jour.

TU DEVRAIS RENDRE DES COMPTES, STEAM. Rien ne garantit que ces craintes soient fondées, mais aucun élément tangible ne vient les contredire non plus. Et si l'exemple de Twitter nous a bien appris quelque chose, c'est qu'un service peut se dégrader extrêmement vite entre de mauvaises mains. Une chose est certaine : Steam gagnerait à être plus transparent sur la manière dont les décisions sont prises en interne. Dans une excellente vidéo de janvier 2023 traitant des conditions de travail à Valve, People Make Games expliquait que cette opacité servait également à dissimuler le manque de diversité au sein de l'entreprise et à ne pas s'engager sur des sujets de société importants, comme les revendications de Black Lives Matter. Impossible de vous forcer à vous sentir concerné par ce genre d'enjeux, mais je pense qu'il est dans votre intérêt de faire comprendre à Valve que vous voulez savoir ce qu'il adviendra de votre collection centralisée de jeux PC dans les décennies à venir. Collection qui, au cas où ça vous aurait échappé, ne vous appartient pas réellement. ■

Steam est né quasiment en même temps que *Canard PC* : il a fêté ses 20 ans le 12 septembre 2023. (Image : Steam / Valve)



Pourquoi est-ce si dur d'être méchant dans les jeux vidéo ?

Je n'ai pas le souvenir d'avoir déjà été cruelle dans un jeu. Généralement, cette optique me terrorise. Je suis plutôt de celles qui lancent une nouvelle partie de jeu de rôle en décidant d'être méchante pour me dégonfler dix minutes après parce que, non décidément, c'est trop horrible. Rongée par la culpabilité, il m'est souvent arrivé de charger une ancienne sauvegarde après avoir tué un civil par mégarde ou choisi une option aux conséquences épouvantables. Un peu dommage quand on sait que les jeux vidéo sont l'un des rares endroits où l'on peut faire n'importe quoi en toute impunité.

Le pire, c'est que je ne suis pas la seule à avoir été confrontée à cette situation. En 2013, un internaute de Reddit partageait le même constat. « *J'ai enfin lancé Mass Effect 3, bien déterminé à jouer renégat [un alignement violent pour qui la fin justifie les moyens, NDLR]. Je me suis dit que cette fois, je serais un badass... enfin, juste après avoir été extrêmement poli et respectueux avec tout le monde. Peu importe le RPG auquel je joue, je choisis toujours le chemin de la vertu. La chose la plus terrible que j'aie pu faire, c'est de vendre mon corps pour un peu d'argent dans Fallout 2. Et même là je l'ai fait avec politesse. Est-ce que quelqu'un peut m'aider à être un meilleur méchant ?* »

ÊTRE MÉCHANT POUR LES NULS. En réalité, il y a bien une fois où j'ai été volontairement cruelle. Ça m'a hanté pendant des jours. Imaginez la scène. Une pièce remplie de jouets et les cris perçants d'une adorable peluche qui nous supplie de ne pas la tuer. Un gouffre qui s'approche. Notre compagnon qui nous pousse à continuer. Puis la chute. Je pense que quiconque a déjà joué au jeu coop *It Takes Two*, du studio Hazelight, aura reconnu cette scène traumatisante : le meurtre de la reine éléphante Cutie. Mais est-ce que c'était vraiment la première fois ? Après tout, j'ai déjà noyé un Sims dans mon adolescence, roulé sur quelques passants dans *GTA* et mangé mon lot d'humains dans *Maneater*. Mais ça ne compte pas, non ? À bien y réfléchir, c'est quand même assez troublant. Pourquoi certains jeux me font culpabiliser dès que j'envisage de sortir du droit chemin, quand d'autres me laissent commettre les pires atrocités en toute décontraction ? Pour trouver une réponse à ma question, je me suis plongée dans une interview réalisée en 2016 par Izual avec Brian Heins, le game director de *Tyranny* – un jeu où les développeurs s'amusent justement à nous pousser vers la voie du méchant. Voici ce qu'il disait sur le sujet : « *Je pense que si les gens jouent très peu de méchants dans les jeux de rôle, c'est surtout parce qu'on les punit pour ça. Quand les personnages apprennent que vous avez fait des choix maléfiques, ils ferment la porte ou bien le joueur se voit octroyer beaucoup moins de points d'expérience.* » Autrement dit, s'il est si difficile d'être méchant dans les jeux, c'est d'abord parce que le prix à payer est trop important.

TO KILL OR NOT TO KILL ? Dans de nombreux jeux de rôle, nos mauvais choix ont de mauvaises conséquences. Dans *Fallout 3*, notre personnage peut décider de faire sauter une ville entière et ses habitants pour une jolie somme ou désamorcer la bombe pour des clopinettes. Or, si l'offre peut sembler alléchante au premier abord, le choix dit mauvais est en réalité très punitif. On ne gagne finalement que peu d'argent comparé à ce qu'on récupère au fil d'une partie. En contrepartie, on se retrouve avec de nouveaux ennemis, une mauvaise réputation et des quêtes supprimées. Donc non seulement on a joué les salauds mais en plus on n'a rien gagné. Super. À l'inverse, lorsque je tue des centaines de passants dans *GTA*, les conséquences sont quand

Certains jeux me font culpabiliser dès que j'envisage de sortir du droit chemin, quand d'autres me laissent commettre les pires atrocités en toute décontraction.

même relativement tranquilles. Il me suffit de me planquer deux minutes dans une ruelle inhabitée et hop, les hélicoptères de la police disparaissent. Même si certains jeux de rôle dont *Tyranny* essaient de renverser la tendance en récompensant nos méfaits, les systèmes moraux très punitifs de nombreux titres ne nous facilitent pas la tâche. Une vision caricaturale ou binaire de la moralité qui peut même devenir un problème selon Sybil Collas, narrative designer freelance qui a travaillé sur des jeux comme *Banishers : Ghost of New Eden*, *Shady Part of Me* et *Twin Mirror*. « *J'ai beaucoup de mal avec les gros blockbusters américains qui ont une morale préconçue hyper centrée sur le culte du héros sacrificiel. Avec cette idée que leurs valeurs morales sont universelles.* » ➤

Baldur's Gate 3 (2023)



It Takes Two (2021)



GTA V (2013)
Hop hop hop, on tue plus de civils s'il vous plaît. J'ai un quota d'étoiles à respecter moi !



Maneater (2021)



C'est non seulement flemmard mais dangereux quand on sait à quel point les jeux vidéo influencent notre rapport au monde. »

« **NUL N'EST MÉCHANT VOLONTAIREMENT** ». Au fond, choisir un chemin moralement plus discutable n'aurait pas grand intérêt. Ce qui est bien dommage selon Sybil Collas. « *Les joueurs ne se souviennent pas du scénario mais de la marque qu'ils ont laissée sur le monde. Les moments où ils vont avoir un impact. Provoquer le joueur et ses préconceptions de la moralité permet de créer des ancres narratives très efficaces dans un jeu vidéo.* » C'est là qu'on arrive à notre deuxième point. Non seulement être méchant est difficile parce qu'on n'y est pas encouragé mais en plus, soyons honnêtes, c'est hyper

« Provoquer le joueur et ses préconceptions de la moralité permet de créer des ancres narratives très efficaces dans un jeu vidéo. » - Sybil Collas

désagréable de se rendre compte qu'on a fait quelque chose de moralement discutable. Si je reprends l'histoire de notre petite Cutie dans *It Takes Two*, je ne crois pas avoir eu le choix de la tuer ou non. À moins d'éteindre la console. Même chose dans *The Hex*, de David Mullins, lorsque le jeu me force à tuer un personnage pour me mettre nez à nez avec son enfant deux minutes plus tard. Bien qu'on m'y ait poussé, je dois vivre avec les conséquences de mes actes. Dans une interview pour RockPaperShotgun, le créateur du jeu de survie en temps de guerre *This War of Mine*, Pawel Miechowski, racontait ceci : « *Pendant le développement, nous réfléchissions au fait que dans les films et les livres, vous avez beau être spectateur, vous pouvez éprouver de l'empathie,*

de l'amour, de la haine pour les personnages. Tandis qu'avec les jeux vous pouvez faire des choses qui vous feront éprouver des remords. C'est inconfortable. » Ce n'est d'ailleurs pas pour rien que le comportement quick save/quick load – qui consiste à charger une ancienne sauvegarde lorsqu'on est mécontent de notre avancée – est aussi populaire. Il permet d'évacuer très facilement la culpabilité d'une mauvaise action tout en satisfaisant notre curiosité.

QUEL BONHEUR D'ÊTRE MÉCHANT. Cette façon de jouer avec notre morale et nos émotions ressemble presque à du sadisme de la part des créateurs, qui nous manipulent pour nous faire du mal. « *Notre objectif en tant qu'auteur, c'est d'inscrire le joueur dans un cadre un peu plus subtil que le bon et le mauvais, explique Sybil Collas. Des jeux comme The Wolf Among Us par exemple, vont nous pousser à la faute. Le jeu sait qu'on veut faire des choix moraux mais à un moment, tu as été tellement poussé à bout que lorsqu'on te propose de te transformer et de tuer, tu le fais. Tu ne réfléchis pas. C'est un niveau de kiff incroyable que tu regrettes tout de suite après. C'est une façon beaucoup plus intéressante de traiter le joueur dans son système moral.* » Au fond, il est facile d'être gentil quand le monde virtuel dans lequel on évolue nous pousse systématiquement dans la bonne direction, que les récompenses sont meilleures et que nos émotions sont protégées. Mais n'est-il pas plus intéressant d'être bousculé dans notre vision du monde ? Se confronter aux zones grises de notre moralité pour vivre une expérience ludique encore plus riche ? C'est sûrement ce que se sont dit d'ailleurs les développeurs du dernier *Baldur's Gate* en écrivant un scénario entier pour un personnage maléfique, dans la fameuse run « Dark Urge ». Après tout, comme l'ont écrit les auteurs du livre *Philosophy Through Video Games*, Jon Cogburn et Mark Silcox : « *Une chose sur laquelle on n'insistera jamais assez, c'est qu'une œuvre d'art ne peut pas toujours montrer de mauvaises actions entraînant de mauvaises conséquences. Ce n'est pas comme ça que ça marche.* » ■

This War of Mine (2014)

Vous rencontrez une femme sur le point de se faire violer par un homme armé. Vous l'aidez ? Elle s'enfuit et l'homme armé tire sur vous. Vous êtes mort. Fin. Sympa ce jeu.



Fallout 3 (2008)



Tyranny (2016)



Quand les fans rebattent les karts

EN L'AN DE GRÂCE DEUX MILLE VINGT-KART

Genre délaissé par une industrie qui ne voit plus l'intérêt d'aller à la confrontation directe avec Mario et sa bande, des développeurs indépendants se retroussent les manches et prennent sur leur temps libre pour créer de nouveaux jeux de karts à licence officieux, gratuits et aux ambitions variées.

Peu de titres possèdent l'hégémonie d'un *Mario Kart 8*. Du haut de ses 71 millions de copies vendues depuis sa sortie initiale il y a dix ans, il cannibalise aussi son propre genre, celui du jeu de kart à mascotte. Aujourd'hui, si votre groupe d'amis veut se faire une petite partie d'un jeu de course pour s'amuser, c'est *Mario Kart* qui est naturellement mis sur la table et personne ne va réellement se battre pour, je ne sais pas, un *Garfield Kart Furious Racing*. Si le genre ne représente plus un immense contingent dans l'agenda des sorties, quand on regarde un peu l'histoire depuis *Super Mario Kart* en 1992, on constate une véritable explosion cambrienne entre 1999 et 2001 : *LEGO Racers*, *Crash Team Racing*, *Turbo Schtroumpf*, *Looney Tunes Racing*, *South Park Rally*, *Star Wars Super Bombad Racing* et j'en passe. Cette tendance qui consistait à prendre un univers et lui appliquer la formule de *Mario Kart* pour en faire un jeu souvent médiocre s'est poursuivie dans les années 2000 avant de fortement ralentir dans les années 2010. Mais alors que l'industrie procède à un *pit-stop*, certains développeurs indépendants décident de remettre un coup d'accélérateur.

Avant que Sony n'objecte, le vice avait été poussé jusqu'à créer une fausse jaquette rétro pour *Bloodborne Kart*. (Corwyn Prichard)



SANG CENTIMÈTRES CUBES. « À mon avis, c'est simplement une mode qui est passée, estime Lilith Walther, développeuse américaine. Avec les budgets qui explosent, je peux aussi voir en quoi adapter une licence existante peut être trop risqué. » Alors qu'elle travaille sur *BloodbornePSX* (2022), un *demake* du classique de FromSoftware pour faire comme s'il était sorti sur la première PlayStation, Lilith décide de résonner avec une vieille blague de la communauté *Bloodborne*. « Par définition, le genre du jeu de kart est burlesque, ça contraste énormément avec cet univers si sérieux. J'ai créé une fausse

« J'ai créé une fausse vidéo de Bloodborne Kart pour un poisson d'avril et c'est devenu viral. C'est ce qui m'a convaincu de le faire pour de vrai. » - L. Walther

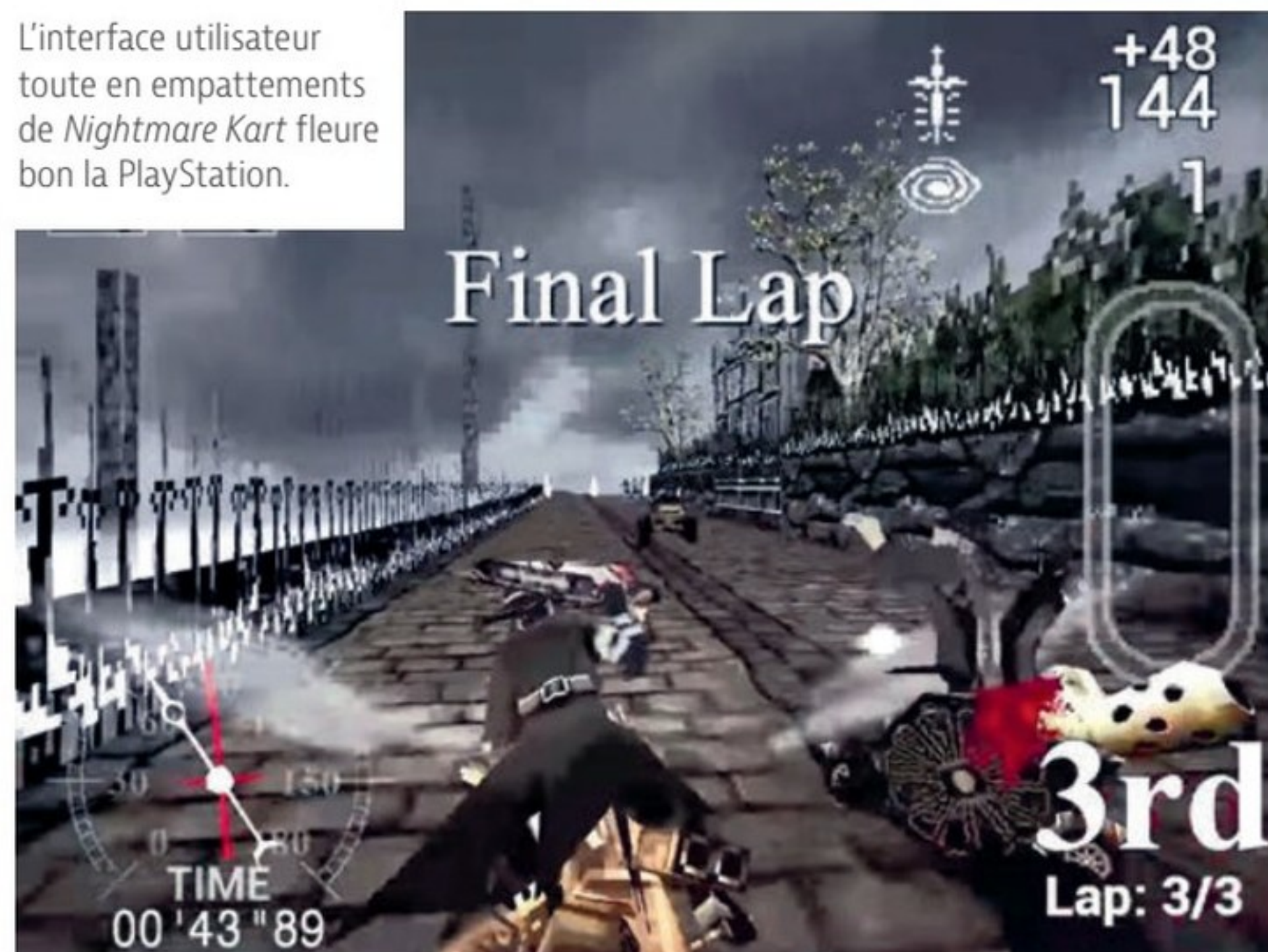
vidéo de *Bloodborne Kart pour un poisson d'avril et c'est devenu viral. C'est ce qui m'a convaincu de le faire pour de vrai* », se souvient Lilith. Sony n'est toutefois pas amusé et lui demandera d'arrêter séance tenante d'épater la galerie au détriment de sa propriété intellectuelle. Qu'à cela ne tienne, Lilith et son binôme avaient prévu le coup : ils altèrent tout le contenu et sortent finalement *Nightmare Kart* en 2024. L'aventure met évidemment en scène un « chasseur » de *dark fantasy* victorienne qui, en plus de savoir conduire différents véhicules steampunk, peut attaquer ses concurrents avec de gigantesques armes blanches ou des pistolets antiques. Le titre est uniquement solo. « Le multijoueur en ligne semblait un peu hors de portée de ce projet si modeste. *Bloodborne* était aussi un jeu focalisé sur l'histoire, donc faire simplement une campagne complète paraissait à propos ! », justifie Lilith.

