

LE MAGAZINE QUI HUMECTE LE JEU VIDÉO

CANARD PC

LES ARTISANS DE LA SOLUCE

RENCONTRE AVEC DES CHICS TIPS

ON A ESSAYÉ LA SWITCH 2

MARIO AU PREMIER REGARD

ENDLESS LEGEND

LE 4X TEMPÊTE UN COUP

n°
466

SCHEDULE I

BICRAVE
PARTY

ATOMFALL

LE NOYAU DE
LA COURONNE

BLUE PRINCE

LA MAISON
DES FOUILLES

1^{ER} MAI 2025

L 17410 - 466 - F: 7,90 € - RD



CH: 12,60 CHF BEL/LUX: 8,40€ CAN: 13,99 \$CAD NCAL: 1400XPF

Taillés pour le gaming. Prêts à relever tous vos défis.



Une performance rêvée,
un rendement optimisé.

Les technologies Intel peuvent nécessiter du matériel compatible, des logiciels spécifiques ou l'activation de certains services.

Aucun produit ou composant ne saurait être totalement sécurisé. Les performances dépendent de l'utilisation, de la configuration et d'autres facteurs. Pour en savoir plus, consultez la page www.intel.com/PerformanceIndex.

© 2024 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. © Intel Corporation. Intel, le logo Intel et les autres marques Intel sont des marques commerciales d'Intel Corporation ou de ses filiales. Les autres noms et marques peuvent être revendiqués comme la propriété de tiers.



En savoir +



Édito

par Ellen Replay

Ces dernières semaines, manifestement comme une bonne partie de la presse spécialisée, j'ai été quelque peu obsédée par le jeu *Blue Prince*. C'est extrêmement grisant de se sentir communier avec des confrères du monde entier, tous embarqués dans un phénomène que personne ne semblait avoir vu venir, comme *Myst*, *Outer Wilds* ou *Tunic* en leur temps. Le problème, c'est que même si j'ai « fini » *Blue Prince*, je suis toujours obsédée par *Blue Prince*, et que je rends cet édito au dernier moment, entre deux *runs* de *Blue Prince*, alors que Toto et Sonia poussent encore les wagonnets au fond de la mine (le saviez-vous ? Il y a aussi des wagonnets dans *Blue Prince*). Rarement un jeu (qui ne sera pas pour tout le monde, j'en conviens) ne m'aura autant fascinée et fait oublier tout le reste, au point d'en parler jour et nuit aux autres rédacteurs, jusqu'à ce que Kocobé finisse par me dire « Mais t'en as pas marre de ce jeu à la fin ??? » après avoir passé seize heures à être lui-même obsédé par *Blue Prince*. Je suis *Blue Prince* sincèrement désolée *Blue Prince* pour tous ceux qui n'en ont absolument rien à faire de *Blue Prince* – je tâcherai de redevenir *Blue Prince* normale, une fois que j'aurai *Blue Prince* vraiment percé tous les mystères de *Blue Prince*.



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

Sommaire

News p. 04

La couv' p. 12
Endless Legend 2

Tests p. 19
Kaiserpunk, Atomfall, Commandos Origins, Blue Prince...

Sérvices après-vente p. 49
Les artisans de la soluçe, On a essayé la Switch 2, Cabinet de curiosités...

Bientôt sur vos écrans p. 59
Den of Wolves, Schedule I, Hollywood Animal, Wreckfest 2...

C'est pas du jeu p. 73
Hardware, Download, Canard Dé, Canard Peinard...

12

En couv' Endless Legend 2



n° 466

Endless Legend 2 © Amplitude



Les membres de la rédaction

Ellen Replay @julielebaron.bsky.social
L.-F. Sébum @ambroisegarel.com
Ivan Le Fou @ivanlefou.bsky.social
Perco @perco.bsky.social
Kocobé @kocobe.fr
TotO @totodglingo.bsky.social
ackboo - error404



À DEUX DOIGTS DE JOUER À GTA 6 SUR PC

Certains détraqués attendent tellement *Grand Theft Auto 6* qu'au lieu de consacrer leurs journées à se balader dans la forêt pour câliner les arbres, ils décortiquent chaque image de la bande-annonce et tentent de recréer à l'avance la carte 2D du jeu. Vous pouvez voir leurs efforts (c'est impressionnant) sur ce très beau site web : vimap.saamexe.com/map. Du coup, un moddeur du nom de Dark Space s'est dit qu'avec ces informations, il pouvait recréer l'univers de *GTA 6* dans *GTA 5*, avant même la sortie du jeu. Il y a passé un temps fou et semble avoir réussi son coup, puisque Take-Two vient de lui envoyer la classique lettre d'avocat lui intimant de cesser son travail. Le mod *GTA 6* pour *GTA 5* n'est donc plus disponible au téléchargement. Vous pouvez encore en voir quelques bribes sur cette vidéo YouTube : tinyurl.com/watchaaaaa **A.**

Larian Studios a sorti son fameux Patch 8 pour *Baldur's Gate 3* qui ajoute sans frais un milliard de trucs à son jeu déjà trop plein, dont de nouvelles classes, un mode photo, le cross play, le split screen sur Xbox Series S, et, certainement, un abonnement d'un an à *Overachiever Monthly*. **K.**



La fin de la récré

À l'occasion d'une action contre le jeu *Star Stable Online*, dont une association de consommateurs suédois a dénoncé les microtransactions bien crades, l'Union européenne a publié une directive destinée aux studios de jeu vidéo. Deux points importants : elle demande un affichage clair des prix des microtransactions en euros (sans les maquiller derrière des monnaies virtuelles à la con) et veut mettre fin aux techniques marketing agressives visant les enfants, comme les promos limitées dans le temps qui incitent nos petits boud'choux naïfs à se précipiter

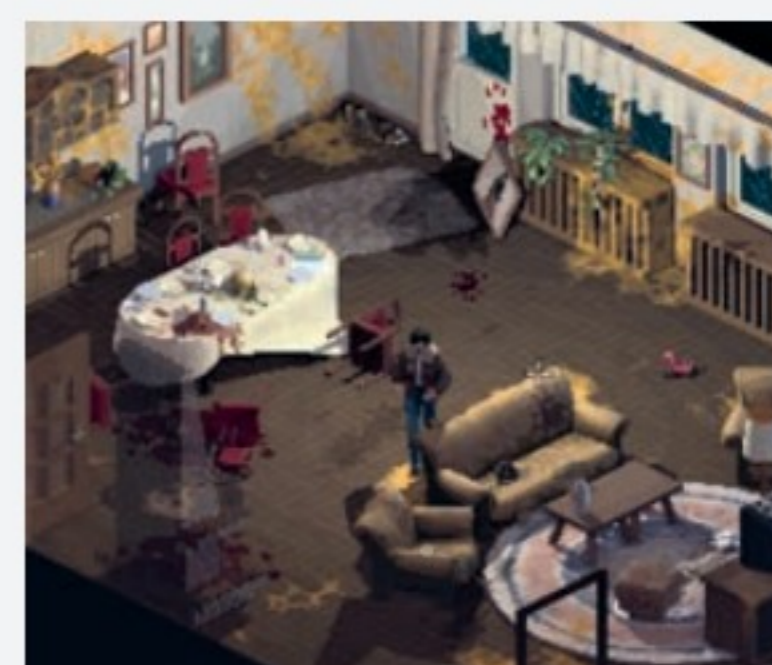


sur des caisses de loot ou des skins à 20 balles. Dans l'absolu, c'est très bien. En pratique, cette directive n'a pas vraiment de valeur légale, mais l'UE pourrait se fâcher un peu plus fort si elle n'était pas respectée. **A.**

Le voyage de Marco Pologne

« Survie psychologique », « enquêtes », « ville polonaise isolée des années 1990 rongée par une présence inquiétante », moi qui cherchais où passer quelques jours de vacances, c'est parfait. Repéré dès 2023 par Izual, *Holstin* ouvre sa page de financement participatif cet été. Avec une vue à l'isométrique (mais pas que) et une ambiance qui donne parfois, je cite, « l'impression de découvrir un Disco Elysium horifique », il a tout pour être une excellente surprise. Deux démos sont déjà disponibles et une troisième arrive

très bientôt. Conduite de Fiat 126, personnages bizarres, ambiance crasseuse, décors en ruine, ruelles qui sentent l'urine, j'ai hâte ! Mais pardon, vous aviez déjà toutes ces informations à « Pologne ». **P.**