ON PARE-BRISE LE MOULE. Le multijoueur en ligne demeure cependant un mode qui tient particulièrement à cœur à Velocitoni et toute l'équipe du *Kart Krew* dont il fait partie. Pour eux, le jeu de kart est une affaire très, très, sérieuse. « À ma connaissance, il n'y a pas vraiment de jeu de kart qui pousse à la performance intense. Nous avons conçu une expérience extrêmement égoïste, juste pour nous », m'explique-t-il. En avril dernier, le *Kart Krew* sort l'excellent *Dr. Robotnik's Ring Racers*. Cette v2.0 d'un mod de mod de *Doom*¹ est basée sur l'univers de *Sonic* et représente une forme de réponse exigeante à la suprématie implacable de Nintendo en la matière.

Parti d'une blague du premier avril, *Nightmare Kart* est désormais disponible sur Steam.



L'interface utilisateur toute en empattements de *Nightmare Kart* fleure bon la PlayStation.



L'intégralité de *Ring Racers* est un vibrant hommage à SEGA et ses licences.



« *Mario Kart* est simplement trop dominant dans le genre. Si quelqu'un tente quelque chose de différent, la comparaison avec le niveau de finition de Nintendo est immédiate et le jeu ne peut pas décoller. C'est dommage, car chaque épisode cherche à plaire à un public de plus en plus général », déplore-t-il.

Ring Racers réussit avec brio à prendre de nombreuses idées de *Mario Kart* et à les tordre pour les adapter à un cadre ultra compétitif. Le système d'anneaux se rapproche au moins autant de l'énergie présente dans *F-Zero GX* que des pièces de *Super Mario Kart*. L'équivalent de la carapace bleue ne peut ainsi pas vous rattraper tant que vous ne commettez pas d'erreur de conduite, et si vous êtes du genre à constamment garder une banane collée à l'arrière-train pour vous protéger, vous serez ici vite ralenti par la friction. « Tout devrait avoir un risque et une récompense. Et tout devrait pouvoir être contrecarré, affirme Velocitoni. C'est pour cette raison qu'il n'y a pas de "bille balle" et que les équivalents des carapaces rouges vous demandent de viser un peu. »

LICENCE INTERDITE. Le titre est un hommage ostensible à SEGA, un éditeur connu pour laisser les projets de fans tranquilles. Malgré tout, afficher l'immense logo de leur affection dès le lancement du jeu avec le petit jingle iconique demeure un geste particulièrement osé. « On est extrêmement nostalgiques de la marque dans sa globalité. On a débattu pendant un an pour savoir si on mettrait un tel écran. Il nous touche en plein cœur et on adore son aspect authentique, raconte Velocitoni. Les avertissements sont si gros que personne ne sera assez crédule pour penser que SEGA est réellement impliqué. » En attendant de voir si d'autres fans et développeurs indépendants voudront proposer leur propre vision du jeu de kart à licence, quelques titres officiels continuent de voir le jour. Les Français de Clickteam ont ainsi récemment annoncé *Five Laps at Freddy's*, basé sur *Five Nights at Freddy's*. Prévu pour l'année prochaine, une démo est déjà disponible et les retours préliminaires sont catastrophiques. *Mario Kart* peut dormir sur ses deux oreilles. ■

1. Longue histoire.

Cabinet

de curiosités

Par L.F. Sébum

Grab-O, Neckless, The Culling

PARTIES EN MORCEAUX

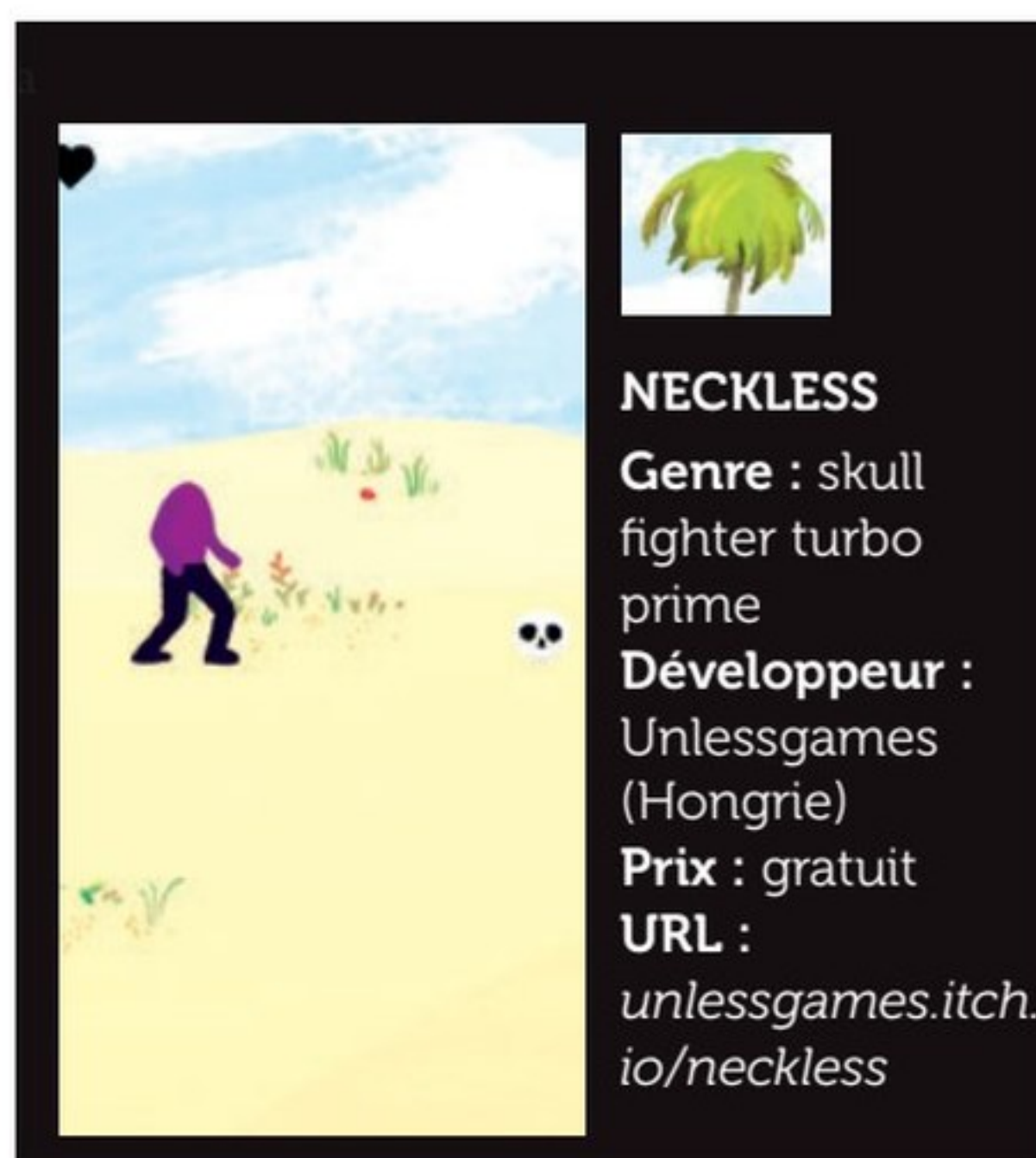
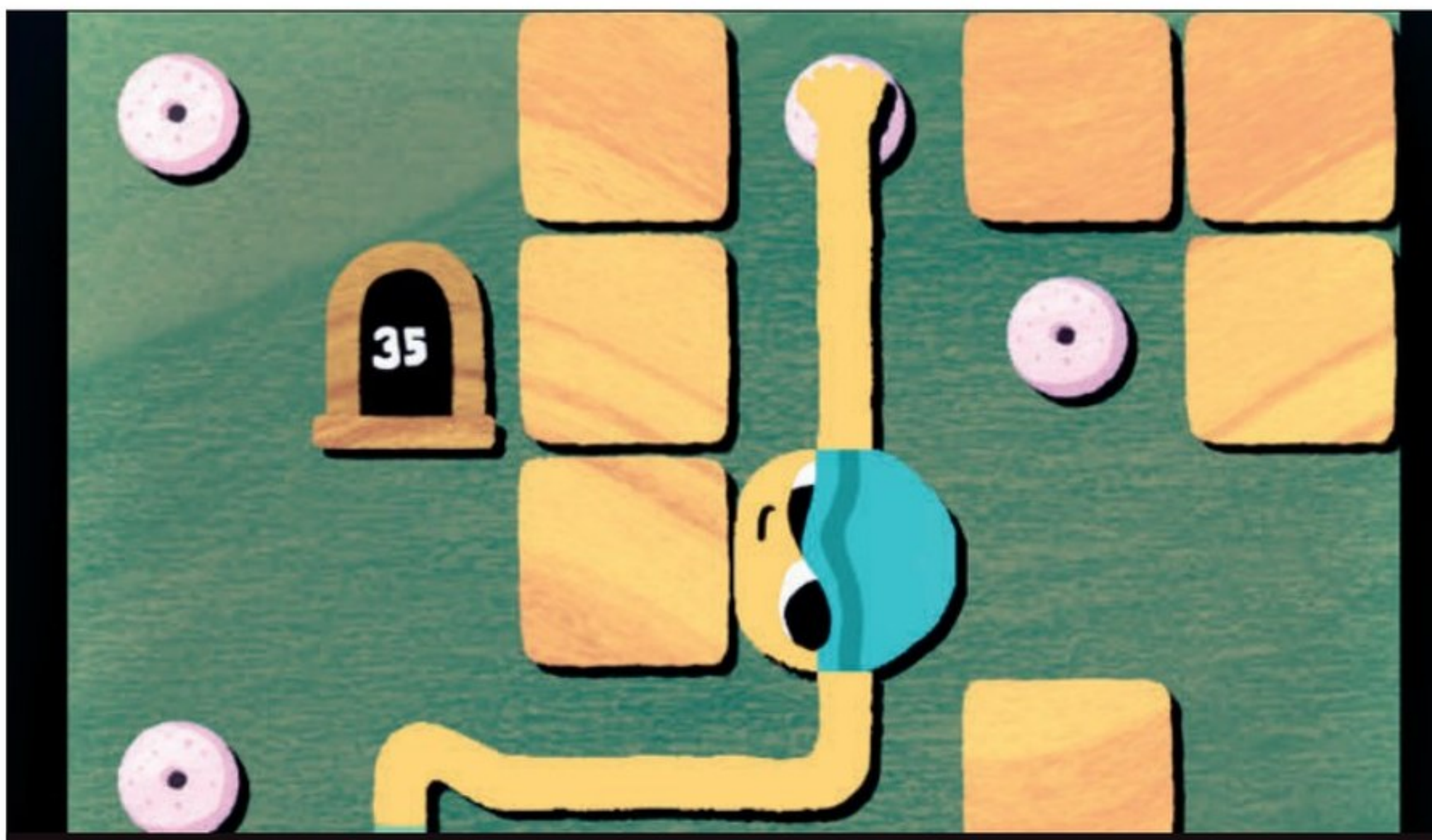
Malgré les efforts méritoires de Dhalsim, de l'amibe géante de *Carrion* et de quelques autres, les héros de jeux vidéo continuent d'être majoritairement inflexibles. Alors qu'ils existent dans un monde fait de pixels, où toutes les fantaisies anatomiques sont possibles, les bougres continuent d'obéir à la triste loi des tendons. C'est bien dommage. Et c'est pourquoi j'ai découvert avec un plaisir non dissimulé l'existence de *Grab-O* et de son héros contorsionniste, puis de toute la ménagerie biscornue sortie de l'esprit tordu d'UnlessGames.

Le protagoniste de *Grab-O* ne paye pas de mine. Non seulement il est affublé d'un bonnet ridicule dont même PaRappa the Rapper ne voudrait pas, mais il n'a également qu'une seule jambe et un seul bras, ce qui lui vaudrait d'être moqué même par une bande de sciapodes. Pour ne rien arranger, le pauvre est coincé dans de petits labyrinthes divisés en cases, dont il va devoir s'échapper à l'aide du peu de membres dont il dispose. Prenant alternativement le contrôle de sa jambe ou de son bras, le joueur doit les déplacer jusqu'à une surface plane sur laquelle s'appuyer, ou bien une prise où s'accrocher. Une fois l'extrémité en place, un appui sur la touche entrée permet de tirer le tronc jusqu'à

destination et, avec un peu de chance (et le moins d'actions possible, comme dans un sokoban), jusqu'à la sortie. Ce qui est souvent coton, car non seulement il arrive que bras et jambe s'emmêlent et se bloquent mutuellement le passage, mais qu'en plus leur longueur est limitée.

Coupe franche. Les combattants de *Neckless* ont quant à eux tous leurs membres, mais pas de tête. Les pauvres en sont réduits à se disputer un pauvre crâne qui traîne par terre pour le fixer sur leurs épaules et, pourquoi pas, l'utiliser comme projectile pour assommer leur adversaire – c'est plus efficace après tout que de lui donner des coups de tatane. Mais attention : jeter à la tronche de l'adversaire le machin sur lequel sont fixés nos organes des sens ne va pas sans poser quelques

problèmes, et lorsque le crâne roule par terre, l'orientation de l'écran pivote avec lui, ce qui ne facilite pas sa récupération. À ce stade, vous pensez sans doute que tous les jeux d'UnlessGames parlent de gens découpés en morceaux. C'est faux. Certains, comme *The Culling*, parlent de découper des gens en morceaux. Au signal de départ, vous disposez d'une poignée de secondes pour génocider à coups de sabre les créatures qu'on aura désignées à votre vindicte : celles qui portent des chaussures, celles qui sont vertes, celles qui n'ont pas d'ailes. Soyez un bourreau performant et vous pourrez continuer votre sale carrière. Manquez d'efficacité, tuez trop « d'innocents » et la partie s'arrêtera. *The Culling* est visuellement très chouette, mais l'ambiance est lourde. On en viendrait presque à regretter le bonnet dégueu de PaRappa. ■



458

BIENTÔT SUR VOS ÉCRANS

À VENIR

62 DUNE AWAKENING

63 CIVILIZATION 7

64 LOST RECORDS : BLOOM AND RAGE

65 CAIRN / MENACE

66 SKATE STORY

67 COMMANDOS : ORIGINS

68 THE PRECINCT

EN CHANTIER

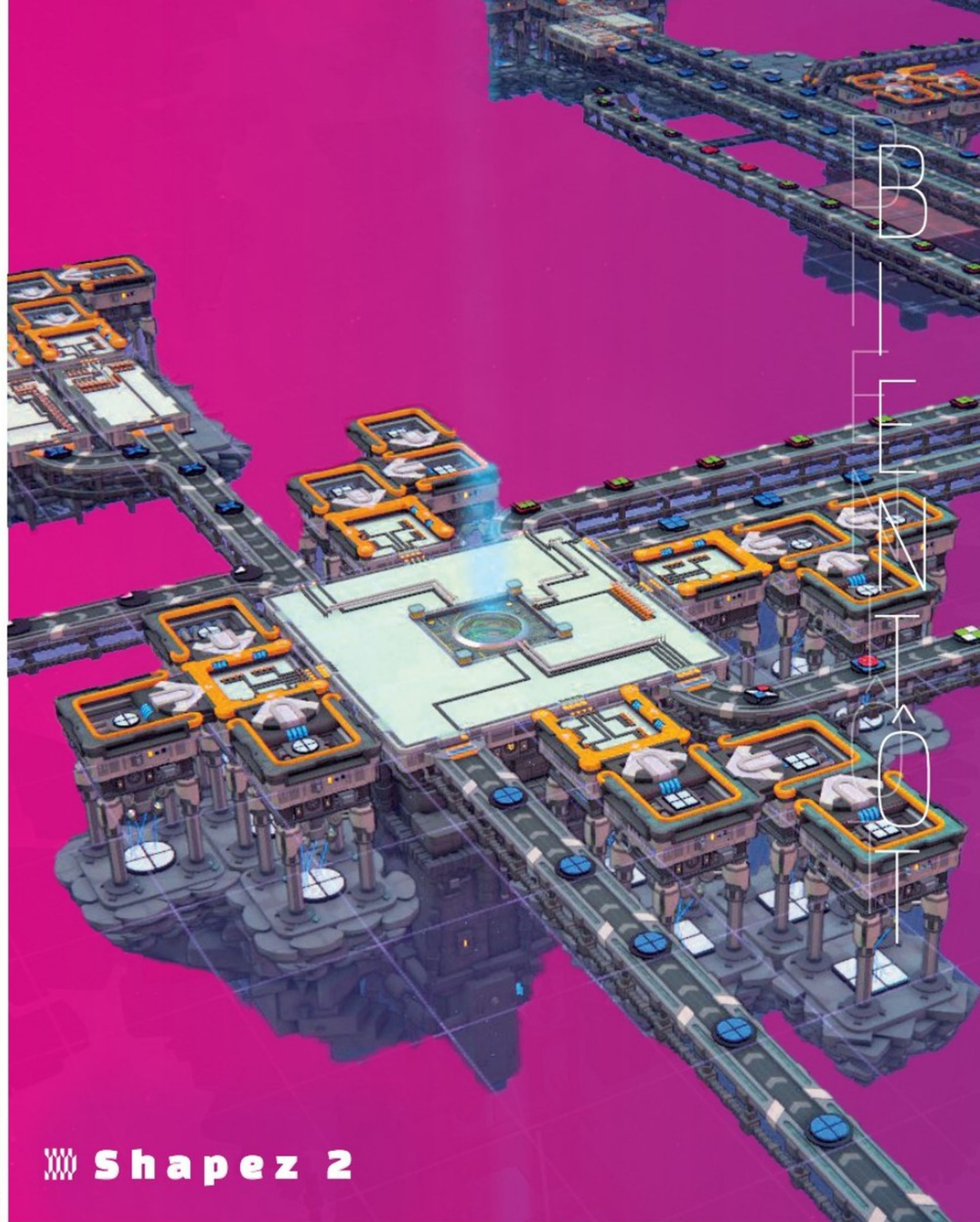
Vos rédacteurs se penchent sur des jeux vendus en cours de développement

70 THE FARMER WAS REPLACED

72 SHAPEZ 2

Shopez 2 © tobspr Games

Shopez 2



SUR VOS ÉCRANS

Les jeux de
la Gamescom 2024



Skate Story © Sam Ling / Developer Digital - Photos © BV 3.0 Droneptur

Dune : Awakening

L'AFFAIRE EST DANS LE SABLE

Si les MMO ont mauvaise presse depuis *WoW*, ce n'est pas tant pour leur côté addictif ou la lourde part de responsabilité qu'ils portent dans la transformation du jeu vidéo moderne en travail à la chaîne abrutissant. C'est aussi parce qu'ils sont trop casual : de bêtes jeux incrémentaux dans lesquels, pour peu qu'on soit prêt à farmer pendant des heures, on ne peut que progresser. De ce point de vue au moins, *Dune : Awakening*, dans lequel je suis mort de soif après trois minutes de jeu, marque une rupture.