Informons les Lecters



Il y a pire que les blagues du 1^{er} avril, il y a les blagues qui seront toujours là le 2 avril. Pocketpair, le développeur de *Palworld*, vient de le faire, et de prouver que je pouvais les haïr encore plus. *Pal♡world ! ~More Than Just Pals* – le ♡ est d'origine – n'était donc pas juste une plaisanterie, et le simulateur de rencontre avec des Pals verra donc le jour (*soupir*). Dans un visual novel embarrassant, à vous de décider « *si vous restez amis avec eux, si vous développez des romances ou si vous les démembrez avant de les manger* ». Je vais me crever les yeux, vomir un peu et je reviens. **P.**



EN ROUTE VERS LE SIMS-TIER

Les Sims 4 ne rajeunit plus, comme on dit pour expliquer gentiment qu'une extension *Les Sims 4 : Et si tu cassais ta pipe papy ?* ne serait pas forcément une idiotie. Place aux jeunes, que diable ! Les Coréens de Krafton lancent bien *InZoi*, mais ne sont pas très convaincants, et le « Projet René » d'Electronic Arts – qui ne sera pas *Les Sims 5* mais « autre chose » – reste bien

vaporeux. À moins, et on ne leur souhaite pas, que les six minutes de gameplay, qui ont « fuité » d'un playtest de *City Life Game with Friends* sur Google Play et ont été repérées par PC Gamer, soient, justement, ce Projet René ? Un jeu mobile tout moche et qui a l'air de frôler le zéro absolu sur l'échelle du fun ? Bon, si c'est ça, papy va faire de la résistance. **P.**

Il est Titan

Le neveu de ma voisine a un ami qui aurait appris du serveur du café d'en face que son patron aurait entendu des clients, *dataminers* et *leakers* sur *Apex Legends* – des gens sûrs – dire que Respawn Entertainment annoncerait un *Titanfall 3* aux prochains Game Awards, pour une sortie en 2026. Le studio avait travaillé plusieurs mois sur cette suite, avant de tout annuler pour se tourner vers *Apex*, et son retour est devenu un serpent de mer dans le milieu. Parce que j'ai très envie de croire cette news, je décide qu'elle est vraie et que son annonce un 1^{er} avril est un pur hasard. Pour suivre l'info sûre (j'ai vérifié trois fois dans des entrailles de poulets), restez sur nos antennes. **P.**



Double triple



Je le confesse, je n'ai pas aimé la Triple-i Initiative qui s'était tenue il y a un an. Et j'en suis le premier désolé, car dans l'absolu, une présentation qui se focalise sur les (gros) jeux indés et qui n'est pas tributaire des conférences des consoliers ou des bouffeurs de Doritos, c'est une excellente idée. Mais si c'est pour nous casser la tête à balancer 35 annonces de jeux en 45 minutes, ce n'était pas la peine. La Triple-i Initiative est donc revenue le 10 avril dernier et... elle nous a bourré le crâne avec 35 annonces en 45 minutes. Sale histoire. On notera quelques trailers sympathiques. Comme *Neverway*, sorte de *Stardew Valley* horifique. Ou bien *OPUS : Prism Peak*, un jeu narratif où l'on prend le train, mais aussi des photos. Ou encore le DLC de *Katana Zero* (2019), qui n'est bizarrement pas mort. Contrairement à moi, à la fin de cette présentation épuisante. K.

Un milliard par-ci, un milliard par-là

Le deal Ubisoft-Tencent, par lequel l'éditeur français a déplacé ses franchises les plus rentables dans une nouvelle filiale dont l'éditeur chinois détient 25 %, ne fait pas que des heureux. D'après Insider Gaming, une partie des actionnaires minoritaires d'Ubisoft réclament la convocation d'une assemblée extraordinaire et réclament plein de sous. Ils souhaitent d'abord que le deal soit renégocié afin que Tencent rachète toute la filiale pour quatre milliards d'euros. Puis, qu'Ubisoft utilise cet argent afin de reverser trois milliards d'euros de dividendes exceptionnels. En gros, ils veulent que la famille Guillemot lâche définitivement les poules aux œufs d'or – les franchises *Assassin's Creed*, *Far Cry*, *Rainbow Six* – et filent le pognon aux actionnaires. Bon courage à eux. Sur les trente derniers jours, l'action Ubisoft a perdu 40 % de sa valeur. A.

Comme des chiens sur un os à moelle

Vous vous souvenez de *StarCraft* ? Mais si, le STR des années 1990 avec les Zergs et les Protoss, du temps où l'on pensait que Blizzard était le studio de jeu vidéo le plus innovant de la planète (ha ha, c'est si loin tout ça). La franchise reste très populaire en Corée du Sud, où *StarCraft 2* est un peu l'équivalent culturel de notre pétanque. Du coup, quatre boîtes du pays seraient en négociation avec Blizzard afin d'en récupérer les droits. Krafton (*PUBG*, *InZoi*), NCSoft (*Aion*, *Lineage*), Netmarble (qui fait des MMORPG pour le marché asiatique) et Nexon (*Dave the Diver*, *The First Descendant*) pourraient potentiellement décliner

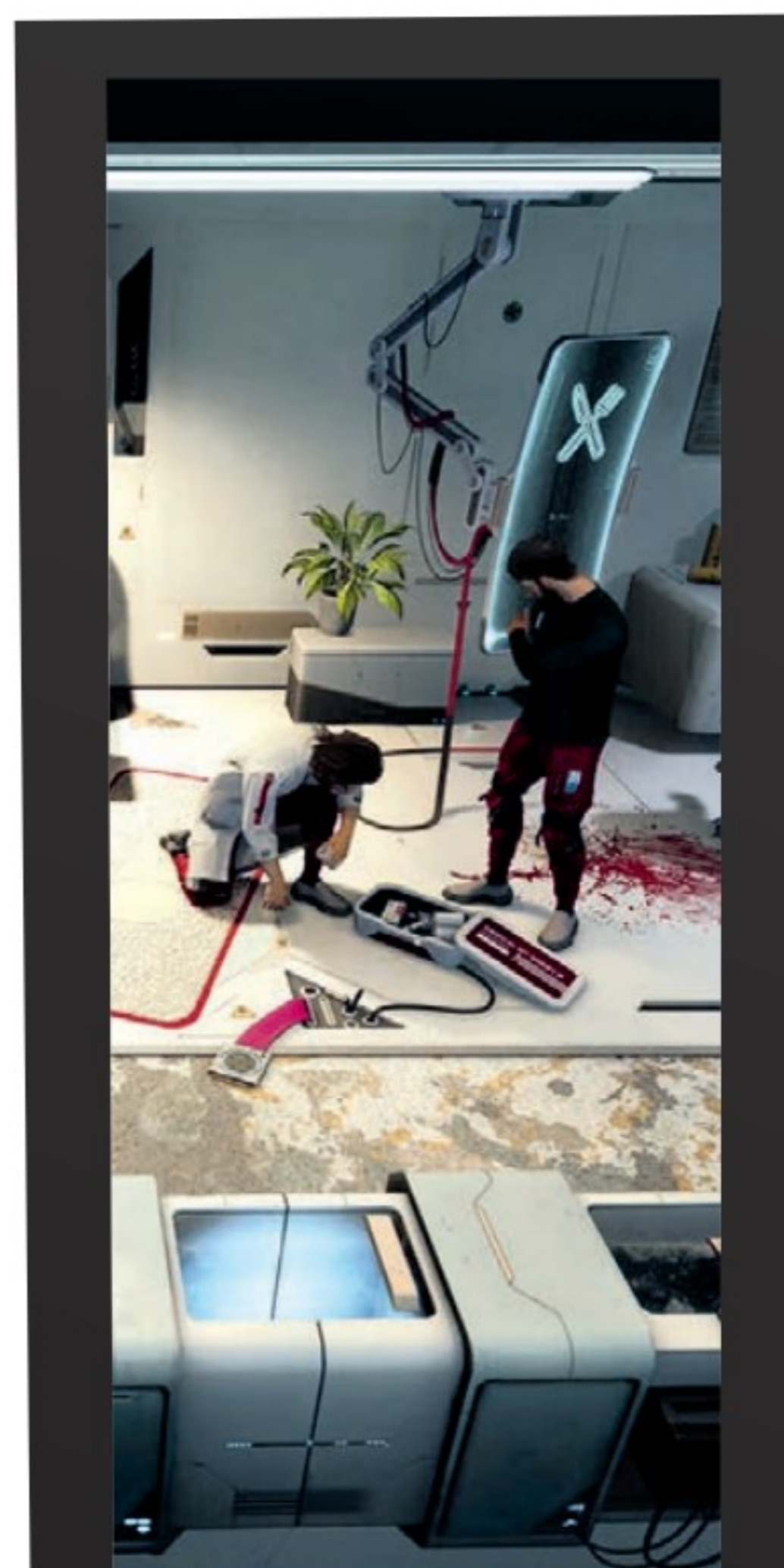


StarCraft sous forme de jeux de shoot, de RPG ou de jeux mobiles. Blizzard devrait désigner son favori d'ici à quelques mois, le suspense est insoutenable. A.

Microids Studio Paris martyrisé



Microids ne rime pas avec qualité. Les commentateurs en sont convaincus, de nombreux joueurs en sont convaincus et même certains employés en sont convaincus. Le géant belge de la bande dessinée Média Participations qui détient l'éditeur français a donc décidé qu'il fallait y remédier. D'après une information dévoilée par Gautoz (du média en ligne Origami) et confirmée par *Le Figaro*, le groupe a mis au point un plan infallible qu'il s'apprêterait à mettre à exécution : fermer Microids Studio Paris. Le seul studio que possède l'éditeur capable de développer des jeux qui puissent trouver un peu grâce aux yeux des critiques. La trentaine d'employés s'apprêtaient d'ailleurs à sortir le remake de *L'Amazone*, le 28 avril, pour lequel j'avais de la curiosité. Microids ne rime pas avec qualité et ça n'est pas demain la veille que ça risque de changer. K.



Le très prometteur *The Alters* de 11 bit Studios (*This War of Mine*, *Frostpunk*) a une date de sortie : le 13 juin 2025 sur PC, Xbox Series et PlayStation 5. A.



Carte graphique Intel® Arc™ série B

Jouez, créez, générez.

Des technologies novatrices, des graphismes sublimes,
des games intenses.



ASSASSIN'S
CREED
SHADOWS



En savoir +

Cette carte graphique novatrice conçue par Intel embarque un max de technologies pour vous procurer une expérience gaming exceptionnelle, vous donner une liberté de création sans limite et mettre à votre portée la puissance de l'IA.

Les performances dépendent de l'utilisation, de la configuration et d'autres facteurs. Pour en savoir plus, consultez la page www.intel.com/PerformanceIndex.

© 2024 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. © Intel Corporation. Intel, le logo Intel et les autres marques Intel sont des marques commerciales d'Intel Corporation ou de ses filiales.

Les autres noms et marques peuvent être revendiqués comme la propriété de tiers.

La main verte

PAR SONIA



Un argument de mauvaise foi nourri par de nombreux biais de confirmation, jusqu'au jour où...

C'est le printemps, la nature enchantée se réveille, le soleil lance ses mille éclats d'or sur les feuillages, les oiseaux trouvent un partenaire pour nicher (bien prononcer « nicher »), Perco s'est isolé dans son bunker 100 % ciment pour jusqu'à l'automne, et les fleurs ouvrent grand leurs anthères pour que le pollen féconde leurs stigmates par la grâce du passage vibratoire des abeilles, hyménoptères et autres pollinisateurs. Oui, moi aussi je suis la première surprise d'écrire ça alors qu'il y a encore une décennie, les plantes et moi, ça faisait deux, voire le triple avec mention « n'a vraiment pas la main verte »¹. Mais, comme pour beaucoup de choses que l'on finit par autodidacter, parce que ça vient comme ça, tout seul (j'avoue qu'avoir un petit bout de jardin aide beaucoup), l'échec est un morceau de la victoire. Il faudra essayer, rater, réussir, patauger, expérimenter, mettre les mains dans le cambouis terreux, laisser faire le temps, sans pression, juste pour le plaisir d'interagir avec le *vivant-sans-mouvement*. Je n'y connaissais pas grand-chose et j'avais l'excuse toute prête pour justifier le ratage systématique. Puis je me suis mise au vert, et tout a changé, naturellement, au fil du temps... et là, magie. Donc, non, je ne veux plus jamais entendre personne dire qu'il « n'a pas la main verte ». Sauf, vraiment, s'il arrive à faire crever même les plantes en plastique.

1. Voir « Papier culture » du n° 205.

The White Lotus (saison 1)

PAR DENIS DENIS

J'aime bien partir en vacances dans des hôtels de luxe sur de petites îles paradisiaques (à condition qu'il y ait la 5G et une fontaine à champagne). Malheureusement, je supporte mal l'avion et, accessoirement, je n'ai pas les moyens pour une junior suite à 45 000 € la semaine. En revanche, les ultra-riches de *White Lotus*, cette fresque satirico-dramatique délicieusement décalée qui se déroule dans un complexe six étoiles sur l'archipel d'Hawaï, n'ont pas ces soucis basement matériels. Les thèmes les plus malaisants sont mis en lumière, de l'abus de pouvoir au colonialisme, du sexisme à la manipulation. Le scénariste Mike White appuie, certes, là où ça fait mal, mais sous les cocotiers, ce qui fait passer la pilule. L'histoire passe presque au second plan tant les personnages sont génialement pathétiques et bizarrement attachants. En vrac : une famille dysfonctionnelle, un couple déséquilibré en voyage de noces, un manager d'hôtel bien déjanté ou une responsable de spa complètement crédule. Cerise sur le fruit de la passion, l'actrice Jennifer Coolidge est parfaite en sexagénaire friquée et alcoolique, au point d'avoir décroché un Emmy Award et un Golden Globes pour son rôle. Le format mini-série de six épisodes a achevé de convaincre Soupape François (il aime les mini-séries), j'hésite à lui dévoiler que HBO a déjà diffusé les saisons 2 et 3. Aloha !



Une série d'anthologie en trois saisons, au grand dam de Soupape François, disponible sur myCanal.

Le plan-séquence de Breaking News

PAR ELLEN REPLAY



La scène d'ouverture du film *Breaking News*, que j'ai envie de re-re-regarder à chaque fois que je vois un plan-séquence.

Ce mois-ci, j'ai vu pas mal de plans-séquences. Tout d'abord dans les quatre épisodes de l'excellente mini-série *Adolescence*, où l'on suit un jeune de 13 ans alors qu'il vient d'être accusé du meurtre de l'une de ses camarades de classe (je recommande au moins autant les vidéos de making-of, où l'on voit toute l'équipe s'agiter pour un parfait alignement des planètes, que la série en elle-même). Puis dans le deuxième épisode de la série *The Studio*, où Seth Rogen incarne un patron de studio hollywoodien insupportable qui sème malgré lui la zizanie sur le tournage d'un drame romantique, justement filmé en plan-séquence, qui doit être mis en boîte dans la journée avant que le soleil ne décline. Le truc avec les plans-séquences, c'est que ça me donne toujours envie de revoir celui qui m'a le plus marquée : la scène d'ouverture de *Breaking News* (2004) du réalisateur Johnnie To. C'est un tour de force technique d'environ sept minutes, qui commence sur les gratte-ciels de Hong Kong avant de s'attarder sur le visage du personnage principal, puis dans une ruelle qui devient le théâtre d'une fusillade entre des gangs et des agents de police infiltrés. C'est parfaitement maîtrisé, pas du tout gratuit (comme beaucoup de plans-séquences ont tendance à l'être, malheureusement), et encore aujourd'hui, je me demande encore par quel truchement ils ont pu orchestrer une scène aussi parfaite.