Awakening s'ouvre sur le visage quelque peu revêché de la révérende mère du Bene Gesserit. Après vous avoir glissé la main dans un cube-qui-fait-mal comme le veut la coutume, elle se lance dans un interrogatoire qui déterminera l'histoire de votre personnage : d'où venez-vous ? Quelle est votre classe ? Puis vous voilà jeté sur Arrakis, aux commandes d'un ornithoptère qui va vite se crasher au milieu de nulle part. Pour espérer survivre plus de quelques minutes, il va falloir se concentrer sur les tâches les plus essentielles, les mêmes qui occuperont les habitants du sud d'une ligne Lyon-Bordeaux à partir de 2050 : rester à l'ombre pour éviter de cramer sur place et lécher les rares plantes disponibles comme un chien en espérant boire un peu de condensation. À force d'effort, en prélevant des pierres, des plantes, du métal et pourquoi pas le sang des bandits abattus pour en extraire de l'eau, vous finirez par vous bricoler de quoi survivre au désert. C'est là que j'en suis resté, pas peu fier, après une heure de jeu.

Un ver ça va, trois vers bonjour les dégâts.

Puis, jetant au feu les fruits de mon rude labeur, les développeurs ont activé les *cheat codes* pour me donner un aperçu de la suite. Il sera possible d'ériger des bâtiments à partir de blocs (salles, piliers, éléments cosmétiques...), un joueur pouvant s'occuper de la conception pendant que

d'autres iront chercher les ressources nécessaires à la construction. Le plan de chaque bâtisse pourra ensuite être copié, ce qui permettra de recréer rapidement un bâtiment qui a eu du succès, et même de voir des joueurs se spécialiser dans la profession d'architecte. Décidément essentiels, les bâtiments serviront également à produire des ressources avancées, voire des pièces de véhicules. Une fois ainsi équipés, et pourquoi pas réunis dans une guilde – qu'il sera possible de créer dans les « hubs de joueurs », régions moins sauvages et plus urbaines, réservées à l'échange et au recrutement –, les joueurs pourront partir à l'assaut des divers donjons et événements aléatoires (une navette qui s'écrase avec son chargement, un gisement d'épice qui jaillit du sol...) qui leur donneront des occasions de coopérer ou de se foutre sur la tronche avec des bandes concurrentes pour gratter du bon *loot*. S'il ne semble pas parti pour réinventer la roue du MMO, dont l'essieu commence à tourner depuis un petit moment, *Dune : Awakening* m'a quand même, et c'est rare pour un jeu du genre, donné envie d'en voir davantage. Entre son côté survie assumé, son univers dantesque (ah ! foncer en plein milieu d'une plaine ouverte pour récupérer du sable rare et devoir s'enfuir poursuivi par un ver gigantesque) et sa poignée de bonnes idées, comme les pouvoirs psi qui permettent à un joueur de voir de l'autre côté des murs pour guider ses potes ou les effets secondaires de l'épice (qui donnera des hallucinations mais aussi de puissants pouvoirs à ses utilisateurs), il pourrait intéresser au-delà des incondtionnels du MMO et de Funcom. 🏜️



GENRE :

MMORPG

DÉVELOPPEUR /

ÉDITEUR :

FUNCOM

(NORVÈGE)

PLATEFORMES :

WINDOWS, PS5,

XBOX SERIES

DATE DE SORTIE :

2025



PAR

L.F. SÉBUM



Civilization 7

HISTOIRE MOUVEMENTÉE

J'arrivais devant le stand de 2K où était présenté *Civilization 7*, traînant ma démarche blasée de vieux briscard de la Gamescom. Devant mes cicatrices et ma claudication, les jeunes influenceurs s'écartaient en murmurant : « *Il paraît que c'est sa douzième, que plus rien ne peut le surprendre.* » Je le pensais aussi. Et pourtant, contre toute attente, j'ai réussi à être surpris par un *Civ*.

Je n'aimerais pas assister aux brainstormings précédant un nouveau *Civilization*. « *Bon, les gars, on a une formule qui marche parfaitement depuis 1991 mais il va quand même falloir changer des trucs sinon ça va se voir.* » Cette fois, Firaxis n'y est pas allé avec le dos de la Löffel, comme on dit ici à Cologne. Changement peut-être le plus drastique depuis le passage aux hexagones dans *Civilization 5*, ce septième épisode divise désormais la partie en trois grands âges : l'âge antique, l'âge de l'exploration et l'âge moderne. Chacun d'entre eux durera au maximum deux cents tours, mais sera raccourci par chaque réalisation d'un joueur humain ou IA (recherche scientifique, expansion, construction d'une merveille...). À la fin des deux premiers, l'humanité entière connaîtra une crise majeure (série d'invasions, catastrophe...) qui rebattra les cartes – des civilisations en guerre pourront même être amenées à faire la paix le temps de triompher de l'adversité. Autre nouveauté majeure, chaque civilisation sera désormais associée à un âge. Il ne sera par exemple plus possible de jouer les Américains durant l'Antiquité : en entrant dans un nouvel âge, le joueur devra choisir quelle civilisation prendra la suite de la sienne, ce qui dépendra de son style de jeu. Par exemple, un joueur égyptien pourra devenir mongol s'il a beaucoup pratiqué la conquête et le pillage à dos de cheval. Certains lecteurs imaginaires que j'invente ici pour ne pas avoir à assumer de jouer les mauvaises langues, trouveront sans doute que ça ressemble quand même un peu beaucoup à *Humankind*.

La Civ, chien fidèle. Parmi les nombreux autres changements, certes moins drastiques mais tout de même importants, on trouve une dissociation entre leader et civilisation. Si vous voulez placer César à la tête des Égyptiens, libre à vous. Ce n'est certes pas très réaliste mais permet de nombreuses combinaisons de bonus différents, d'autant que les leaders sont désormais beaucoup plus nombreux et ne sont plus seulement des chefs militaires : le *roster* compte désormais des artistes et des scientifiques, comme Benjamin Franklin. Il est également désormais possible de naviguer sur les rivières, certaines civilisations en faisant même une part importante de leur stratégie commerciale et d'expansion. Les bourrins qui jouent à *Civ* comme à *Warcraft* seront quant à eux heureux d'apprendre qu'il est maintenant possible de regrouper des unités sous le patronage d'un commandant, ce qui simplifie les déplacements de grandes armées. Enfin, les nostalgiques seront satisfaits du retour de la religion et des catastrophes naturelles. Qui sont d'ailleurs bien violentes : durant ma partie de test, un combo tempête de sable/inondation a dévasté ma capitale, que Rome n'a plus eu qu'à cueillir. Bref, comme à chaque nouvel épisode, certains des choix de Firaxis feront hurler les fans de la licence, qui auraient sans doute hurlé aussi si les changements n'avaient pas été assez nombreux. Pour juger de leur pertinence sur plus de quelques dizaines de tours, il faudra attendre février prochain. 🏳️



GENRE : 4X
DÉVELOPPEUR :
FIRAXIS GAMES
(ÉTATS-UNIS)
ÉDITEUR : 2K
PLATEFORMES :
WINDOWS, MAC,
LINUX, PS5, XBOX
SERIES, SWITCH
DATE DE SORTIE :
11 FÉVRIER 2025



PAR
L.F. SÉBUM

Lost Records : Bloom & Rage

LE GOÛT DU DISQUE

Swann est une adolescente réservée qui s'apprête à quitter sa petite bourgade du Michigan pour la ville, et qui choisit de passer son dernier été avec un groupe de filles bien plus subversives qu'elle (comprendre : elles ont leur propre groupe de rock et fument des joints). S'il existait un bingo pour les récits initiatiques, *Lost Records : Bloom & Rage* en cocherait probablement toutes les cases, mais dans ma tête, c'est un compliment.

Depuis la sortie de *Life is Strange*, je cherche désespérément à retrouver le même sentiment qui m'a pris un beau jour de 2015, quand mon petit ami m'a offert le tout premier épisode en me glissant innocemment « *Tiens, ça a l'air complètement pour toi.* » Au fil des années, j'ai joué à *Life is Strange 2*, à *Before the Storm*, à *True Colors*, mais rien n'y faisait, je n'arrivais jamais à être complètement emportée par l'histoire et investie dans la vie des personnages comme je l'avais été avec Max et Chloé. Et puis la preview de *Lost Records : Bloom & Rage*, développé par certains membres de l'équipe originale de *Life is Strange*, m'a redonné un peu d'espoir.

Du côté de chez Swann. *Lost Records* se déroule dans deux temporalités différentes : pendant l'été 1995, alors que l'héroïne Swann passe son dernier été dans la ville de Velvet Cove, et 2022, au moment où elle retrouve son groupe d'amies qu'elle s'était pourtant juré de ne plus jamais revoir. Tout l'enjeu est de comprendre ce qui a bien pu se passer durant cet été crucial pour que les filles décident de ne plus se parler, de même que ce qui les a poussées à trahir leur promesse. Pendant l'été, on suit Swann alors qu'elle prépare ses cartons de déménagement, dans une chambre qui représente le rêve éveillé

de n'importe quel enfant des années 1990 : elle a des posters de *X-Files*, des poupées Troll, un agenda motif Memphis, des livres sur les légendes urbaines et les stéréogrammes, une planche à épingles en 3D, des VHS de films d'horreur obscurs. Mais elle a surtout un caméscope, qui constitue le principal élément de gameplay de *Lost Records*.

De la bonne cam. Votre caméscope constitue l'élément le plus interactif du jeu : vous devez filmer des scènes en particulier (votre chat qui s'étire, votre groupe en train de répéter son prochain tube, des images de votre chambre) pour débloquent la suite de l'aventure, et vous pouvez ensuite agencer et trier vos images. Dans la grande tradition des *Life is Strange*, il n'y a pas grand-chose d'autre à faire à part explorer son environnement et lire des descriptions d'objets (mais quand ces objets ressemblent à ceux que vous aviez autrefois cerclés de rouge dans les catalogues JouéClub en espérant que vos parents vous les offrent à Noël, ça devient tout de suite beaucoup plus intéressant). Il est aussi possible de discuter avec les trois autres filles du groupe – Nora, Autumn et Kat – pour se rapprocher d'elles (ou au contraire, vous les mettre à dos) selon l'option de dialogue choisie. Ce n'est pas le gameplay qui fera la grande force de *Lost Records*, mais plutôt son histoire, son univers, et ses environnements magnifiques. Quand la démo s'est arrêtée, j'avais hâte de connaître la suite – qui arrivera le 18 février 2025 pour le premier épisode, le 18 mars pour le deuxième –, de retrouver ce groupe de filles sincèrement attachant et de résoudre le mystère qui les entoure. Mais bon, vu que j'attendais de trépigner comme ça depuis le premier *Life is Strange* en 2015, j'aurai bien la force de patienter encore un peu. ■

GENRE :

JEU NARRATIF

DÉVELOPPEUR /

ÉDITEUR :

DONTNOD

(QUÉBEC)

PLATEFORMES :

WINDOWS, PS5,

XBOX SERIES

DATE DE SORTIE :

2025



PAR
ELLEN REPLAY

À VENIR



GENRE :

ESCALADE, SURVIE

DÉVELOPPEUR /

ÉDITEUR : THE GAME

BAKERS (FRANCE)

PLATEFORMES :

WINDOWS

(ET CONSOLES,
MAIS SANS PLUS
DE PRÉCISIONS)

DATE DE SORTIE :

2025



Cairn

TROUBLE DE L'ASCENSION

PAR ELLEN REPLAY

C'est une expérience assez étrange de se lancer dans *Cairn* entre deux rendez-vous Gamescom, à côté d'un stand de mojitos assailli par des journalistes pressés de terminer leur journée, tant le jeu invite au calme et à la concentration.

Prévu pour l'année prochaine, *Cairn* est un jeu d'escalade où l'on incarne Aava, une alpiniste expérimentée (et extrêmement souple, ce qui est très pratique quand on tâtonne avec le jeu et qu'on se rend compte qu'on a oublié de trouver une prise solide pour son pied gauche et qu'il va falloir se contorsionner pour survivre) qui part à l'ascension du mont Kami, que personne n'a jamais réussi à gravir avant elle. N'y voyez pas une suite spirituelle de *Jusant*, qui était très permissif dans son approche, mais plutôt une espèce de *Death Stranding* à la verticale : il faut scrupuleusement préparer votre itinéraire, votre stock de pitons et de magnésie, et prévoir sur quelles prises poser vos mains et vos pieds (toujours un membre à la fois) afin d'éviter de perdre votre endurance et de chuter. Il y a une grande liberté d'approche (chaque paroi visible peut être escaladée), un cycle jour-nuit, des ingrédients à recueillir pour les cuisiner et des bivouacs à installer en lieu sûr pour espérer poursuivre le périple. La direction artistique est superbe, et le peu de temps passé sur le jeu m'a complètement séduit, ce qui n'est pas exactement rien compte tenu du fait que mon expérience de l'escalade se limite au premier étage de la rédaction. Sur ce, je vous laisse, je crois que c'est l'heure du mojito. ■



GENRE :

TACTIQUE AU TOUR

PAR TOUR

DÉVELOPPEUR :

OVERHYPE STUDIOS

(ALLEMAGNE)

ÉDITEUR :

HOODED HORSE

PLATEFORME :

WINDOWS

DATE DE SORTIE :

ACCÈS ANTICIPÉ

FIN 2024

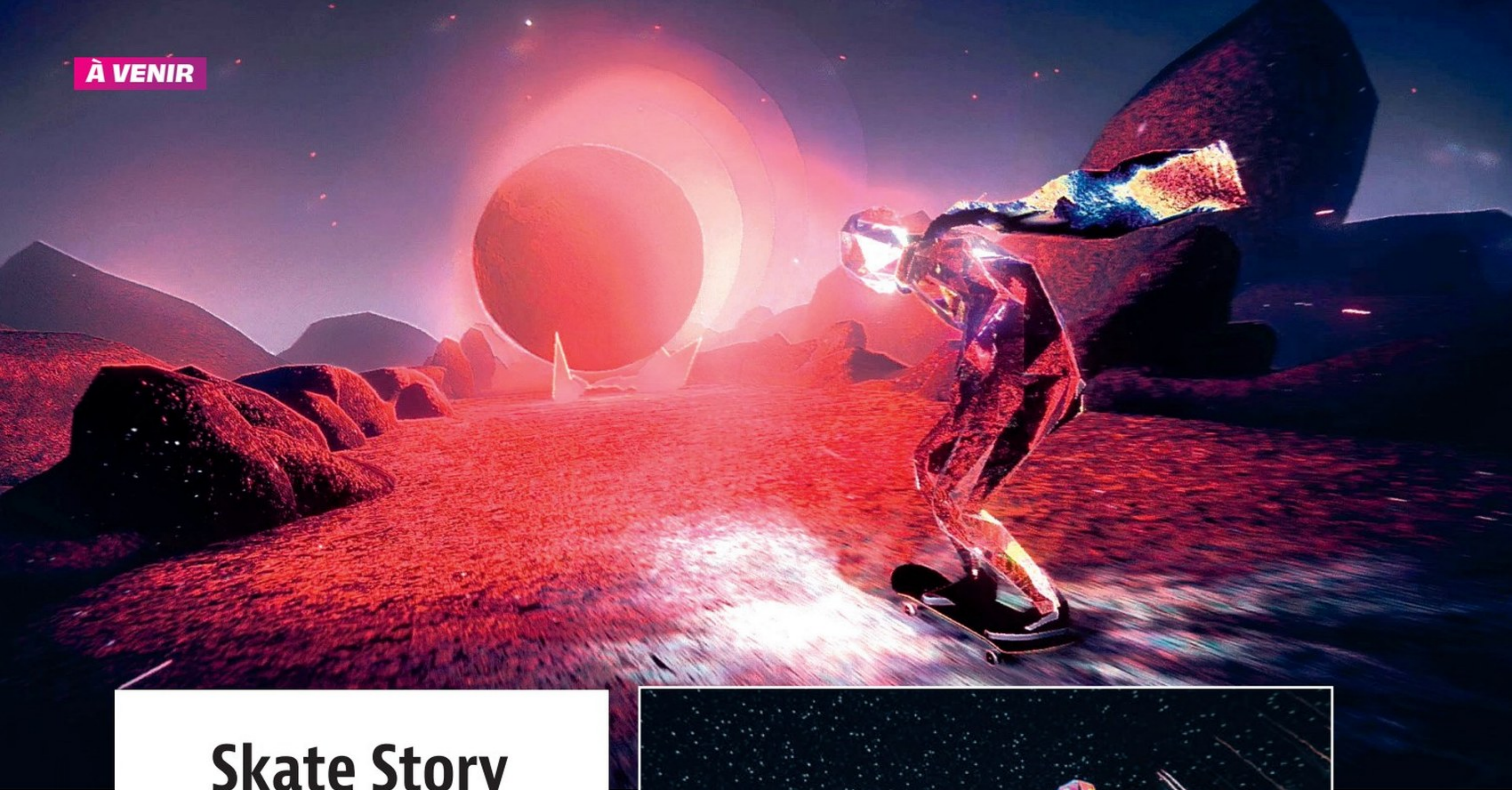
Menace

LE JOHNNY RICO MAGIQUE

PAR L.F. SÉBUM

Pour leur nouveau jeu, les créateurs de *Battle Brothers* ont décidé de faire dans la douceur. S'ils restent dans la tactique au tour par tour, ils abandonnent les coups de haches d'armes dans la tête et les corps gisant dans la boue des champs de bataille médiévaux, leur préférant désormais les fusils d'assaut de l'espace façon *Starship Troopers*.

Le changement de thème n'est bien sûr pas la seule différence. Le jeu est désormais en vraie 3D et ne se déroule plus à l'échelle d'unités mais d'escadrons : chacun d'entre eux peut être équipé d'une arme standard (qu'utiliseront ses membres ordinaires), d'une arme spéciale (aux munitions limitées, permettant au chef d'escouade de lancer des attaques spéciales) et de tout un tas de gadgets, qui vont du scanner de proximité aux fumigènes. De nouveaux systèmes de jeu ont également été ajoutés pour retranscrire fidèlement les problèmes quotidiens du combattant moderne, comme la simulation de la couverture et de la suppression – suffisamment cloué sur place par des tirs, un escadron devra désormais passer son tour. *Quid* de l'histoire ? Eh bien, placé à la tête d'un escadron de marines de l'espace, le joueur devra accomplir différentes opérations (générées de façon procédurale) sur les planètes d'un système lointain, où il sera confronté à tout un tas de margoulines, mercenaires et pirates de l'espace – chaque faction ayant ses propres traits et même sa propre IA, les pirates ayant par exemple un goût prononcé pour les *zerg rushes* suicidaires. Mais il devra rapidement faire face à son véritable ennemi : la fameuse « menace », sortes de Stroggs mi-humains mi-machines dotés de pouvoirs surnaturels qui devraient faire grincer les dents des tacticiens moisis dans mon genre. ■



Skate Story

UN SUPPÔT ET OLLIE

Ça fait des années que j'attends *Skate Story*, et pourtant, je ne sais pas grand-chose du jeu, si ce n'est qu'il a l'air vraiment trop cool, comme on dit dans le jargon des journalistes spécialisés. J'ai joué une petite demi-heure à la démo de *Skate Story*, et je peux maintenant l'affirmer avec autorité : ce jeu a l'air vraiment, vraiment trop cool.

Vous en connaissez beaucoup, vous, des jeux de skate où personne ne porte de casquette à l'envers ou de baggy écorché, vous interpelle en hurlant « *Yo mec !!!* » ou toute autre réplique rédigée par un scénariste d'un certain âge qui cherche désespérément à retranscrire l'idiolecte de personnes plus jeunes que lui (et que j' imagine porter une casquette à l'envers quand il cherche l'inspiration) ? Il en existe bien trop peu, et c'est déjà le premier point positif de *Skate Story*, qui esquive élégamment tous les clichés possibles et imaginables. Je ne suis pas une experte en jeux de skate (douces pensées pour Noël Malware, qui attendait déjà celui-ci en 2022), mais j'ai le sentiment que *Skate Story* cherche à s'affranchir de tout ce qui a pu être conçu dans le genre auparavant, à l'exception de quelques bizarreries comme *Helskate* (qui permettait notamment de combattre des monstres à grand renfort de tricks).

Trick & treat. Exit le langage jeune, les personnages qui crachent sur la musique commerciale comme ils le feraient sur un trottoir et les environnements réalistes : vous incarnez un démon au beau milieu des Enfers, qui converse avec des bustes de philosophes, des lapins et des cubes géants, et dont l'objectif revendiqué est de



manger la Lune. Ce n'est pas très clair dit comme ça, mais le jeu possède sa propre identité, une direction artistique originale et une fabuleuse bande-son – mais surtout, son premier chapitre laisse entrevoir un gameplay aussi intuitif que satisfaisant. Il n'y a que quelques tricks à maîtriser au tout début : un ollie pour passer par-dessus des murs de pics, un *powerslide* pour faire des virages serrés, ou encore un *kickflip* pour combattre des boss (plus vous prendrez de la vitesse, plus vos tricks permettront d'infliger des dégâts aux ennemis, et le jeu vous encourage à alterner le plus possible les différentes figures). En cas d'échec, votre personnage se fracassera en mille morceaux de verre et vous devrez recommencer à un point précédent, mais rien de bien punitif. Après avoir tâtonné un peu au tout début, j'ai pris énormément de plaisir à glisser gracieusement sur des mers cosmiques, à zigzaguer à toute vitesse entre des murs de pics menaçants, à survoler des traînées de flammes, à parcourir une boutique où il est possible de vendre des morceaux de son âme contre une nouvelle paire de roues. Alors certes, le jeu est tellement original qu'il est parfois abscons et je n'ai pas compris exactement où il essayait de me mener, mais je sais d'avance que le voyage va être fascinant. ■



GENRE :

TONY HAWK
EN ENFER

DÉVELOPPEUR :

SAM ENG
(ÉTATS-UNIS)

ÉDITEUR :

DEVOLVER
DIGITAL

PLATEFORME :

WINDOWS

DATE DE SORTIE :

2024



PAR

ELLEN REPLAY



Commandos : Origins

SAPEUR SUR LA VILLE

J'ai beau avoir la réputation d'un colosse insensible au regard de glace, le grand retour des jeux d'infiltration à l'isométrique me fait chaud au cœur. Pour ça, on peut remercier le studio Mimimi et son *Desperados 3*, qui a ramené à la vie un genre oublié depuis la fin des années 2000.



Chez les Allemands de Claymore Games aussi, on sait tout ce qu'on doit à *Desperados 3*. Le jeune studio semble avoir soigneusement étudié le jeu de cowboys de 2020, qui reste encore aujourd'hui le mètre-étalon du genre. Dès les premières images de *Commandos : Origins* on perçoit l'influence de Mimimi, que ce soit dans le petit cercle d'onde sonore lorsqu'on poignarde un ennemi ou dans les canons antiaériens à retourner contre l'infanterie comme une gattling d'antan. C'est aussi la verticalité des décors qui frappe, avec ce profond canyon africain ou cette île de l'Atlantique aux hautes falaises, à parcourir de haut en bas. Par bonheur, ce changement fort bienvenu dans le design des *Commandos* (qui ont toujours proposé des niveaux très plats) n'écorne pas l'identité de la série, qu'on reconnaît au premier coup d'œil, avec cette palette verte et brune délicieusement rétro ou cette équipe de persos si familiers. Oui, car comme son nom l'indique subtilement, *Origins* est un préquel des autres *Commandos*, qui nous montre les premières missions de

l'escouade du béret vert, du nageur de combat et du sapeur, pour ne citer qu'eux (les autres héros habituels de la série sont aussi de la partie, comme l'espion et son génial freunche acceunte).

Béret vert, j'espère. Les jolis décors verticaux, les grandes missions en Afrique, Europe ou dans le cercle arctique, les mêmes héros qu'au bon vieux temps avec leur éventail de compétences hétéroclites : tout annonce un *Commandos* de bonne facture, à la fois fidèle à ses ancêtres et à l'écoute de ce que le genre est devenu. Mais est-ce que ça suffira ? Entre *War Mongrels*, *Sumerian Six*, *63 Days* et maintenant *Commandos : Origins*, l'infiltration chez les nazis ne manque pas. Pour se démarquer, mais aussi être à la hauteur de l'héritage de Mimimi, il faudra un ingrédient en plus : de la nouveauté, de la surprise, de l'étonnement, histoire de ne pas avoir l'impression de jouer à un jeu qu'on a déjà poncé en 1999. *Desperados 3* avait la magie vaudou. Avant la fin d'année, on saura ce que *Commandos : Origins* garde sous le coude. 🚩



GENRE :

INFILTRATION

DÉVELOPPEUR :

CLAYMORE

GAME STUDIOS

(ALLEMAGNE)

ÉDITEUR :

KALYPSO MEDIA

PLATEFORMES :

WINDOWS, PS5,

XBOX SERIES

DATE DE SORTIE :

2024



PAR

IZUAL

GENRE :

BAC À SABLE,

GENDARME ET VOLEUR

DÉVELOPPEUR : FALLEN TREE

GAMES (ROYAUME-UNI)

ÉDITEUR : KWALEE

PLATEFORMES : WINDOWS,

PS5, XBOX SERIES

DATE DE SORTIE : FIN 2024



The Precinct

VA-T-ON BEIGNET DANS L'AMBIANCE ?

PAR PERCO

Quand quelque chose a l'air trop beau pour être vrai, c'est souvent parce que c'est le cas. Pour *The Precinct*, qui excite les nostalgiques des « vrais GTA, ah là là ma bonne dame on savait faire des jeux avant la 3D », le doute plane encore. Alors il faut aussi faire le boulot ingrat, la papperasse, et se pencher sur le casier judiciaire du studio.

En regardant les premières bandes-annonces et en écoutant les promesses, c'est vrai, il y a de quoi frétiller un peu du croupion. Dans une vue presque *top-down*, voilà pour le lien avec *GTA 1 & 2*, *The Precinct* proposera d'incarner un bleu de la police américaine, en 1983. J'aurais voulu poser mes pattes sur leur première démo, présentée au festival BitSummit Drift 2024 fin juillet à Kyoto, mais Ivan Le Fou m'a dit « *Hahahahahahaha, elle est bonne... je te paye des sushis si tu veux* ». Dont acte, fouillons le dossier et voyons les déclarations, les inspirations et les antécédents.

Rookie Balboa. Averno City, 1983, Nick Cordell Jr. vient de décrocher son diplôme de l'Académie de police, ce qui n'est pas un mince exploit, déjà car cela prouve qu'il peut épeler son nom, l'examen final. Ensuite parce qu'il est noir et, il y a quarante ans, c'était l'assurance d'être un suspect permanent, brimé et harcelé par les flics aux États-Unis, alors qu'aujourd'hui... ah non tiens, ça n'a pas bougé. Nulle part d'ailleurs. Bref, Nick peut enfiler son bel uniforme et partir en patrouille dans les rues d'un New York qui ne dit pas son nom, pour vivre l'aventure, la vraie avec un grand A : coller des contraventions. Hop, on saute dans sa voiture de patrouille avec son équipier, on roule tranquillement pour repérer les odieux criminels en double file ou sans ticket de parking. Évidemment, on peut avoir de la chance, contrôler un passant et découvrir qu'il est recherché, respecter les procédures d'arrestation et lui passer les menottes. Ou, là c'est Noël, un petit braquage à proximité, ou un suspect dangereux repéré par des collègues, et on part en renfort, sirène hurlante, pour une course-poursuite ou défouailler dans les rues.

La tournée Stars 80. Nick, en s'engageant, veut surtout découvrir qui a tué son papa, mort en service. En attendant d'en être là, on s'arrête bouffer un hot-dog ou un donut, et on guette les crimes générés procéduralement. Voilà l'accroche, la promesse d'un bac à sable qui, au-delà de sa trame principale, promet un aléatoire avec du trafic de drogue, des gangs, des fusillades, etc., et, avec sa petite frimousse plutôt mignonne et son ambiance rétro 80's, s'est glissé haut dans les wishlists de Steam. *Starsky & Hutch : le jeu*, en gros. En parlant d'inspiration, les développeurs, d'ailleurs, n'y vont pas avec le dos de la cuillère et c'est un inventaire à la Prévert à destination des nostalgiques des compils sur cassette : *Cagney et Lacey*, *Serpico*, *The French Connection*, *Les Blues Brothers*, *Taxi Driver*, *L'Arme fatale*, *Bullitt*, *Le Flic de Beverly Hills*, *The Warriors*, *Le Parrain*, *Scarface*, *Hooker*, *Deux Flics à Miami*... n'en jetez plus !

La jurisprudence est de mise. Mais la petite « hype », comme disent les sauvageons, autour du jeu et la référence, assumée, aux premiers *GTA* a tendance à faire perdre de vue un élément fondamental : les cinq membres de Fallen Tree Games ne sont pas Rockstar. Après avoir développé des jeux sur mobile, le seul jeu PC à leur actif est *American Fugitive*. Qu'est-ce ? Un jeu *top-down*, un peu cartoon, où l'on joue

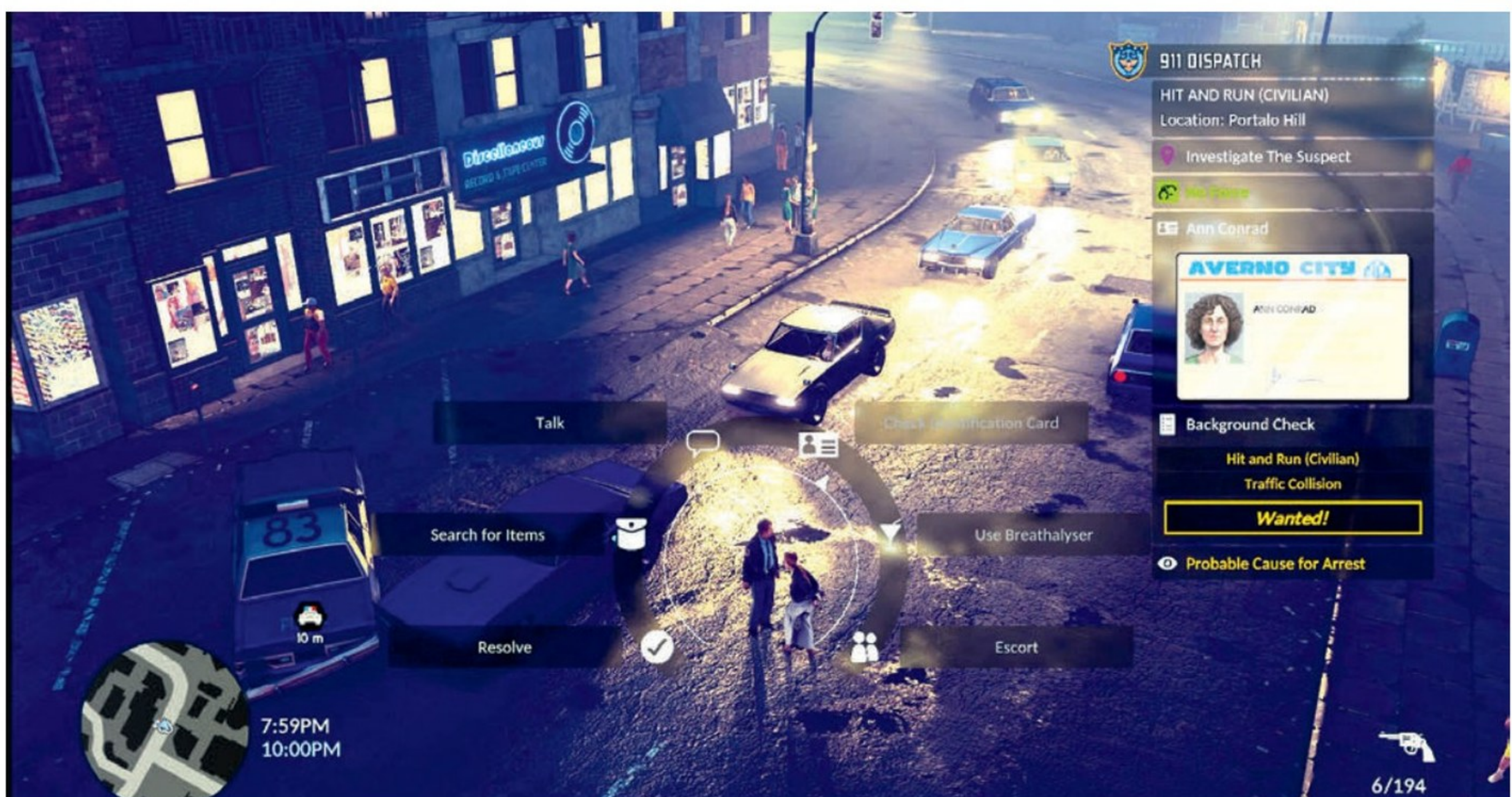
un fugitif évadé accusé à tort du meurtre de son père, qui part se planquer chez les rednecks et enchaîne les missions pour la pègre locale, 90 % du temps en bagnole. Ah, voilà qui est intéressant et que nous appelons dans le jargon des commissariats un « précédent ». Ce n'est, bien sûr, pas un hasard, et le petit studio explique clairement que c'est en faisant ce jeu que l'idée de jouer « l'autre camp » a commencé à trotter dans leur tête. Il se trouve que j'ai joué à *American Fugitive* et qu'il était... sympa sans plus. L'aspect bac à sable marchait bien, on pouvait entrer dans toutes les maisons pour déclencher une sorte de mini-jeu de cambriolage, c'était plutôt joli et sans bugs, l'ambiance assez réussie, mais il y avait aussi un paquet de problèmes.

Keuf ou la poule ? Narrativement, par exemple, c'était loin d'être fofou, la trame principale semblait plus ou moins oubliée à mi-chemin, les répliques loin de ce que Rockstar a réussi à faire ensuite de sa série phare. Plus embêtant, la conduite n'était pas infâme, mais un peu pénible, glissante, le champ de vision beaucoup trop proche pour les courses-poursuites, l'IA

En parlant d'inspiration, les développeurs n'y vont pas avec le dos de la cuillère.

des policiers basique et le tout rapidement très très répétitif. Un bon jeu, surtout pour une petite équipe, mais rien d'inoubliable. Alors, l'expérience et la génération procédurale suffiront-elles ? Peut-être, mais une génération procédurale n'est efficace que selon ses paramètres et, si elle peut donner de merveilleuses choses quand ils sont maîtrisés (*Shadows of Doubt*), elle peut aussi accoucher d'un ignoble gloubi-boulga.