QUAKE 0.02 ALPHA VERSION (DO NOT DISTRIBUTE)

Microsoft a demandé à son IA Copilot de refaire *Quake 2*. Pas en le reprogrammant lui-même comme un jeu « normal », non, mais en générant les images à la volée, selon les commandes du joueur. Et vous pouvez même l'essayer tout de suite à cette adresse : tinyurl.com/quakedegueu Les graphismes bavent de partout, vous avez une seconde de délai dans les contrôles, les ennemis ne ressemblent à rien, les décors rappellent plus un bad trip de LSD qu'autre chose, c'est absolument dégueulasse. Mais c'est tout de même une sacrée démonstration technologique, qui donne un aperçu de ce que seront, peut-être, les jeux du XXII^e siècle, quand on pourra les créer en deux minutes en disant simplement à ChatGPT 38 : « Fais-moi un shoot multi-joueur à la Valorant, mais dans les décors de The Witcher 16, avec les armes de Call of Duty 63. » Le futur est radieux. A.

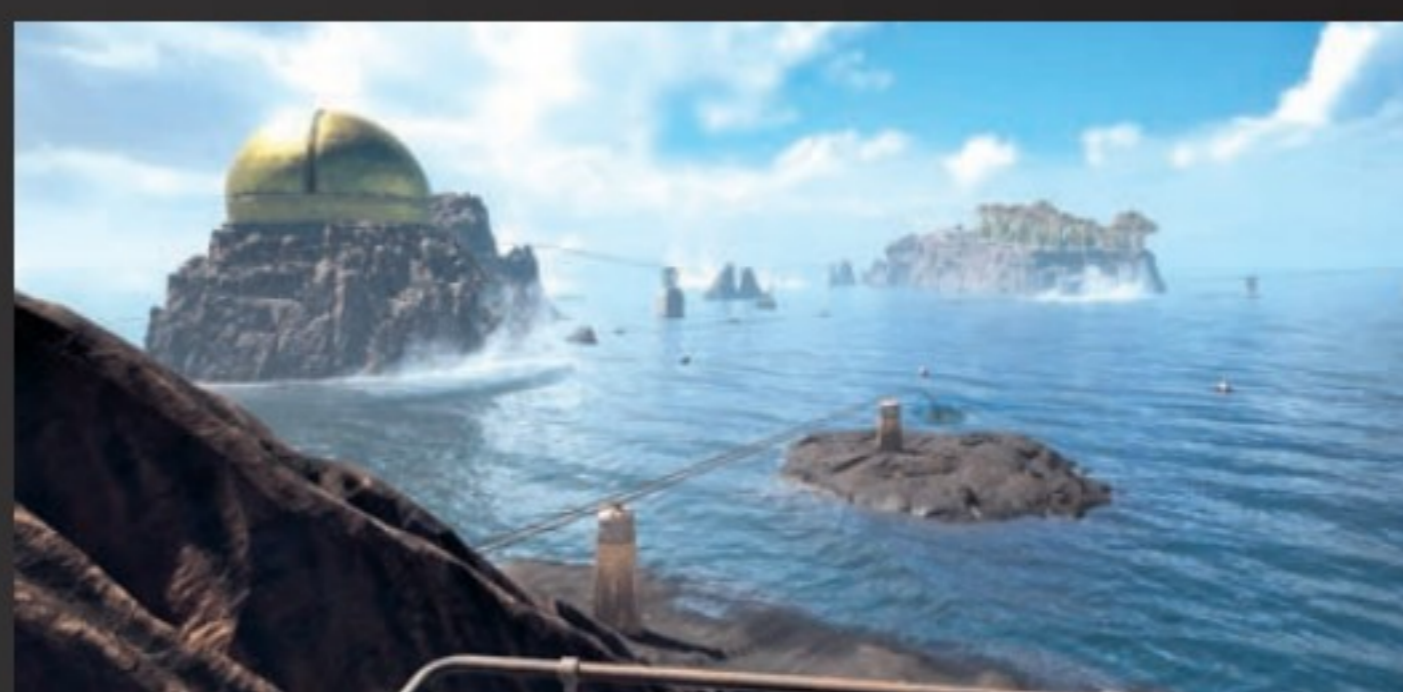


Tout douille

Nintendo n'a décidément rien compris au film avec le lancement de la Switch 2. Après avoir subi l'ire des joueurs qui scandent désormais « drop the price » (« baissez le prix ») sous toutes ses publications, après avoir reporté les précommandes en Amérique du Nord à cause de la guerre des taxes initiée par l'administration Trump, après avoir décidé que la démo technique ne serait pas incluse avec la machine et coûtera 10 balles, après avoir embrouillé tout le monde avec des histoires de cartouches qui ne seraient que des clés de téléchargement dans certains cas (mais qu'on pourra revendre et prêter comme d'habitude), après avoir laissé son SAV donner de fausses informations, voici qu'on apprend que l'édition Switch 2 de *Zelda: Breath of the Wild* (une version « ultime » qui peut tourner jusqu'à 120 FPS) ne contiendra pas le DLC. Reggie, reviens, ils sont devenus fous. K.

Ça grimpe

Si la période est à l'augmentation du côté de Nintendo, elle n'est pas beaucoup plus reluisante du côté de chez Sony. En effet, « en raison d'un environnement économique exigeant » (un bien bel euphémisme pour évoquer le bazar trumpien dans lequel on vit), le constructeur a pris la décision de majorer à partir du 14 avril le prix conseillé de sa PS5 Édition numérique, celle sans le lecteur galette, en le passant de 450 € à 500 € (soit quasiment le prix d'un bundle Switch 2 avec *Mario Kart World*). Cela dit, peut-être pour passer un peu de pommade, le consorlier annonce également baisser le prix du lecteur disque (pour ceux qui regrettent d'avoir opté pour le tout dématérialisé) en le passant de 120 € à 80 €. Heureusement que sur PC, on n'a pas à se poser ce genre de question, puisqu'on sait qu'une carte graphique n'est plus dans nos moyens depuis bien longtemps. K.



On dit souvent qu'on peut juger une société à la manière dont elle traite ses anciens. Le Studio Cyan Worlds (*Myst*, *Riven*), ouvert en 1987, a une si petite pension qu'il vient de se résoudre à licencier la moitié de ses effectifs. Les remous du secteur ont « forcé » le studio à « peser [s]a santé future contre les réalités mensuelles du développement de jeux en 2025 ». P.

Bonne nouvelle pour Atomfall ! Malgré ses défauts réels, le RPG à la première personne développé en Perfide Albion dont vous pouvez lire la critique dans nos colonnes (page 32 très exactement), est parvenu à trouver son public. D'après le studio Rebellion, plus de 2 millions de joueurs s'y sont déjà essayés. K.

Le siècle de la microtransaction

Salut les pauvres. Le mois dernier, Valve s'est fait 82 millions de dollars de profits. Vous vous dites « woah, c'est beaucoup, mais c'est normal, ils écoulent tellement de jeux, cette somme ne me surprend pas ». Ha ha ! Je vous ai bien piégés ! En fait, cela correspond uniquement à ce qu'ils ont gagné en vendant... des caisses de loot *Counter-Strike 2* à 2,50 dollars l'unité. Pour vous donner une idée de l'importance qu'ont prise les microtransactions, sachez que d'après le dernier rapport du cabinet d'étude Newzoo (rapporté par Insider Gaming), elles ont généré... 58 % des revenus totaux du jeu vidéo PC en 2024. Prédiction pour l'année 2100 : les jeux vidéo payants auront disparu, il n'y aura



plus que des *free-to-play* qui pousseront nos arrière-arrière-petits-enfants à acheter des skins de kalachnikov rose fluo ou des chapeaux à la con. Et ils en redemanderont. A.