Vacances sur la Côte bavure. Alors, restons prudents. Si *The Precinct* est un *American Fugitive* qui a réglé tous ses soucis, trouvé un rythme et une narration à la hauteur, ce sera un grand oui. Mais rien ne permet encore de l'affirmer ou de s'exciter trop fort. Initialement prévu pour le 15 août, le jeu a d'ailleurs été repoussé à la fin de l'année, pour laisser le temps aux développeurs de s'adapter à l'intérêt inattendu qu'il a provoqué, comprendre : « *Euh, c'est chô là, faut qu'on figne mieux et qu'on ajoute des trucs*. » J'espère qu'ils ne se forceront pas à ajouter un multijoueur au forceps (le jeu est un solo pur) ou à chercher à trop multiplier les ambitions de départ. Une bonne ambiance, de la variété, une conduite agréable et l'accent mis sur de nouveaux systèmes (la réputation, qui devrait permettre d'aiguiller son personnage et de jouer *bad cop* ou *good cop*, l'existence d'un arbre de compétences, etc.), ce serait déjà pas mal du tout. Comme on dit aux flics américains, on a envie de dire à Fallen Tree Games : « *La balle est dans votre camp*. »



Genre :
programmation
Développeur /
Éditeur :
Timon Herzog
Plateforme : Windows
Téléchargement :
96 Mo
Sortie prévue : 2024
Langue : anglais
Prix actuel : 7 €

The Farmer Was Replaced

La ferme célérité

PAR IZUAL

Je choisis toujours très mal mes jeux de vacances. En 2022, pendant que mes volets bloquaient le soleil de juillet, je suis resté vissé aux steppes grisâtres de *Rimworld*. En août 2023, tout le monde se baignait dans les eaux bleues de *Dave The Diver* et je construisais une usine terne dans *Gunsmith*. Mais cet été, j'ai enfin touché le fond. Loin du soleil, reclus dans mon antre, j'ai codé.

Je ne me suis pas mis à coder gratos comme ça, tout d'un coup, tel un adonis qui se transformerait en nerd bino-clard passé minuit au solstice d'été. J'ai été séduit par des images de champs de blé étincelants, de pièces d'or qui s'entassaient, de récoltes réalisées grâce à la haute technologie. Car *The Farmer Was Replaced* est un jeu de gestion de ferme, même s'il se limite à un seul champ. Sauf que le champ est labouré, planté, arrosé et récolté par un drone, un drone qui ne sait rien faire par lui-même et qu'il faut donc programmer.

Ardue vallée. Ça commence avec un seul carré d'herbe haute et un bloc de texte vide, où l'on écrit `harvest()`, puis `while True: harvest()` afin que le drone récolte en boucle. Le langage de programmation qu'il faut utiliser ressemble beaucoup à du Python, mais pas d'inquiétude si vous n'y entrez queud', le jeu est pensé pour les débutants et explique très bien les concepts de base du code. Alors très

Qu'on soit un humble débutant ou un Alan Turing du turfu, chacun trouvera un challenge à sa mesure.

vite, on apprend à déplacer le drone dans le champ qui s'agrandit, à planter d'autres végétaux, à labourer le sol. Et on se retrouve devant des défis plus complexes, comme des plantes qui grandissent plus vite si elles sont voisines d'autres espèces. Le résultat, c'est un jeu qu'il ne faut pas du tout envisager comme un logiciel éducatif, mais comme un puzzle game : si vous avez l'habitude de coder, vous ne serez pas surpris d'apprendre qu'une partie ressemble à une suite de petites énigmes à solutions multiples : comment, avec les outils à notre disposition, s'assurer que le sol est sec avant de décider de l'arroser ? Comment faire pour ne récolter que les tournesols avec le plus grand nombre de pétales ? Comment orienter le drone... dans un labyrinthe de haies ?

Code loco. Ce qui m'a convaincu, c'est le côté « solutions multiples » : le langage de programmation est suffisamment riche pour que plein d'approches soient possibles et le jeu ne nous bloque pas du tout jusqu'à ce qu'on ait trouvé sa solution à lui. Il est donc possible de faire comme moi et de terminer le jeu avec du code simple mais long et crado : tel un homme des cavernes je répète en boucle `move(North)` et `move(East)` pour déplacer mon drone, là où des programmeurs chevronnés trouveront une solution fulgurante qui commence par `delta_we = x - get_pos_x().for i in range(abs(delta_we))...`

Pour moi, de la magie noire. Qu'on soit un humble débutant ou un Alan Turing du turfu, il y en a pour tous les niveaux : chacun trouvera un challenge à sa mesure, que ce soit pour réussir à récolter un champ tout simple ou optimiser le code jusqu'à avoir une boucle compacte et ultra efficace. Perso, ça a été quand j'ai réussi à compter le nombre de fois où le drone s'était déplacé puis comparer à la taille du champ (pour vérifier que chaque case avait été visitée une fois), après une demi-heure de galère et de tâtonnements, qu'une bouffée d'euphorie m'a convaincu de vous parler de ce jeu.

Histoire drone. Du coup, un conseil : persévérez. Quand on programme, on se retrouve souvent bloqué, c'est normal. Mais ce qui paraît tout d'un coup insurmontable l'est toujours beaucoup moins après cinq minutes de réflexion. Dans *The Farmer Was Replaced*, il y a donc des petits pics de complexité qui peuvent faire mal au cerveau, mais qui ne sont au final pas bien méchants. Comme quand on doit planter des arbres une case sur deux (car il ne faut pas juxtaposer les arbres) et que le jeu nous conseille nonchalamment d'utiliser l'opérateur `%` qui permet de voir le reste d'une division, car les divisions par deux de nombres pairs ont toujours un reste égal à 0, ce qui permet d'identifier si la position X de la case est une position paire (quand on la divise par deux)... Ouais, moi aussi j'ai dû me poser deux minutes et relire la doc, mais au final j'ai eu beau en transpirer d'avance, ce n'était pas si retors à piger et à intégrer à mon code. Terminer le jeu en débloquent tout l'arbre de recherche ne m'a pris qu'une douzaine d'heures (sachant que j'avais déjà une connaissance basique du Python), mais je sais que je m'en souviendrai longtemps, comme d'une série bien rythmée de défis qui m'ont donné plein de petites doses de dopamine. C'est une bien chouette idée que d'avoir donné à du code cette forme attrayante, une forme qui démontre que si dans les jeux vidéo le bonheur est de surmonter les obstacles tout seul comme un grand, alors la programmation fait un très bon jeu vidéo. ☺

En l'état :

Les jeux de programmation peuvent être soporifiques, rébarbatifs ou, encore pire, éducatifs. *The Farmer Was Replaced* évite tous ces écueils avec une jolie interface et un habillage agraire addictif, ainsi qu'un laissez-faire qui rend le jeu adapté aux néophytes comme aux caïds du code.





With the **while** loop this is not possible. It is time to introduce the **for** loop.

You can read all about the **for** loop on the Python website. You need it to repeat code a fixed number of times.

Plants

Grass is nice but you can't harvest it. You can pass the **Entities** object to the **plant()** function. This will plant a cactus. Call **clear()** to clear your farm. This way you can write code to upgrade.

```
#do n flips
for i in range(5):
    do_a_flip()

range(n) creates a range of numbers from 0 to n-1. The for loop runs its loop body once for each number. do_a_flip() will be called 5 times.

The function get_world_size() is used to get the size of your farm. This way you can write code to upgrade.

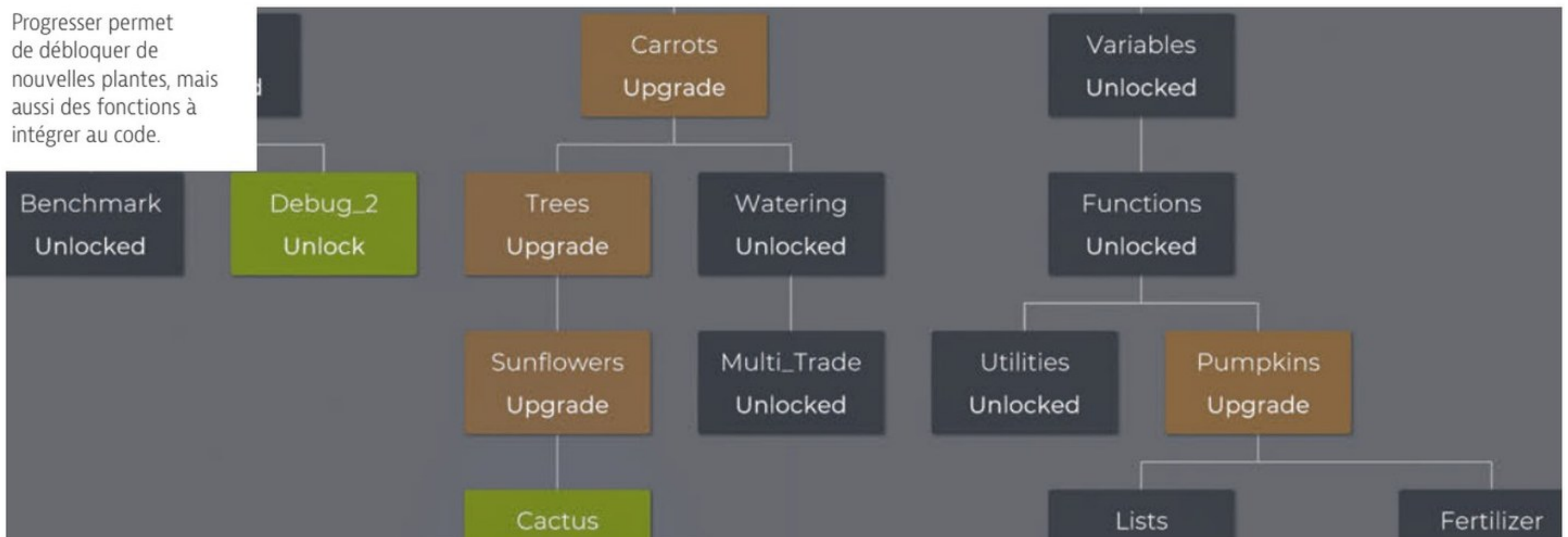
for i in range(get_world_size()):
    harvest()
    move(North)
```

```
main
while True:
    if get_pos_y() == 0:
        harvest()
        move(North)
    if get_pos_y() == 1 and can_harvest():
        harvest()
        plant(Entities.Bush)
        move(North)
    else:
        move(North)
    if get_pos_y() == 2 and can_harvest():
        harvest()
        plant(Entities.Bush)
        move(North)
        move(East)
    else:
        move(North)
        move(East)
    #if get_pos_y() == 2 and can_harvest() == False:
    #    move(North)
```

Carrots

Before you can plant carrots with **plant(Entities.Carrots)**, you have to do two

Progresser permet de débloquer de nouvelles plantes, mais aussi des fonctions à intégrer au code.



52.2K 104K 19.8K 2.18K 152 170 31 1.11k 340 436 2

do_a_flip get_entity_type
get_pos_y get_water get_world_size
assure min move num_items plant
range till trade use_item

```
main
clear()
def is_even(n):
    return get_pos_x() % 2 == 0

while True:
    for i in range(get_world_size()):
        #y0
        harvest()
        move(North)
        #y1
        if can_harvest():
            harvest()
            if is_even(get_pos_x()) == True:
                if get_ground_type() == Grounds.Turf:
                    till()
                    if get_water() < 0.25:
                        use_item(Items.Water_Tank)
                        use_item(Items.Water_Tank)
                        plant(Entities.Tree)
                        move(North)
                    else:
                        trade(Items.Carrot_Seed)
                        if get_ground_type() == Grounds.Turf:
                            till()
                            plant(Entities.Carrots)
                            move(North)
                        else:
                            move(North)
                            move(North)
                #y2
                if can_harvest():
                    harvest()
                    trade(Items.Carrot_Seed)
                    if get_ground_type() == Grounds.Turf:
                        till()
                        plant(Entities.Carrots)
                        move(North)
                    else:
                        move(North)
                        move(North)
                #y3
                if can_harvest():
                    harvest()
                    if is_even(get_pos_x()) == True:
                        if get_ground_type() == Grounds.Turf:
                            till()
                            if get_water() < 0.25:
```

totalws = get_world_size()*get_world_size()
hasMovedEast = 0

#création du labyrinthe
##plantation des buissons

```
while True:
    WaitForBush = True
    harvest()
```

Cactus

Cacti can be grown on soil from cactus seeds.

They have an odd sense of community.

When you harvest a cactus all cacti on the field are harvested. The number of cactus items dropped per cactus is equal to the world size as returned by **get_world_size()**.

A cactus only drops cactus items when harvested if it's in sorted order. A cactus is considered to be in sorted order if there is a smaller or equal cactus to the South and to the West and a larger or equal cactus to the North and to the East. Essentially the cacti must be sorted in increasing x and y directions for them to be in sorted order.

If a cactus is at the edge of the field, only the existing neighboring fields need to be sorted for it to be sorted.

The size of a cactus can be measured with **measure()**. It is always one of these numbers: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9.

```
ms[ms.index - 1] == True: #je tente de me tourner à gauche
    ms[ms.index - 1] % 4 #si j'ai bougé, je me tourne à gauche. Facing "East"
    y_type() == Entities.Treasure:
```


Genre : gestion
Développeur / Éditeur :
 tobspr Games
 (Allemagne)
Plateformes :
 Windows, macOS, Linux
Téléchargement :
 1,4 Go
Sortie prévue :
 2025 au plus tôt
Langues :
 français, anglais
Prix actuel : 24 €

Shapez 2

Un jeu carré

PAR IZUAL

Dans cinquante ans, on commentera les jeux de Tobias Springer comme on disserte aujourd'hui sur l'œuvre des peintres flamands. On l'appellera « le maître du minimalisme » ou « le géomètre d'Aachen ». Au vernissage de la rétrospective Springer au Grand Palais en 2083, vous direz à vos arrière-petits-enfants : « *J'y étais, vous savez. Je me souviens quand Shapez 2 est sorti. Je me souviens du test d'Izual. Quel bel homme, ce Izual.* »



Pour faire un jeu, certains exigent une légion de modèles 3D photoréalistes et de textures en 8k. Tobias Springer, lui, n'a besoin que de carrés et de ronds. Son jeu de gestion avec des formes géométriques sur fond blanc, *Shapez* (2020), était déjà un petit bijou de simplicité et d'ergonomie. Pourtant ce n'était selon son créateur guère plus qu'un « site internet », codé entièrement en JavaScript, avec de cruelles limites côté optimisations et performances (et du coup côté graphismes et mécaniques). Pour *Shapez 2*, le studio de Tobias Springer a donc ouvert le champ des possibles et opté pour un vrai moteur 3D, Unity. Résultat, les deux jeux n'ont presque plus rien à voir.

À fond la forme. Le concept des *Shapez* n'a pas changé : miner des formes géométriques sur des gisements de ronds ou de carrés (ou parfois d'autres formes plus alambiquées), les transformer puis les acheminer jusqu'au centre de la carte, où un vortex attend qu'on lui déverse des stocks de formes bien précises. Au début, de simples carrés suffisent mais très vite il faut les peindre

en rouge, remplacer le cadran nord-est par un quart de cercle, y superposer une autre forme et la peindre d'une autre couleur. Tout ça donnerait un jeu de gestion d'usine fort classique sans les coups de pinceau de Tobias Springer, qui a fait de l'absence de friction son credo : les contrôles, l'ergonomie de l'interface, les options, les didacticiels, la courbe de difficulté, tout est pensé avec justesse, tout est soigné et élégant, tout est fait pour que la prise en main soit instantanée. Une approche qui se retrouve dans les mécaniques puisque les bâtiments ne coûtent rien et se placent, se suppriment, se dupliquent et se copient-collent en toute liberté, sans délai et avec un « plop » satisfaisant. Il n'y a même pas besoin de « splitters » ou de « mergers » pour fusionner ou séparer les tapis, les croisements se font automatiquement. De la magie blanche. Curieusement, le passage à la 3D, en plus de donner un superbe décor, facilite la vie au lieu de la compliquer : construire sur trois niveaux autorise des ponts ou des empilements qui évitent les prises de tête (en plus de tripler la surface disponible pour l'usine) et crée des défis intéressants avec des bâtiments qui doivent être alimentés sur deux niveaux en même temps. ➤

Le Pavé numérique_

INTELLIGENCE ARTIFICIELLE, IDIOTIES TECHNOLOGIQUES, CYBER-PAS-SÉCURITÉ, RÉSEAUX ASOCIAUX...

L'actualité du numérique

COMME VOUS NE LA LIREZ PAS AILLEURS.



Une NEWSLETTER GRATUITE CHAQUE MERCREDI.

AVEC UN RÉSUMÉ FACÉTIEUX DE L'ACTUALITÉ DES NOUVELLES TECHNOLOGIES, DES BONS PLANS ET DES PROMOS.



Une version PREMIUM POUR ALLER PLUS LOIN.