Quelque part entre Bratushkovo et Yardzhilvosti

Je ne sais pas vraiment si c'était nécessaire, mais douze ans après sa création, *GeoGuessr* arrive sur Steam. Le jeu d'exploration géographique tournera donc pour la première fois en dehors du navigateur internet, avec un habillage graphique un peu plus travaillé et tout un système de classement par division, qu'on gravira lors de duels contre les joueurs du monde entier. Le jeu, qui devrait sortir en avril, est étiqueté *free-to-play* mais proposera des achats intégrés, un peu comme la version web actuelle. Notez que si vous n'avez pas envie d'apprendre par cœur les formats de panneaux de signalisation du monde entier pour devenir champion de *GeoGuessr*, vous pouvez toujours aller exercer votre culture historique et géographique en toute décontraction sur l'excellent *TimeGuessr*. **A.**

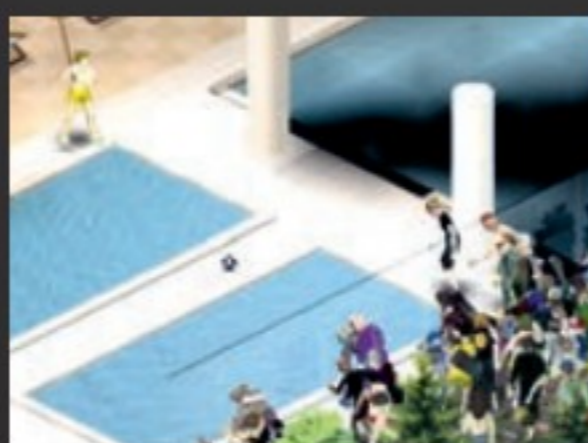
Star Citizen : la médecine progresse

Une équipe de médecins de l'Université de Montargis vient d'identifier un nouveau virus baptisé *Robertus Contagiae SC-a5* qui infecterait déjà des millions de personnes à travers le monde. Son mécanisme de fonctionnement, décrit par les scientifiques dans la revue *Nature and Découverte*, est unique : il prend le contrôle du cerveau de son hôte et le force à vider son livret A pour acheter des vaisseaux spatiaux imaginaires. Une nouvelle bien inquiétante. Dans un tout autre domaine, le jeu caritatif *Star Citizen* a dépassé les 800 millions de dollars de donations, mais son développeur Cloud Imperium Games renonce à organiser sa conférence annuelle (la bien nommée *CitizenCon*) en présentiel. Au lieu de ça, les fans auront droit à un stream Twitch et YouTube le 11 octobre, probablement pour apprendre que *Squadron 42* est repoussé à 2038. **A.**

Rainbow Six à toutes les sauces

Selon un pote qui connaît très bien le cousin de la femme du coiffeur qui coupe les cheveux de l'ancien sous-directeur adjoint de la DGSE, il se pourrait qu'Ubisoft travaille sur un jeu de tactique au tour par tour à la *XCOM*. Et comme croit le savoir Insider Gaming, cela se déroulerait dans l'univers *Rainbow Six Siege*. On jonglerait avec différents opérateurs spécialisés, en vue

de dessus, pour une campagne qui viserait les 25-30 heures de jeu. La franchise *Rainbow Six* étant un des rares succès d'Ubisoft ces dernières années, il n'est pas surprenant que l'éditeur tente de la décliner sur un autre genre – qui a déjà bien marché avec *Mario + The Lapins Crétins* en 2017. Le jeu pourrait sortir d'ici un ou deux ans sur PC, PS5, Xbox et, peut-être, Switch 2. **A.**



Note de service : vous pouvez relancer *Project Zomboid*. Après les changements radicaux introduits par la build 42 en décembre, la mise à jour 42.6.0 semble rééquilibrer le jeu et corriger les bugs énervants dont il souffre depuis trois mois. **A.**

Retour vers le futur

Valve tergiverse depuis si longtemps pour faire un *Half-Life 3*, passant même par un *Half-Life 2.5*, qu'il fallait bien que cela arrive un jour : un autre éditeur vient de faire encore plus improbable dans sa numérotation. Activision Blizzard serait en train de préparer le renommage d'*Overwatch 2* en... *Overwatch*. De petits curieux ont remarqué que les skins d'*Overwatch 2* seront renommés « Valorous », et ceux d'*Overwatch 1* « Classic » pour la saison 16. La saison 15 étant déjà celle du retour des lootbox sur le shooter de Blizzard, lâcher le « 2 » ne serait pas une idée plus bête qu'une autre, lâcher le jeu tout court non plus d'ailleurs. **P.**



 Miguel Coimbra

 Grégory Grard & Matthieu Verdier

Les Jardins Suspendus



10+

1-5

30 min

Vous incarnez un paysagiste chargé par le roi de Babylone Nabuchodonosor II d'aménager les jardins suspendus pour la reine Amytis.

Au cours des quatre manches de la partie, vous devez utiliser le mieux possible votre équipe de jardiniers pour réaliser le jardin suspendu qui plaira le plus au couple royal, c'est-à-dire en marquant plus de points de victoire que vos adversaires.



12 À venir : Endless Legend 2

17 Conseils juridiques : La carte et le territoire



À VENIR

GENRE : 4X - DÉVELOPPEUR : AMPLITUDE STUDIOS (FRANCE) - ÉDITEUR : HOODED HORSE - PLATEFORME : WINDOWS - DATE DE SORTIE : 2025, EN ACCÈS ANTICIPÉ

Endless Legend 2

AMPLITUDE DÉVOILE LA MARÉE

PAR SOUPAPE FRANÇOIS

Le jeu vidéo est connecté à son époque. *Endless Legend* est sorti en 2014, année du premier décès d'un glacier des suites du réchauffement climatique, l'islandais Okjökull. *Endless Legend 2* prend place sur la planète Saiadhan, engloutie par des eaux laissant poindre une surface à peu près équivalente à celle de la future île de Bretagne.

À l'époque, *Endless Legend* avait soufflé au visage poussiéreux du 4X, en ajoutant des quêtes narratives, des héros, et des batailles agrémentées d'effets de terrain. Désarçonnés par tant de nouveautés, les amateurs du genre avaient pioché en masse dans leur livret A (pourtant abîmés par 162 DLC de *Civilization*), permettant à Amplitude d'écouler 2,5 millions de copies. Ce bel historique comptable et critique a de quoi mettre la pression sur le studio, qui vient de retrouver son indépendance. Nous avons pu jouer une poignée d'heures à *Endless Legend 2*, en présence d'une partie de l'équipe de création.

ces dernières bénéficiant en sus d'un bonus de fortification. Leurs unités spéciales, les Élus, augmentent les dégâts des troupes avec lesquelles elles sont en contact (mais coûtent un bras).

Les Aspects, eux, sont des êtres proches de la nature, mi-machine, mi-coral, mi-Tryo, dont la force réside dans des capacités d'exploration étendues. Depuis leurs villes (ou n'importe où, moyennant finance), ils sèment des champs de corail qui s'étendent en tache d'huile sur la map au fil des tours. Sur les zones recouvertes, construire coûte moins cher, les armées se soignent plus vite, les factions mineures sont pacifiées, et la marche sur l'eau peu profonde devient possible. Pratique, pour accéder aux îlots encore séparés de nous par un fin bras de mer... avant la marée descendante.

Moteur, factions ! « Les factions aux gameplays asymétriques sont un pilier du jeu », nous dit Derek Paxton. Game director et taulier du genre, il a chapeauté l'équipe de création du mod *Fall From Heaven* de *Civilization IV*, avant de rejoindre Amplitude. Sur ce point, nous avons pu mettre la main sur deux des six factions jouables à la sortie. Les Héritiers de Sheredyn, des humains en errance tombés de l'espace, sont du genre défensifs. En combat, leurs unités gagnent à rester groupés, et dans le périmètre d'influence des villes,

Météo, c'est trop. Oui, LA grosse nouveauté topographique du futur opus est dans toutes les bouches. Celles, parfum café, des intervenants du studio en ce jour de première présentation à la presse, et celles, parfum embruns, des mytiliculteurs de l'Aiguillon-sur-Mer. J'ai nommé : la tempête et la marée, censées apporter une saisonnalité en jeu. *Endless Legend* proposait déjà des hivers, qui cassaient le rythme, en provoquant une disette sur toutes les productions. La misère plus la marée... ça va devenir Brest, cette



Qui veut la paix prépare ses méchas (et ses points de technologie).



Des citoyens spéciaux peuvent influencer sur la production.





histoire, me direz-vous. Mais je laisse Derek Paxton vous rassurer : « *L'hiver changeait les règles brièvement, puis s'en allait, et il était punitif. On a voulu garder la saisonnalité, mais avec un changement permanent, et positif.* »

Arrivent donc deux événements de jeu successifs. D'abord la *Moonson*, la tempête. À la lumière des deux factions testées ici, elle constitue une période propice aux joueurs guerriers. Elle double les bonus obtenus à l'issue des batailles, et sème sur la map des moyens de se réapprovisionner en points de mouvement ou en santé,

« On a voulu garder la saisonnalité, mais avec un changement permanent, et positif. »

favorisant les raids ou l'exploration éclair. Les factions mineures, en majorité militairement neutres à notre égard, passent en mode enragées, profitant de l'ouragan pour passer sur vous, et tout emporter. Certaines curiosités (des points d'intérêt contenant des ressources rares, ou du matériel pour nos héros) sont exclusives à ce moment, et disparaissent en même temps que les nuages. Après la pluie, vient le beau temps. Et les bouchots découverts.

La fameuse *Tidefall*, que nous appellerons ici la marée descendante, intervient juste après. Elle découvre de nouvelles terres, et donc de nouvelles ressources, quêtes et peuplades (qui n'ont pas forcément de branchies,

mais suspendons notre incrédulité si vous le voulez bien). Si l'équipe garde le secret sur la fréquence de ces événements climatiques, la version qui nous est montrée inclut deux occurrences, sur 130 tours de jeu. Ainsi, le début de partie paraît assez calme. On fait rapidement le tour (à l'échelle d'un 4X) d'une île relativement modeste. On s'installe sans surmenage diplomatique, on accomplit nos premières quêtes principales, et on fricote avec les factions mineures.

Ces factions, qui ne sont pas de véritables concurrentes pour la victoire, gardent une place importante, qu'il s'agisse de les pacifier (par la force ou l'accomplissement de quêtes) pour obtenir de nouveaux types d'unités, ou carrément de les assimiler [rire nazillard de Bruno Retailleau], pour obtenir des effets uniques, de nouvelles constructions. Ce brassage des cultures est aussi l'occasion de faire bénéficier son gouvernement de membres aux effets uniques sur vos villes.

Car la capitale d'empire sera désormais dotée d'un conseil, composé de héros recrutables, à la manière d'un modèle réduit de la cour de *Crusader Kings III*. L'inspiration puisée chez le titre de Paradox touche aussi la guerre, reprenant un système de *casus belli* déjà présent dans *Humankind* (pas question de déclarer la guerre en contradiction avec la diplomatie, donc). Et surtout, ô bonheur, l'interface, composée de fenêtres qui s'ouvrent en cascade, comme des corolles déployant toutes les informations nécessaires, sans interrompre votre partie. Et ça, c'est une vraie avancée de confort. ■



Le corail plaira à ceux qui aiment littéralement « repeindre » une map.





ITW Julien Guéguen, senior game designer, a gentiment accepté de répondre à nos très pertinentes remarques.

Cette mécanique de marée, n'est-ce pas un moyen de parer au « ventre mou » que peut ressentir le joueur de 4X en milieu de partie ?

Exactement ! Nous savons qu'une des grandes attractions des 4X réside dans la découverte : l'exploration de territoires inconnus, le plaisir d'en dévoiler les mystères. Malheureusement, ce sentiment peut s'estomper lorsque la carte est fixe. Le *Tidefall* réintroduit une dynamique d'exploration, en forçant les joueurs et joueuses à redécouvrir des parties du monde, qui émergent littéralement.

Je l'ai aussi un peu vécu comme un départ en douceur forcé, qui rend le jeu moins intimidant : un territoire réduit, tu ne te fais pas tomber dessus direct par mille ennemis...

C'est tout à fait ça. Cela permet de sécuriser les nouveaux joueurs, en leur introduisant progressivement les différentes mécaniques du jeu, dans un espace plus restreint et tranquille. Cependant, pour celles et ceux qui cherchent à plonger plus rapidement dans l'action, nous prévoyons des options permettant de se connecter plus tôt avec d'autres factions majeures, pour une expérience plus dynamique dès le départ.

La place des héros semble renforcée. Doit-on également s'attendre à des quêtes de factions plus étoffées ?

Une nouveauté importante est l'entourage des héros, qui leur permet d'avoir un impact stratégique sur l'ensemble de l'empire, et non plus uniquement tactique. Il déclenchera des événements et des quêtes, en fonction des combinaisons et des relations avec les autres empires. Pour les quêtes spécifiques à la faction, nous introduisons un système de branches, avec des choix à chaque chapitre, donnant accès à des récompenses selon vos décisions.



Les Conseils juridiques

DE GRAND MAÎTRE B.

Chez *Canard PC*, on aime rendre service. Vous êtes un héros de jeu vidéo qui hésite à se lancer dans une aventure, un simple PNJ inquiet de sa situation ou un monstre qui se pose des questions ? Nous sommes à votre écoute !



La carte d'Endless Legend 2 et le territoire

La question :

« Ô, Grand Maître, pragmatique et conquérant !

Quelques peuplades indisciplinées (et qui n'ont même pas de vraies grandes villes à colonnades comme les miennes) sèment leurs villages sur des terres qui ont vocation à devenir les miennes. Puis-je annexer leur territoire ? (Pacifiquement, promis.) »

– Salehtipe, Grand Empereur des Raskals

Notre réponse :

Honorable Salehtipe,

Votre problématique relève de l'annexion territoriale pacifique, question délicate en droit public. Cette situation s'apparente juridiquement à une fusion de territoires, comparable au régime des fusions de communes (article L.2113-1 du Code général des collectivités territoriales).

Premièrement, assurez-vous du consentement des populations concernées. Selon les articles 1128 et suivants du Code civil relatifs à la validité des contrats, l'absence de consentement libre entraînerait une nullité absolue de votre annexion. Organisez un référendum ou obtenez l'approbation des autorités locales représentatives. Vos colonnades, bien qu'impressionnantes, ne sauraient légitimer une annexion non consentie.

Deuxièmement, exploitez la prescription acquisitive (articles 2258 à 2275 du Code civil) en établissant une présence continue et paisible aux frontières des territoires convoités. Vos avant-postes culturels manifesteront matériellement cette possession (*corpus*), tandis que votre revendication officielle en assurera l'élément intentionnel (*animus domini*).



Troisièmement, proposez un accord d'association ou de coopération intercommunale offrant des avantages tangibles (économiques, sécuritaires, culturels). Développez des infrastructures majeures bénéficiant à ces villages. En vertu du principe « *accessorium sequitur principale* » (articles 546 à 550), les territoires adjacents pourraient être considérés comme l'extension naturelle de vos ouvrages d'art.

Quatrièmement, établissez des servitudes de passage (articles 682 à 685-1) pour ces villages possiblement enclavés. Accordez ce droit contre des concessions territoriales progressives, créant ainsi une forme d'usufruit évolutif à votre avantage.

Si ces approches échouent, l'expropriation pour cause d'utilité publique reste envisageable, mais nécessite une « juste et préalable indemnité » et la démonstration que l'intégration servirait l'intérêt général d'Auriga. En définitive, rappelez-vous que le consentement demeure la base la plus solide de tout transfert territorial. Un contrat synallagmatique d'annexion, avec obligations réciproques clairement définies, évitera bien des contentieux futurs devant le Haut Conseil des Factions. ➤

Question annexe : conflit de ressources

« Ô, Grand Maître, des énergies juridiques !