EXCLUSIF : 3 CHRONIQUES SPÉCIALISÉES CHAQUE SEMAINE

- 1 ÉMISSION HEBDOMADAIRE
- 1 NUMÉRO SPÉCIAL MENSUEL EN LONG FORMAT
- 1 PODCAST MENSUEL

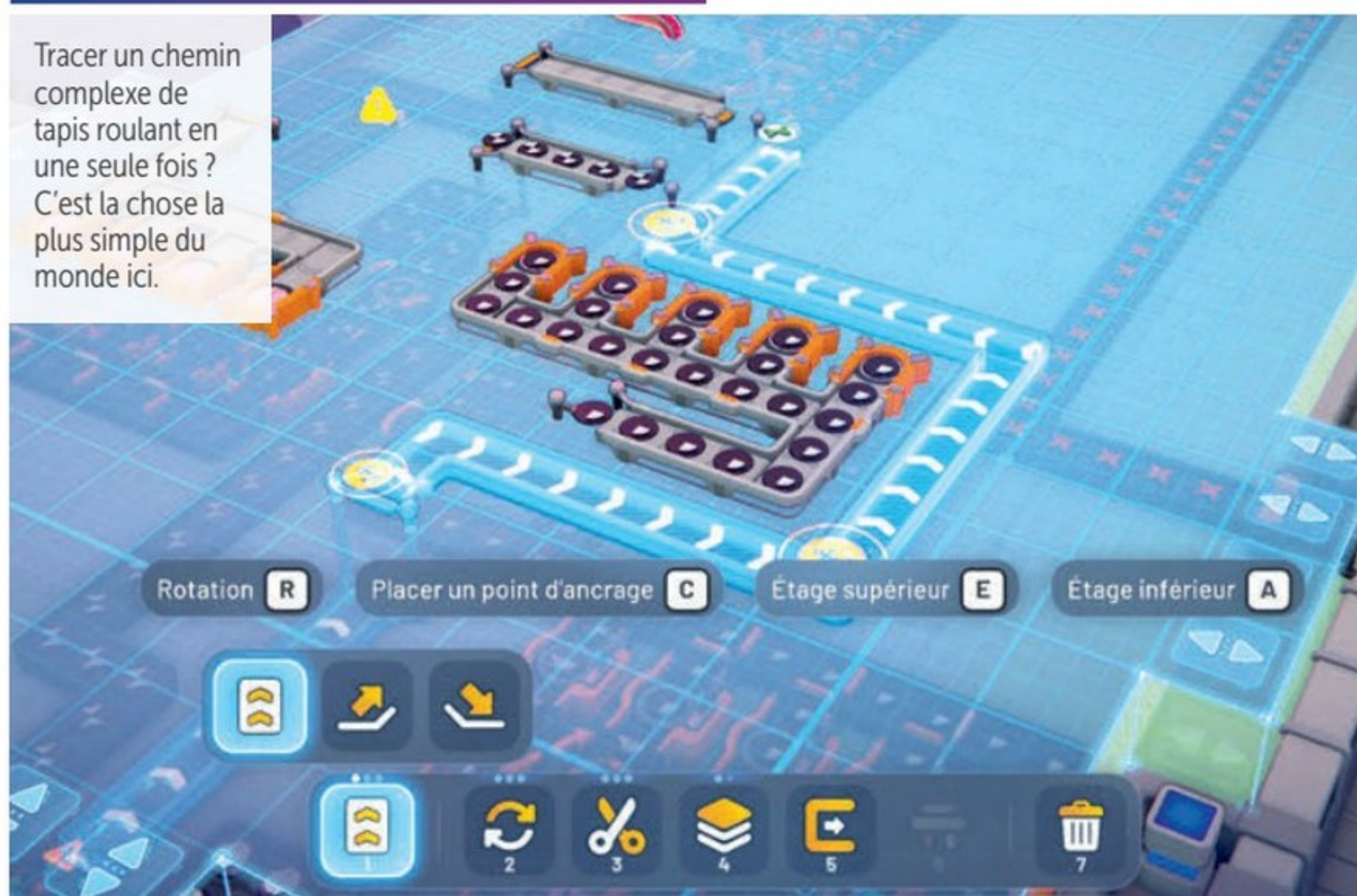
Soutenez le lancement d'une nouvelle publication indépendante !

DE L'INFORMATION, UN PEU DE SEL, DES EFFORTS POUR VOIR AU-DELÀ DE L'EMBALLEMENT DU MOMENT, DES ANGLES ORIGINAUX ET UNE CERTAINE APPÉTENCE POUR LES QUÊTES ANNEXES.

Le Pavé numérique_

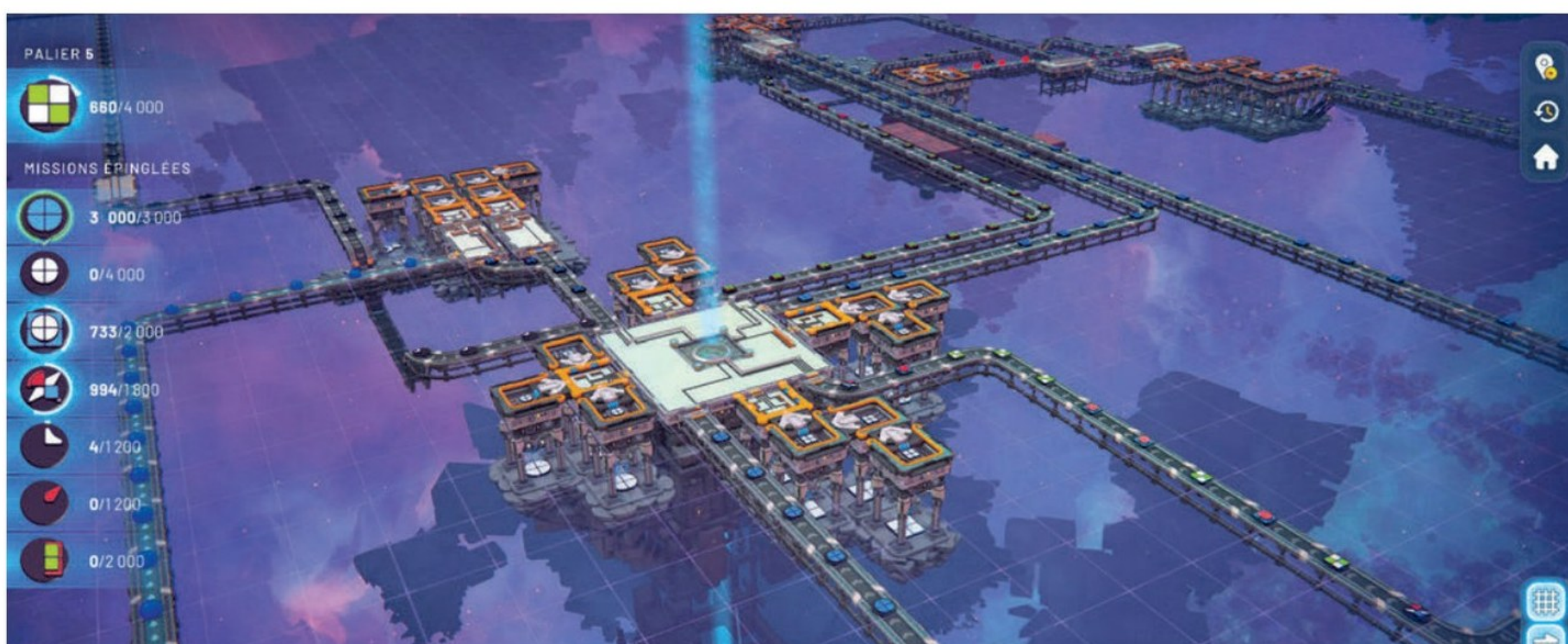
INSCRIPTION GRATUITE :

**lepavenumerique.
substack.com**



Univers parallèle

L'une des grandes nouveautés de ce *Shapez 2* est qu'il se joue sur deux plans : d'un côté les usines, de l'autre le vide spatial où l'on place les usines vierges (mais leur nombre est limité). Il faut donc à la fois gérer l'agencement des bâtiments et des tapis roulants, et à plus haut niveau les tapis roulants spatiaux qui vont servir à acheminer les formes jusqu'au vortex central, ou la peinture d'un gisement de rouge jusqu'à l'usine qui en a besoin. Une dimension intéressante, mais qui n'ajoute pas vraiment de difficulté car le nombre d'usines qu'on peut construire est stratosphérique – j'aurais bien aimé devoir davantage me soucier de l'espace pris par mes bâtiments et optimiser tout ça.



D'ailleurs, dans une machine de ce type, la fusion de deux formes – un casse-tête incompréhensible dans le premier *Shapez* – devient parfaitement intuitive puisque la forme d'en haut est collée sur la forme d'en bas par l'effet de la gravité.

Tout rond. Le résultat est un jeu tranquille et zen, sans limite de temps, sans contrainte, sans heurts... mais pas un jeu simpliste pour autant. Déjà, pour obtenir des chaînes d'assemblage bien propres, il faut s'imposer d'optimiser et de compacter l'usine au maximum, même si c'est un défi que chacun relèvera avec plus ou moins de zèle. Et puis au bout d'un moment, les formes deviennent si compliquées que seuls les joueurs les plus patients et méthodiques, qui ont d'énormes pans d'usine déjà efficaces et autonomes, arriveront à les produire. Rythme tranquille oblige, il faut une trentaine d'heures avant d'arriver à ce pic de difficulté, une trentaine d'heures où l'on prend le temps de construire l'usine de nos rêves, mais où l'on peut aussi se jeter de nouveaux défis quand on veut grâce aux missions secondaires. Car si les objectifs principaux (les principales formes imposées) permettent de débloquent des paliers de technologie supplémentaires (la peinture, les trains, les blueprints...), un autre arbre de recherche, dans lequel on avance avec les missions secondaires, contient de précieuses améliorations de vitesse pour nos machines, ou de nouveaux bâtiments comme la décharge et

le réservoir à liquide. Que trouver à critiquer là-dedans ? Allez, disons que la plus grande qualité du jeu est aussi son plus grand défaut : minimalisme oblige, on s'immerge forcément moins et on s'investit dans une plus faible durée que dans un jeu réaliste avec un bel environnement en 3D à explorer et habiter, ou de vrais objets à construire (*Satisfactory* en 1.0 le 10 septembre, posez vos jours de congé). Ça reste un bien faible prix à payer pour profiter d'un bac à sable aussi fluide et agréable, qui ne happera peut-être pas des centaines d'heures, mais au moins quelques dizaines, en laissant un souvenir impérissable. Comme une toile de maître. ☺

En l'état :

Que *Shapez 2* ne soit qu'en accès anticipé frise l'absurde : c'est déjà l'un des meilleurs jeux de gestion d'usine à ce jour, avec un niveau de finition et d'accessibilité qui crève le plafond. Il est intuitif mais riche en contenu, agréable mais stimulant, minimaliste mais superbe. Un nouveau chef-d'œuvre du géomètre d'Aachen.

SANS DANGER



C'EST

PAS

DU JEU

LES CHEVAUCHEURS
DE WORLD OF WARCRAFT : DRAGONFLIGHT.

© Blizzard Entertainment

CONFIGS
DE CANARD

p. 76

DOWNLOAD

p. 78

CANARD DÉ
STAR WARS UNLIMITED

p. 80

CANARD PEINARD

p. 82

AMD a lancé début août ses CPU de nouvelle génération, les Ryzen 9000 (Zen 5)... lancement qui a eu l'effet d'un pétard mouillé, en tout cas pour les joueurs. Il n'y a guère que sur les tâches « serveur » qu'ils sont significativement plus véloce que leurs prédécesseurs, tandis que les usages du quotidien et les performances en jeu n'évoluent qu'à la marge. Insuffisant pour avoir une incidence sur la composition de nos Configs, qui reste très stable ce mois-ci.

LA PLUS POLYVALENTE CANHARD

1 500 €
environ

La CanHard se donne pour objectif de ne pas dépasser les 1 500 € de budget, pour déjà jouer dans des conditions très confortables. Les récents déboires d'Intel concernant la stabilité et la fiabilité de ses processeurs Core de 13^e et 14^e génération n'ont que peu concerné les modèles i5 et inférieurs, nous nous permettons donc de continuer à recommander ici le très performant 14600KF (évitons cependant de vous le procurer d'occasion, et mettez bien à jour le BIOS de votre carte mère dès l'installation pour être sûr de contourner le problème). Nous restons sur une plateforme DDR4 plutôt que DDR5 : cela permet d'économiser environ 100 euros sur l'ensemble carte mère/mémoire vive, afin de mieux dépenser cet argent ailleurs. Côté GPU, l'excellente RTX 4070 Super de Nvidia est aujourd'hui un choix très sûr ; on peut toutefois économiser une centaine d'euros en optant pour une Radeon RX 7800 XT, en gardant en tête les sacrifices que cela impose sur le *ray tracing*, ainsi que la perte du DLSS.



Processeur Intel Core i5-14600KF – 325 €
Ventirad Thermalright Phantom Spirit 120 – 45 €
Carte mère Intel B760 DDR4 ATX – 135 €
RAM DDR4 2 × 16 Go 3600 MHz – 75 €
Carte graphique
 Nvidia GeForce RTX 4070 Super – 640 €
SSD Crucial T500 1 To – 95 €
Alimentation Corsair RM650 – 95 €
Boîtier NZXT H6 Flow – 115 €

LA PLUS ÉCONOMIQUE DUCKY

950 €
environ

Côté Ducky, l'objectif est de dépenser moins de 1 000 € pour pouvoir jouer en 1080p, 60 i/s à (à peu près) tout ce qui bouge. La vénérable 12^e génération de CPU Intel Core offre toujours le meilleur compromis à l'heure actuelle : l'i5-12600KF s'appuie certes sur une architecture vieillissante, mais il offre un nombre de cœurs et des fréquences à même de contenter quiconque ne souhaite pas jouer aux tout derniers AAA à 120 i/s et plus. Quant à la RTX 4060 de Nvidia, elle offre des performances graphiques très honnêtes, par-dessus lesquelles l'accélération efficace du *ray tracing* et la compatibilité DLSS 3.5 sont des bonus toujours appréciables, quoique bien moins importants ici que sur les cartes haut de gamme. S'agissant du boîtier enfin, le Phanteks XT Pro Ultra, champion hors-norme de l'airflow à bas prix, maintiendra tout ce beau monde au frais sans le moindre effort, en y ajoutant même un peu de RGB pour les amateurs.



Processeur Intel Core i5-12600KF – 180 €
Ventirad Thermalright Phantom Spirit 120 – 45 €
Carte mère Intel B760M DDR4 – 110 €
RAM DDR4 2 × 8 Go 3200 MHz – 45 €
Carte graphique Nvidia RTX 4060 – 320 €
SSD Crucial P3 Plus 1 To – 70 €
Alimentation Corsair RM650 – 95 €
Boîtier Phanteks XT Pro Ultra – 90 €

LA PLUS LUXUEUSE DUCK NUKEM

2 200 €
environ

La Duck Nukem vise le luxe : du jeu à très haute définition, très haute fréquence d'images, avec des réglages graphiques très élevés dans les titres modernes. Le processeur Ryzen 7 7800X3D d'AMD s'impose comme une évidence, avec ses performances en jeu inégalées. On l'associe à un AIO Arctic Liquid Freezer III en 360 mm, qui saura le mettre dans les meilleures conditions thermiques pour donner son maximum. Côté carte mère, la plateforme B650 fera parfaitement l'affaire, mais vous pouvez choisir une X670 pour une connectique encore plus foisonnante. Enfin, la RTX 4070 Ti Super offre des performances de pointe, soutenues par l'arsenal de technologies propriétaires de Nvidia : la génération de trames et la *ray reconstruction* du DLSS 3.5 vous permettront de goûter dans d'excellentes conditions aux derniers jeux proposant un mode *ray tracing* « intégral ». Et s'il vous prend l'envie d'aller encore plus loin, surveillez les prix de la RTX 4080 Super, que l'on peut parfois trouver pour 1 000 € environ.



Processeur AMD Ryzen 7 7800X3D – 400 €
Refroid. CPU Arctic Liquid Freezer III 360 – 80 €
Carte mère AMD B650 – 170 €
RAM DDR5 2 × 16 Go 6 000 MHz – 140 €
Carte graphique
 Nvidia GeForce RTX 4070 Ti Super – 880 €
SSD Crucial T500 2 To – 160 €
Alim. be quiet! Pure Power 12 M 850 W – 145 €
Boîtier Fractal Design Meshify 2 – 165 €

CANARDPC



Votre semaine en vidéo*

En live sur Twitch
et en replay sur YouTube

Durant la semaine*

des Let's Play par différents
membres de la rédaction

Mardi

Le pré-show / 19:00
Scroll News / 20:00
L'actualité du jeu vidéo
avec L-F. Sébum

Let's Bicyclette ! / 14:00
Du vélo dans Paris (ou ailleurs),
avec DenisDenis

Mercredi

L'émission de Canard PC / 20:00
Les débats de la rédaction
(un mercredi sur deux)

Vendredi

Le pavé numérique / 11:00
La revue de presse tech et numérique,
avec Ivan Le Fou (en LIVE uniquement)

Dimanche

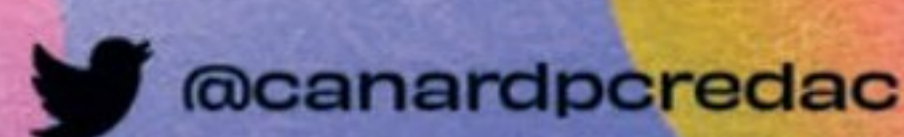
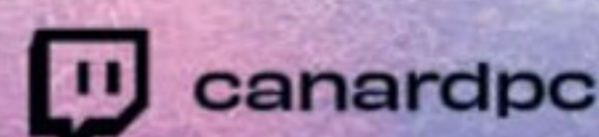
Le Tribunal des Bureaux / 20:30
Délibération bureautique en direct
avec ackboo

Nouveau

Ctrl Technique / 17h30
Un mercredi par mois
l'actualité du hardware
décortiquée par Furolith et ackboo.

* Horaires et périodicité pouvant varier en fonction des différentes
manifestations atmosphériques et de la rotation de la Terre.

Suivez-nous pour être informés :



Soutenez la chaîne
CANARD TV

Aidez-nous à produire
de **nouvelles émissions**
à partir de 3€ sur
[Ulule.com/canardpc](https://ulule.com/canardpc)



QUEL NAVIGATEUR INTERNET POUR VIVRE HEUREUX ?

PARCE QU'IL EST URGENT D'ABANDONNER CHROME



C'est officiel : Chrome est devenu merdique. Et il devrait le devenir de plus en plus, vu la nouvelle orientation de Google. Fini le « Don't Be Evil » des années 2000, la devise du géant californien semble désormais être de péter tout ce qu'il peut au nom du profit.

La grande victime de cette nouvelle politique sera donc le navigateur le plus utilisé de ces vingt dernières années. Car Chrome, si vous n'avez pas suivi l'actu informatique cet été, vient officiellement d'entrer dans une nouvelle ère, celle du Manifest V3. Officiellement, il s'agit d'un nouveau jeu de règles auquel doivent souscrire les extensions du navigateur. Il fait suite au Manifest V2, qui fonctionnait à merveille, mais qui n'était pas assez « sécurisé » selon Google. Un argument bien pratique pour justifier d'obscurs changements techniques qui veulent en fait tuer les bloqueurs de pub – ou du moins, limiter sévèrement leur efficacité. Ce n'est pas étonnant : Google fait son beurre sur

la publicité, notamment sur YouTube, et n'apprécie pas que des extensions comme uBlock Origin permettent à des millions de personnes de naviguer sans se faire agresser par des réclames pourries.