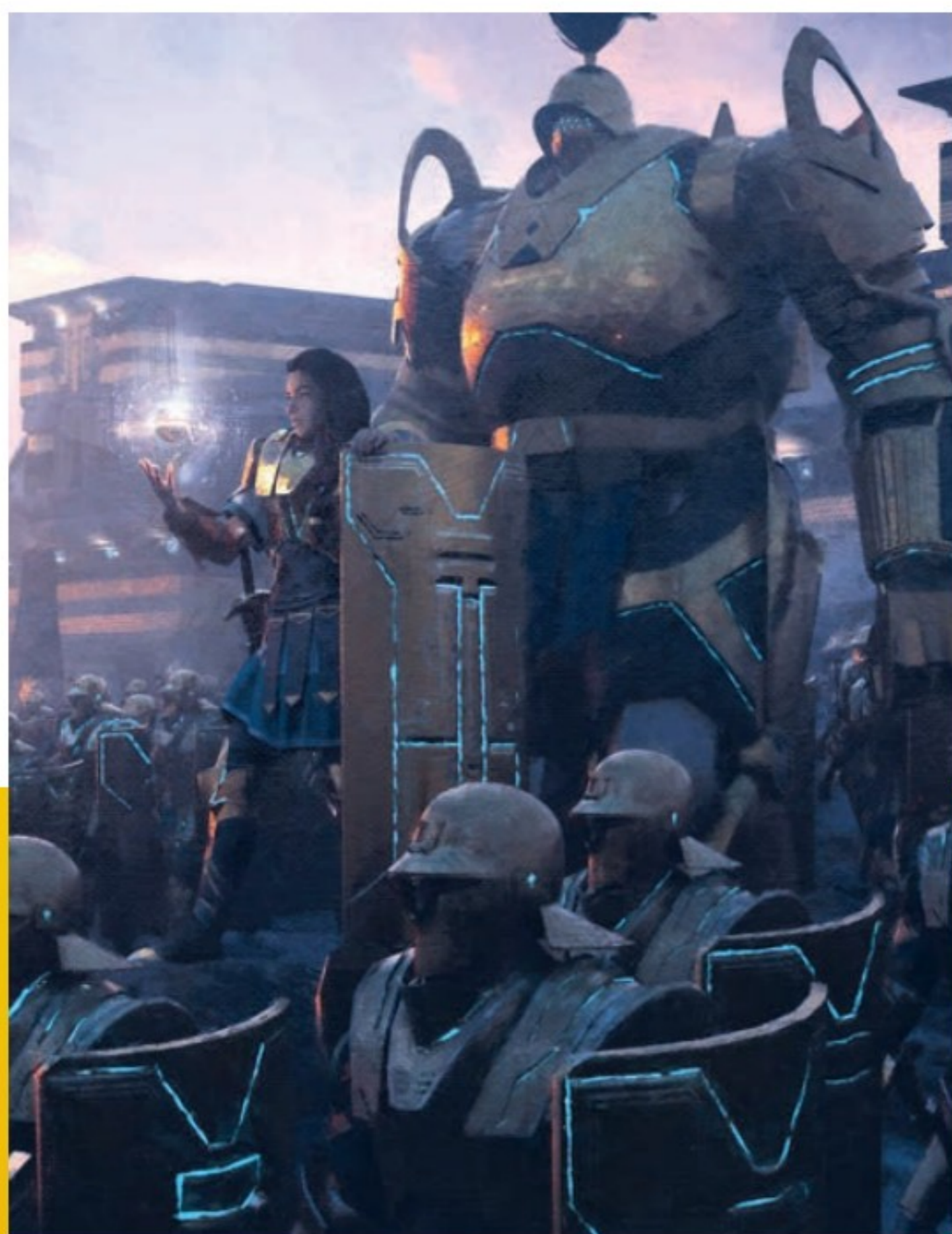
Les eaux du delta de la Grande Mothe se sont retirées, laissant apparaître de lucratifs gisements de métaux rares et d'hydrocarbures délicieux. L'empire limitrophe a décidé que c'était le bon moment pour débattre du droit de propriété du sous-sol. Ce qui ne fait guère mes affaires, car j'ai déjà sorti les foreuses. »

Notre réponse :

Estimé souverain extracteur, Votre situation correspond à une problématique d'accès aux ressources naturelles nouvellement révélées, relevant du droit de l'accession défini par les articles 546 et suivants du Code civil français. Selon l'article 552 : « La propriété du sol emporte la propriété du dessus et du dessous. » Principe fondamental, mais qui ne règle pas la question préalable : à qui appartient ce sol nouvellement exondé ? Le retrait des eaux du delta crée une incertitude juridique dont profite votre voisin. Vos foreuses déjà déployées constituent un « fait accompli » avantageux mais juridiquement risqué. Attention : l'exploitation de ressources naturelles ne peut être valablement réalisée que par le propriétaire légitime du sous-sol, sous peine d'indemnisation forcée, voire d'interruption des opérations (jurisprudence constante de la Cour de cassation).

Voici trois stratégies juridiques pour sécuriser votre position :

Premièrement, établissez immédiatement un accord frontalier avec l'empire voisin, accompagné d'une convention d'exploitation commune temporaire. Proposez un contrat de concession minière (inspiré des articles L.132-1



et suivants du Code minier) avec une redevance tréfoncière modérée de 3 % du produit net d'extraction – le temps de déterminer précisément les limites territoriales.

Deuxièmement, invoquez la théorie des droits acquis. Argumentez que vos installations préexistantes bénéficient d'une protection juridique contre toute contestation ultérieure. L'empire limitrophe ne peut imposer rétroactivement ses prétentions sur un territoire déjà en exploitation.

Exploitez la prescription acquisitive en établissant une présence continue et paisible aux frontières des territoires convoités.

Troisièmement, sollicitez une expertise géologique neutre pour déterminer si ces ressources constituent le prolongement naturel de gisements situés sous votre territoire incontesté. Dans l'affirmative, le principe d'unité du gisement (reconnu en droit minier international) renforcerait considérablement votre position.

Si ces démarches pacifiques échouent, l'article 2276 du Code civil offre un argument de dernier recours : « En fait de meubles, possession vaut titre. » Vos foreuses opérationnelles constituent une présomption de légitimité qu'il appartient à votre voisin de renverser par une preuve contraire. N'oubliez pas que la prudence juridique reste votre meilleure conseillère. Les hydrocarbures sont tentants, mais un conflit ouvert serait plus coûteux que le partage raisonnable de ces ressources stratégiques. ■



EN

TEST

EN TEST

- 20 Kaiserpunk
- 22 Blue Prince
- 25 Wednesdays
- 26 **South of Midnight**
- 28 Commandos Origins
- 30 Mudborne Frog Management
- 32 Atomfall
- 35 Haste
- 36 Knights in Tight Spaces
- 38 Koira
- 40 MainFrames
- 41 The Darkest Files
- 42 Expelled !
- 44 Cataclismo
- 46 Promise Mascot Agency
- 48 ENA : Dream BBQ



466

EN TEST



Kaiserpunk

DES SOLDATS QUI RESTERONT INCONNUS

Par **ackboo**

Il n'est pas exagéré de dire que tous les amateurs éclairés de jeux de construction, de gestion et de stratégie avaient *Kaiserpunk* sur leur radar. Pensez donc : un univers 14-18 uchronique, du city-building à la *Anno* et même une petite surcouche stratégique qui nous faisait (presque) penser à *Hearts of Iron IV*. Que demander de plus ?

Nous voici donc à la fin d'une Première Guerre mondiale qui ne s'est pas terminée comme prévu. Au lieu de rentrer tranquillement dans leur ferme (qui a probablement été bombardée, tous les cochons sont morts, quelle connerie la guerre), les soldats revenus du front se regroupent dans des cités-États et décident de continuer à se battre les uns contre les autres. Objectif de *Kaiserpunk* : attirer de la population dans votre ville, y développer une infrastructure économique aussi bien civile que militaire, puis lever des troupes pour aller conquérir les voisins. Même si je n'ai jamais été un gros fan du mélange city-building/ combat (je préfère bâtir plutôt que détruire, rapport à ma personnalité sensible et généreuse, pleine d'amour pour mon prochain), le pitch est séduisant.

L'idée, ça passe. Pour la partie construction de ville, *Kaiserpunk* est un city-builder de facture classique. Sur une carte à base de grille, il faut placer des tas de bâtiments pour créer des chaînes de production (journaux, vêtements, nourriture, bière, tank, munitions...) sur lesquels travaillent des habitants dont il faut surveiller les besoins essentiels. La logistique n'est pas compliquée, puisqu'il suffit de relier les bâtiments entre eux avec des routes à angles droits et les positionner dans la zone d'effet d'un dépôt. Pour la partie stratégique, on passe sur un planisphère centré sur l'Europe, et après avoir levé et équipé des troupes grâce aux usines et bases militaires construites dans la ville, on les envoie conquérir d'autres régions, dans lesquelles on pourra construire d'autres bâtiments pour améliorer le fonctionnement de la cité-État. Même avec de la gestion des différentes armées, de la Marine et des forces aériennes, le jeu demeure assez basique. On reste quand même beaucoup plus proche de *Risk* que de *HoI4*.