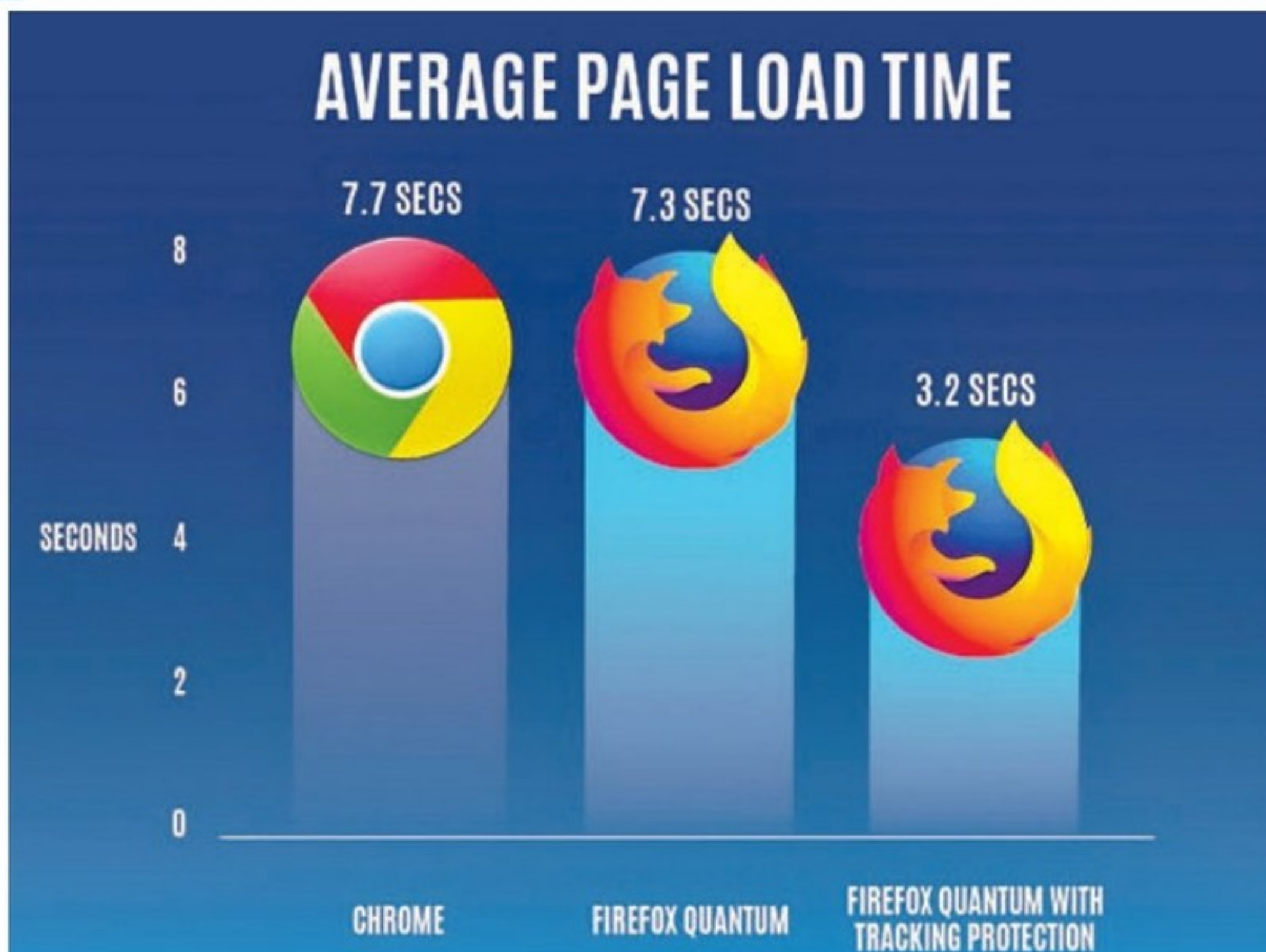
Blocage de bloqueurs. Pour l'instant, les changements vont rester discrets. Si uBlock Origin a été purgé du Web Store Chrome, il a été remplacé par uBlock Origin Lite, sa version compatible Manifest V3. Elle se voit amputée de certaines fonctionnalités, comme le blocage manuel des éléments d'une page, et limitée à 30 000 filtres (contre 300 000 pour la

D'obscurs changements techniques qui veulent tuer les bloqueurs de pub.

version normale), mais reste encore relativement performante. De même, des extensions comme SponsorBlock, qui zappe les segments promotionnels sur YouTube, sont toujours accessibles.

Mais pour combien de temps ? Google lance déjà des ballons d'essai. Depuis juin 2023, de nombreux utilisateurs américains rapportent que YouTube refuse de charger des vidéos lorsqu'un bloqueur de pub est activé. C'est de l'A/B Testing classique : Google active des limitations sur certains internautes pris au hasard, afin d'étudier leur comportement. Et apparemment, la technique fonctionne. D'après ZDNET ([cpc.cx/zedenette](https://www.zdnet.com/fr/cpc/cx/zedenette/)), les développeurs d'*ad-blockers* comme Ghostery et Adguard ont constaté dans les mois suivants de gros pics de désinstallation. De quoi encourager Google dans sa croisade.

Le problème Chromium. Alors que faire ? Passer sur Edge, Brave, Vivaldi, Opera ? Pas sûr. Ces navigateurs ne sont en fait que des *skins* de Chrome. Ils utilisent le même moteur de rendu, Chromium, développé par Google. Et donc les mêmes extensions. Si Google durcit encore sa politique – ils tâtent déjà le terrain, notamment avec leur *Web Integrity API* abandonnée suite



■ OUI, FIREFOX RESTE TOUJOURS UN PEU MOINS RAPIDE QUE CHROME (ICI, LES CHIFFRES DE MOZILLA). EN PRATIQUE, LA DIFFÉRENCE EST INFIME ET NE SE RESSENT QUE SUR DES PC POURRIS QUI METTENT CINQ SECONDES À CHARGER YOUTUBE. (IMAGE : MOZILLA)

YouTube

Ad blockers are not allowed on YouTube

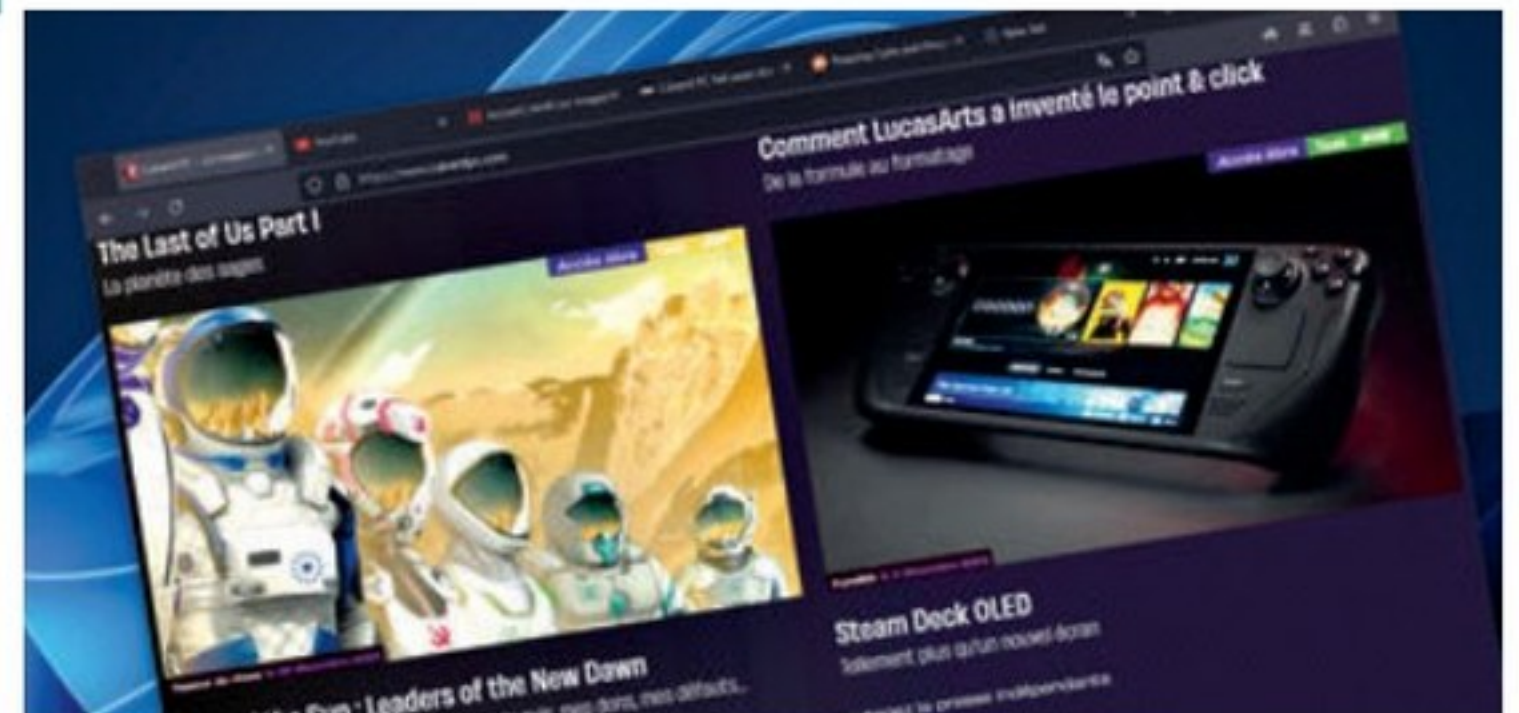
- It looks like you may be using an ad blocker.
- Ads allow YouTube to stay free for billions of users worldwide.
- You can go ad-free with YouTube Premium, and creators can still get paid from your subscription

Allow YouTube Ads

Try YouTube Premium

Not using an ad blocker? Report issue

■ LE MESSAGE DE L'ANGOISSE, QUE GOOGLE NE RÉSERVE POUR L'INSTANT QU'À UNE POIGNÉE D'UTILISATEURS TIRÉS AU HASARD.



aux réactions outrées du public –, les navigateurs basés sur Chromium devront suivre. Certains navigateurs, comme Vivaldi et Brave, ont leur propre bloqueur de pub intégré, mais ils n'ont pas l'impitoyable efficacité et réactivité de uBlock Origin. Il n'y a en fait qu'une seule solution pour naviguer

favorites. » Un argument du passé, tous les développeurs sérieux publient désormais leur extension sur Firefox. « *Oui mais Firefox, c'est moche.* » Là encore, l'argument n'est plus valable. Depuis 2017 et sa version Quantum, Firefox offre une interface tout aussi moderne (et bien plus personnalisable)

désactive en un clic dans la rubrique « Website Advertising Preferences » et ne vous concerne même pas si vous utilisez un bloqueur de pub.

Le changement, c'est maintenant.

Alors voilà, c'est décidé : 2024 sera enfin l'année où vous passerez sur Firefox. Il n'y a plus aucune raison valable de rester avec Chrome, dont la descente aux enfers ne fait que commencer. Et si vous voulez jouer votre rôle dans la lutte qui s'annonce pour les prochaines années, vous pouvez même encourager vos proches à dégoogliser et dépubifier leur existence. Je sais bien que Tonton Jacquot et Tata Monique n'ont jamais connu que Chrome, mais si vous le remplacez en douce par Firefox sur le PC qu'ils viennent d'acheter à Carrefour, je vous promets qu'ils ne mettront pas plus de quelques jours à s'y habituer. Et dans dix ans, quand ils auront esquivé dix téraoctets de pubs, vous pourrez dire : « *C'est un peu grâce à moi.* » ■

Qu'importe si l'utilisateur moyen subit sans broncher la merdification généralisée du Web. On ne peut rien faire pour lui.

sereinement dans les prochaines années : Firefox. Et pourtant, la part de marché de ce navigateur peine à décoller. Elle oscille autour des 4 % – environ 200 millions d'utilisateurs – contre 60 % pour Chrome. Cela n'a pas vraiment d'importance. Qu'importe si l'utilisateur moyen subit sans broncher la merdification généralisée du Web. On ne peut rien faire pour lui. Mais vous pouvez faire quelque chose pour vous.

que Chrome. Enfin, vous avez peut-être lu que Firefox a mis en place cet été une option controversée, la PPA (Privacy-Preserving Attribution), qui permettrait aux publicitaires de mieux nous pister. C'est en fait l'inverse : la PPA leur permet de connaître le nombre total d'internautes ayant vu leur réclame, sans leur donner la moindre info sur les utilisateurs individuels. L'option se

Les arguments fallacieux. Démontons donc les multiples raisons qui pourraient encore faire hésiter les intégristes de Chrome. « *Firefox, j'ai entendu dire que c'était lent.* » Effectivement, sur les benchmarks, Firefox reste un poil moins rapide que Chrome. En pratique, cette différence est minime, surtout sur un PC qui, par ailleurs, fait tourner *Cyberpunk 2077* à 60 fps. « *Je ne vais pas retrouver mes extensions Chrome*

■ Pimp my Fox

Pour passer à Firefox, il n'y a pas que Firefox. De nombreuses variantes – on appelle ça des *forks* – sont disponibles, chacune avec leurs points forts. Vous avez par exemple Floorp, qui expérimente avec les onglets verticaux, mais aussi LibreWolf et Waterfox pour une protection accrue de la vie privée, ou Mercury, qui met l'accent sur les performances. Et si vous voulez les personnaliser à fond, vous pouvez jeter un œil sur le FirefoxCSS Store qui répertorie les plus beaux thèmes customs, avant de plonger dans les entrailles du fichier `userChrome.css` pour vous bricoler le Firefox parfait.



STAR WARS UNLIMITED

Licence sans plomb

Par Perco

Avec son jeu de cartes à collectionner (JCC), FFG est clairement du côté obscur du portefeuille. Comme tous les JCC, me direz-vous.

Chez Canard PC, le premier set de cartes nous avait laissés tièdes. La direction artistique inégale n'avait pas fait mouche à la rédaction et – surtout – on peinait à y trouver un véritable vent frais. Mais le succès est là et une communauté (durable ?) existe pour se coller sur la tronche et comparer les meilleures lettres de mise en demeure de banquiers effarés. Avec la sortie du second set, cet été, est-ce que les cartes sont rebattues¹ ?

Classique, il est. Petit rappel : deux joueurs s'affrontent pour détruire les 30 points de vie de la base adverse. Un objectif classique, et c'est un peu (beaucoup) la philosophie générale. Chacun contrôle un leader et son pouvoir, qui peut être envoyé sur le champ de bataille comme unité lorsqu'un minimum de mana est disponible. Je dis « mana » et « le » champ de bataille pour me faire comprendre, mais il existe deux zones imperméables de combat, le sol et l'espace, et le système de ressources consiste à ajouter chaque tour une carte de sa main, face cachée, à sa réserve. On joue ensuite en ping-pong, pour poser unités, améliorations et événements jusqu'à plus soif, avant de piocher deux cartes. Ultra simple d'accès, permissif sur le système de ressources pour éviter les débuts poussifs, avec très peu de mots-clés, c'est clairement pensé comme « Mon premier JCC », peut-être même encore plus que *Lorcana*. C'est propre, rien ne dépasse, toutes les critiques sur le mana pool, les



Genre : JCC

Créateurs :

Jim Cartwright,
Tyler Parrott,
Daniel Schaefer,
Jeremy Zwirn

Illustrateurs : plein

Éditeur :

FFG, donc Asmodée

Nombre de

joueurs : 2 (et un mode à 4, proche du format Commander de *Magic*)

Nombre de joueurs optimal : 2

Durée :

20 à 40 minutes

Complexité :

accessible, au sens de simple à prendre en main

Surface de jeu

recommandée :

table du salon

Prix : 35 € pour un kit de démarrage

déroulages unilatéraux de decks, etc., sont entendues et évités en piquant un peu partout (*Hearthstone*, *Flesh & Blood*, format Commander de *Magic*, *Dragon Ball Super...*), mais avec une prise de risque proche de zéro, là où l'imminent *Altered* ose bien plus.

On joue à la disette ? Reste une bonne mécanique : l'initiative. La prendre met fin à son tour, mais donne la main pour la suite, un joli jeu de tempo qui va être crucial. *Star Wars Unlimited* est simple, mais pas idiot, et les deckbuilders pourront y trouver de quoi expérimenter (les icônes du leader et de la base orientent les couleurs du deck, sans interdire d'y déroger avec un surcoût). Le second set « ombres de la galaxie », sorti cet été, ajoute deux mots-clés, mais ne change pas grand-chose. Enfin si, des cartes, il faut bien vendre des boosters. Car le taux de « drop » des cartes légendaires est assez bas. Pas grave si vous ne collectionnez pas ou ne faites pas de tournois. Sinon, c'est le cas de figure où l'on espère qu'aucune ne devienne indispensable dans la méta... et c'est déjà un peu raté (Dark Vador, je pense à toi). D'autant qu'Asmodée n'a pas assez achalandé le marché, déjà presque en rupture de stock, un point à corriger avant le prochain set à venir en 2024, « Crépuscule de la République », et les trois suivants en 2025. Dans l'intervalle, pour les débutants, ceux qui dorment en caleçon *Star Wars* et les grognards en manque, ce n'est pas un attrape-nigaud et les procédures de surendettement ont fait beaucoup de progrès. ■

1. Ça va, c'est la rentrée, on se remet dans le bain aussi.

POUR VOS IDÉES CADEAUX, PENSEZ À NOTRE ANNIVERSAIRE !

(enfin, pour vos idées cadeaux pour les autres comme pour vous-même,
pensez à nos goodies collector des 20 ans de Canard PC)



tous les goodies
Canard PC sur
CANARDPC.
MYSREADSHOP.FR

Le 1^{er} octobre
dans **Canard PC** n° 459

Space Marine 2

... et aussi : Satisfactory, Memoriapolis...



La grille de **Maîtresse**

Retrouvez en kiosque le nouveau livre de Maîtresse Paule Cul :
20 ans de mots croisés (heureusement qu'il reste encore plein de mots)

Horizontalement.

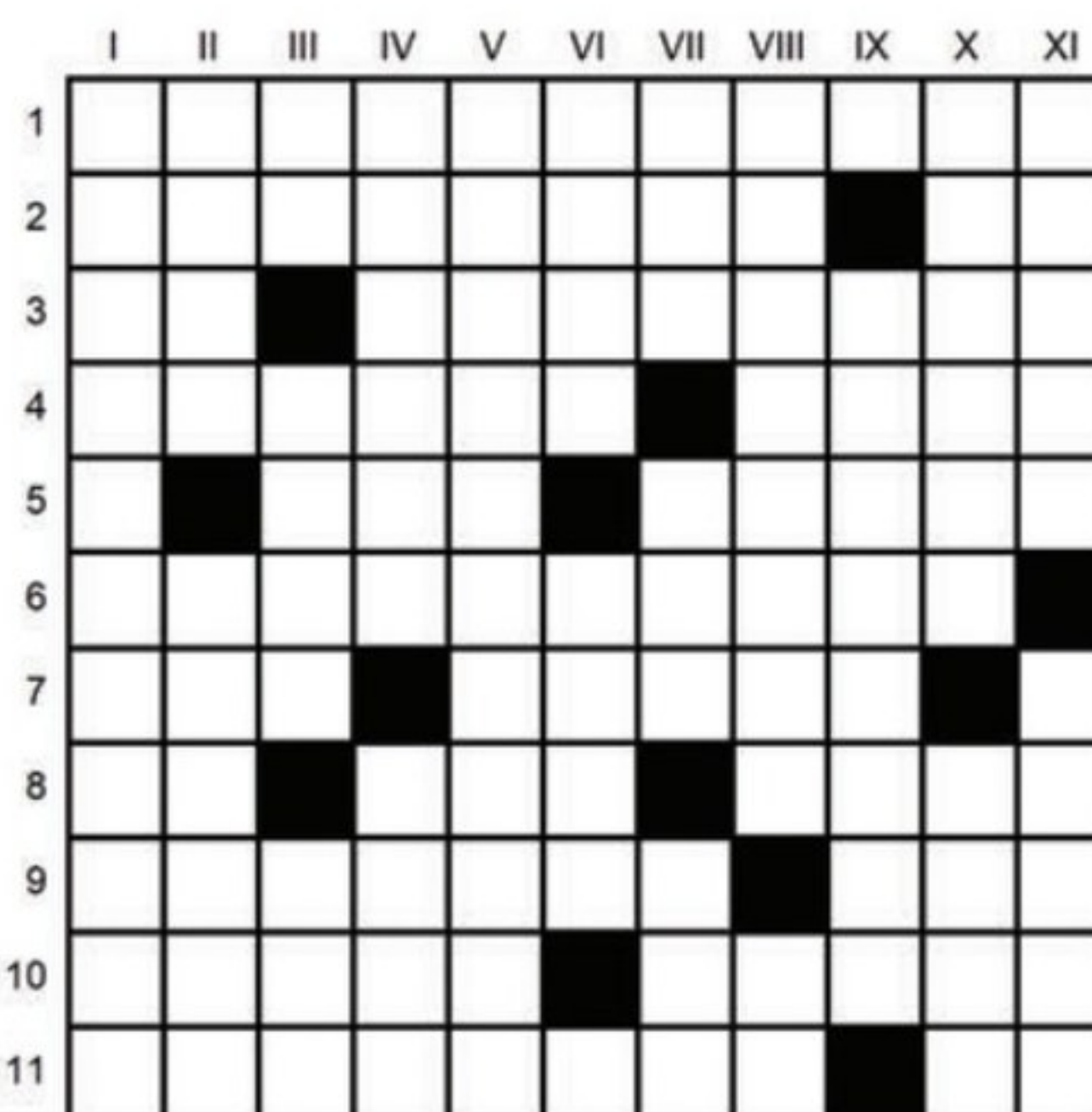
1. Monde ouvert dans le royaume de Bohême. 2. Créateur du Virus T qu'Ellen Replay devrait trouver tout de suite (Si vous avez raté le début : Ellen Replay est fan de jeux d'horreur, et peut-être de Télé 7 Jours aussi mais je ne sais pas car je ne pose jamais de questions intimes à mes collègues). Point d'accès Wi-Fi. 3. Points cardinaux. Augmentera la taille d'un trou. 4. Humour subtil. Pilule "anti-obésité" des années 2010. 5. Petit mais grand jeu de Firaxis. Avant le Foot dans un jeu de Devolver qui ne parle pas de foot. 6. Planche à roulettes en milieu pandémoniumesque (les développeurs ont contesté cette définition, ce qui est curieux parce que je ne leur ai jamais rien envoyé). 7. On les trouve parfois contre les autres. Remise au pot. 8. Jeu chinois. Jeu en réseau. Commence les anabolisants, finit en dehors de la grille (si ça vous fait plaisir de dépasser pour vous venger de vos années scolaires). 9. Game Boy pliable. Boule noire de jeu, mais pas dans Mo-mo-motus ♪. 10. Perso de Team Fortress. Transforma façon bagel. 11. Séparez le circuit électrique. Tout par texto.

Verticalement.

I. Action/stratégie en terre japonisante au nom rigolo, mais ne me faites pas dire ce que vous avez envie de lire. II. Aimera au cœur. Boulette de pomme de terre originaire d'Autriche. III. Petite précision par écrit. Finit les cocas. VOD dyslexique. IV. Type de roche. Blanc blanc blanc qu'est-ce qu'elle boit la vache ? V. Suite du 1 horizontal, mais aussi suite du 2 du 1 horizontal (ça a l'air confus comme ça mais vous verrez, quand vous aurez trouvé, vous me détesterez quand même). VI. Scrolle vers la droite. Société en nom collectif, de son petit nom. VII. Petit matricule. Compagnie aérienne polynésienne, plus communément appelée Air Tahiti Nui. Jeu vidéo pictural. VIII. Séducteur vénitien, et non pas genre de musique mais si ça peut vous aider : genre de musique.

Réalisateur de Forrest Gump, pour les intimes. IX. Ancien rédacteur de Canard PC. X. A longtemps chanté "Pas de femme, pas de cris ♪" (si si, j'ai fait anglais première langue à la maternelle). Mois passé. XI. Aspect du papier, vu en transparence à la lumière pour dévoiler la densité des fibres (*ça marche aussi avec votre Canard PC*). Simulation de plongée en eaux très profondes.

Hommage de jeu : Cette grille est dédiée à Patrice Laffont et l'émission *Des chiffres et des lettres* qui ont touché à leur fin. Nous prenons modestement le relais avec nos grilles pleines de lettres et de chiffres (oui, c'est des chiffres romains: consonne, voyelle, consonne, voyelle, voyelle, consonne...)



Solutions du n° 457 : 1. Elden Ring. 2. IA. Rat. BA. 3. Wrath. 4. Isaac. Île. 5. Guk. Puber. 6. Uret. Beug. 7. NF. Hourra. 8. Gares. NST. 9. Scia. AA. 10. KevlarCar. 11. ET. Buis. 12. Ninesols. 13. Or. Rogues. 14. News Games. / I. Eidigungskanon. II. LA. Surface. Ire. III. Wake. Riven. IV. Erra. The Alters. V. NAACP. OS. SOG. VI. RTT. Ubu. Arboga. VII. Hibernaculum. VIII. NB. Leurs. Aisee. IX. Gamergaters. SS.

CANARD PC

Mensuel, paraît le 1^{er} de chaque mois.
Est édité par Presse Non-Stop,
SAS au capital de 86 400 €
Immatriculée au RCS de Nanterre :
450 482 872

Siège social :

24-26 avenue Vladimir Ilitch Lénine
94110 Arcueil

Président : Ivan Gaudé

Associés :

Jérôme Darnaudet, Ivan Gaudé,
Pascal Hendrickx, Olivier Peron
et Michael Sarfati

Adresse de la rédaction :

Presse Non-Stop / Canard PC
24-26 avenue Vladimir Ilitch Lénine
94110 Arcueil

Presse Non-Stop

Tél : 01 84 25 40 80

Assistant : François Provost
francois@canardpc.com

Abonnements :

abonnements@canardpc.com

Courrier des lecteurs :

courrier@canardpc.com

Ancien directeur :

Jérôme Darnaudet

Directeur de la publication :

Ivan Gaudé

Direction artistique :

Jean-Ludovic Vignon

Canard PC

Rédaction en chef : Julie Le Baron
redacchef@canardpc.com

Rédacteur en chef adjoint : Théo Dezalay

Rédacteur en chef adjoint, responsable

du dév. numérique : Ambroise Garel

Conception et Premier rédacteur

graphique : Thomas Rainfroy

Secrétaire de rédaction : Sonia Jensen

Ont participé à ce numéro

Rédaction :

Florian Agez, Marion Bargiacchi,
Corentin Benoit-Gonin, Valentin Cebo,
Théo Dezalay, Clémence Duneau,
Pierre-William Fregonese, Ambroise
Garel, Julie Le Baron, Julien Loiseau,
Olivier Peron et François Provost

Publicité

Denis : denis@canardpc.com

Tél : 01 84 25 40 79

Impression

Imprimé en France par :

Aubin Imprimeur

Diffusion : Messageries

lyonnaises de presse

Commission paritaire :

0224 K 84275

ISSN : 1764-5107

Tous droits réservés

Numéro 458 - Prix unitaire : 7,90 €

Date de parution : 1^{er} septembre 2024

Dépôt légal à parution

Les indications de prix et d'adresses
données dans les pages rédactionnelles
du magazine le sont à titre informatif,
sans but publicitaire. Les manuscrits,
photos et dessins envoyés à la rédaction
ne sont ni rendus ni renvoyés. Les blagues
les plus courtes son

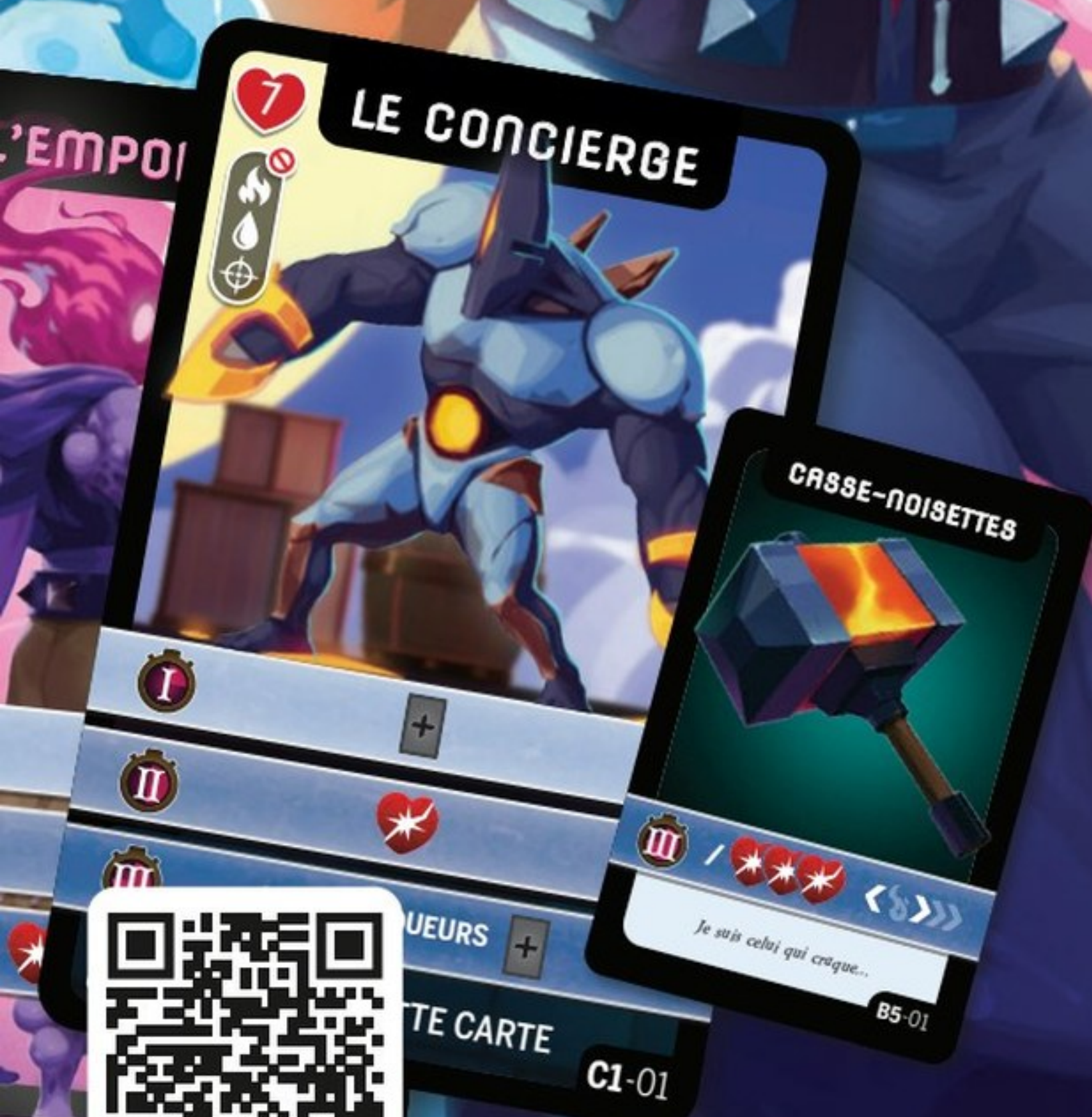
ANTOINE BAUZA CORENTIN LEBRAT

LUDOVIC MAUBLANC THÉO RIVIÈRE

DEAD & CELLS

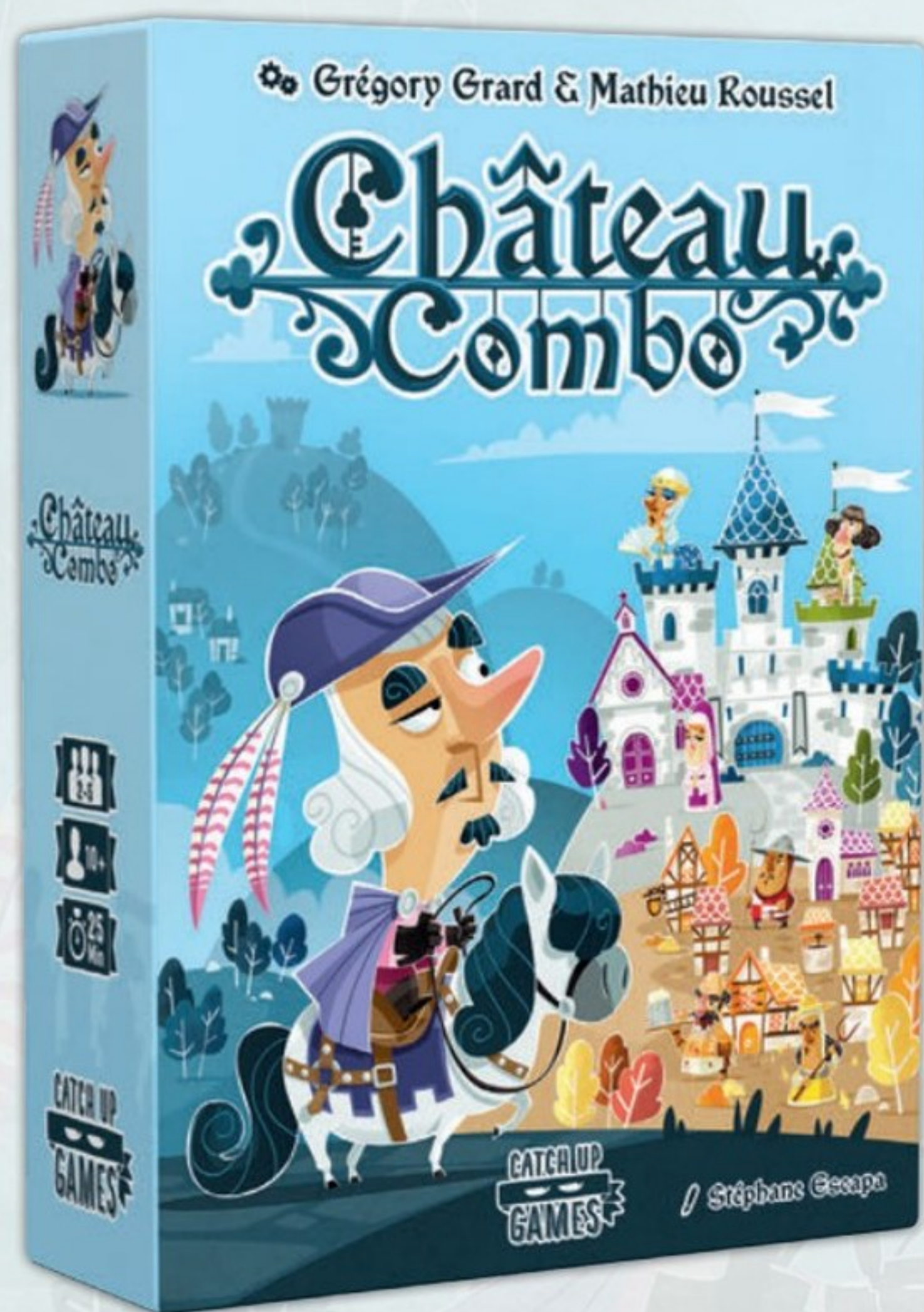
LE JEU DE SOCIÉTÉ ROGUE-LITE

L'ADAPTATION
OFFICIELLE DU
JEU VIDÉO CULTE.
BIENTÔT DISPONIBLE!



Château Combo

Un jeu de Grégory Grard
et Mathieu Roussel
Illustré par Stéphane Escapa



CATCH UP
GAMES



*Construisez un
tableau gagnant
de 9 cartes !*