L'exécution, c'est plus compliqué. Sur le papier, toutes les idées sont donc là pour faire un bon jeu mélangeant construction et stratégie. Mais vous savez ce que c'est. Les idées ne valent pas grand-chose. Ce qui compte, c'est l'exécution. Alors je ne dirais pas que *Kaiserpunk* est *mal exécuté*. Techniquement, c'est un jeu Unity convenable, qui tourne bien sur ma machine – et un peu moins bien sur des petits PC, vous lirez plein de grognons s'en plaindre sur les forums Steam dédiés. Les mécanismes de *Kaiserpunk*, quant à eux, sont implémentés correctement et reprennent les fondamentaux de la série *Anno*. Mais nous sommes en 2025. Une époque folle où

vous avez plus de 18 000 titres qui arrivent tous les ans sur le marché, dont un gros contingent de jeux de construction/gestion qui tentent tous de s'extraire de la masse. Le problème de *Kaiserpunk* est qu'il n'a pas vraiment d'atouts pour s'extraire de cette masse.

À la recherche d'une émotion. Prenez l'aspect graphique par exemple. C'est marron. C'est un peu triste. Les bâtiments se ressemblent tous, à tel point qu'il est parfois difficile de retrouver une usine particulière dans une grosse ville. L'interface est datée, pataude, les icônes sont moches, il manque des tas de raccourcis – par exemple un « R » pour tracer les routes, ce qui économiserait 200 clics par heure de jeu. On se rend aussi vite compte que la gestion des ressources n'offre pas un gros challenge, et que la cité-État que l'on bâtit n'est pas attachante, avec ses camions pickups qui font des allers-retours robotiques entre les dépôts et son architecture un peu déprimante. L'émotion ne vient pas. Le cœur ne

Plus proche de Risk que de Hearts of Iron IV.

s'emballe jamais. Peut-être, alors, faudrait-il se tourner vers l'aspect stratégique du jeu ? Pas vraiment. Là encore, rien n'est mal fichu, mais ça reste anecdotique et beaucoup trop simple pour qu'on s'y investisse avec passion. Les combats se déroulent sans intervention du joueur, comme dans un *Civilization*. L'interface, là encore, n'a rien de brillant. C'est juste... passable.

Trop peu et trop tard. *Kaiserpunk* me rappelle en fait beaucoup *Patron*, le city-builder médiéval qu'avait sorti ce studio il y a quatre ans, sur lequel j'avais passé quelques jours. Sans être franchement mauvais, le jeu n'avait pas de relief, pas de difficulté, pas de petit supplément d'âme ou d'idée géniale qui lui aurait permis de briller. Il y a 15 ans, avant que Steam n'explode et que la moitié de la population mondiale ne se mette à développer des jeux de construction et de stratégie, *Kaiserpunk* aurait sûrement eu son petit succès, parce que c'est un produit « honnête ». Mais cela ne suffit plus. Le genre qu'il aborde est devenu tellement populaire et saturé qu'on ne veut plus jouer qu'à des jeux grandioses, exceptionnels, brillants. Et *Kaiserpunk*, même s'il a quelques qualités, n'est malheureusement rien de tout ça. ❌

Genre :

city-builder, stratégie

Développeur / Éditeur :

Overseer Games (Croatie)

Plateforme dispo :

Windows

Téléchargement : 12,7 Go

Date de sortie :

21 mars 2025

Langues : français, anglais



Notre avis :

Kaiserpunk n'est pas catastrophique, mais il n'offre rien de vraiment excitant par rapport aux dizaines de jeux du même tonneau que nous avons déjà rincés. En fait, il m'a surtout donné envie de relancer des city-builders sur grille comme *Farthest Frontier* ou *Anno 1800*, bien plus aboutis, profonds et attirants.

20 €



J'espère que vous aimez le marron, car c'est clairement le choix chromatique principal du jeu.



Après avoir passé le dernier mois sur *Foundation*, l'interface de *Kaiserpunk* m'a piqué les yeux.





Blue Prince

LE CASSE-TÊTE DU HAUT CHÂTEAU

Par Ellen Replay

Il y a une manière très simple de déterminer si un puzzle game est réussi : est-ce qu'il vous obsède depuis des jours entiers, au point de vous faire sursauter la nuit en maugréant « *Mais bien sûr, c'est comme ça qu'on ouvre le coffre de l'abri antiatomique !* » ? Est-ce qu'il nécessite de prendre des notes dans un carnet ? Est-ce que si vous perdiez ce carnet dans la rue, qu'un inconnu le trouvait par terre et cherchait à le décrypter, il se dirait que son propriétaire est devenu complètement fou à lier dans sa quête de connaissance ? Si on part de ce postulat, *Blue Prince* n'est pas qu'une réussite : c'est un triomphe.

Chants of Sennar m'avait fait griffonner des glyphes sur des feuilles volantes, *The Rise of the Golden Idol* m'avait poussée à écrire fébrilement des notes sur les potentiels facteurs de stress du héron et du perce-fleur. *Blue Prince*, quant à lui, m'a carrément motivée à ouvrir un Google Doc soigneusement classé avec des captures d'écran et des annotations probablement insensées pour tout regard extérieur (comme « *boudoir à Noël ???* », « *emprunter livre sur le fonctionnement de la pompe* » ou encore « *1 - VII = FERTILE* »). Je suis devenue complètement obsessionnelle pendant une semaine entière, au point d'en oublier tout le reste. Comme Will Navidson, j'ai navigué des dizaines d'heures dans les méandres d'une maison dont l'intérieur évoluait en permanence, sauf que je n'étais pas une simple habitante de *La Maison des feuilles* : j'en étais aussi devenue l'architecte.

Manoir sur blanc. Dans *Blue Prince*, vous incarnez Simon P. Jones, un jeune homme qui vient d'hériter du gigantesque domaine de son grand-oncle. Il y a cependant une condition : pour réclamer son héritage, il doit trouver la pièce numéro 46 d'un manoir, alors que ce dernier ne semble en compter que 45. Tout ce qu'il sait, c'est que cette salle secrète semble liée à « l'antichambre », qui se trouve tout au nord. Mais le manoir en question évolue chaque jour selon vos actions : en partant du hall d'entrée, qui comporte trois portes différentes, c'est à vous de bâtir les pièces du manoir pour avancer au fur et à mesure. En cliquant sur une porte, vous aurez le choix entre trois pièces aléatoires à construire (par exemple : le couloir, la salle de billard, le patio), qui ont chacune une configuration différente : certaines déboucheront sur une multitude d'autres portes, qui vous permettront de construire plus loin ; d'autres seront des impasses qui vous couperont toute

possibilité de poursuivre, mais regorgeront de ressources précieuses. Dès que vous choisissez de terminer votre journée (ou que vous êtes à court de pas ; il n'y en a que cinquante par jour et chaque exploration de pièce vous en coûtera un), vous devez abandonner tous vos objets, et il faudra tout reconstruire le lendemain.

L'autre de la folie. Dès le début de l'aventure, j'ai trouvé *Blue Prince* incroyablement addictif : c'est assez génial de se balader dans le manoir et de le voir évoluer en temps réel à mesure de ses envies (et pourquoi pas construire une piscine entre un boudoir, un observatoire d'astronomie et un cloître ? Qui vous en empêchera, à part les dieux du RNG ?) et les portes s'ouvrent sur une salle que vous n'aviez jamais vue auparavant, avec son lot de secrets, de messages cryptiques, de coffres fermés et de tableaux dont vous ignorez encore complètement le sens. Le jeu encourage sans cesse à expérimenter avec chaque objet et chaque pièce (certaines ont des propriétés qui

C'est assez génial de se balader dans le manoir et de le voir évoluer en temps réel à mesure de ses envies.

leur sont propres, par exemple la salle du courrier, qui vous permet de recevoir un objet précieux si vous la tirez à nouveau le lendemain). Un run réussi dans *Blue Prince* n'est pas forcément celui qui vous permettra d'aller le plus au nord du château : c'est celui qui vous permettra de glaner une nouvelle information. Tout ce qui est nécessaire pour résoudre une énigme se trouvera systématiquement dans le jeu, et ne vous obligera jamais à aller sur une page Wikipédia obscure ou à connaître le tableau périodique

Genre : puzzle

Développeur :

Dogubomb (États-Unis)

Éditeur : Raw Fury

Plateformes dispo :

Windows, PS5, Xbox Series

Plateforme test :

Windows

Téléchargement : 6 Go

Date de sortie :

10 avril 2025

Langue : anglais

(et malheureusement,

certaines énigmes

sont un vrai obstacle

à la traduction)



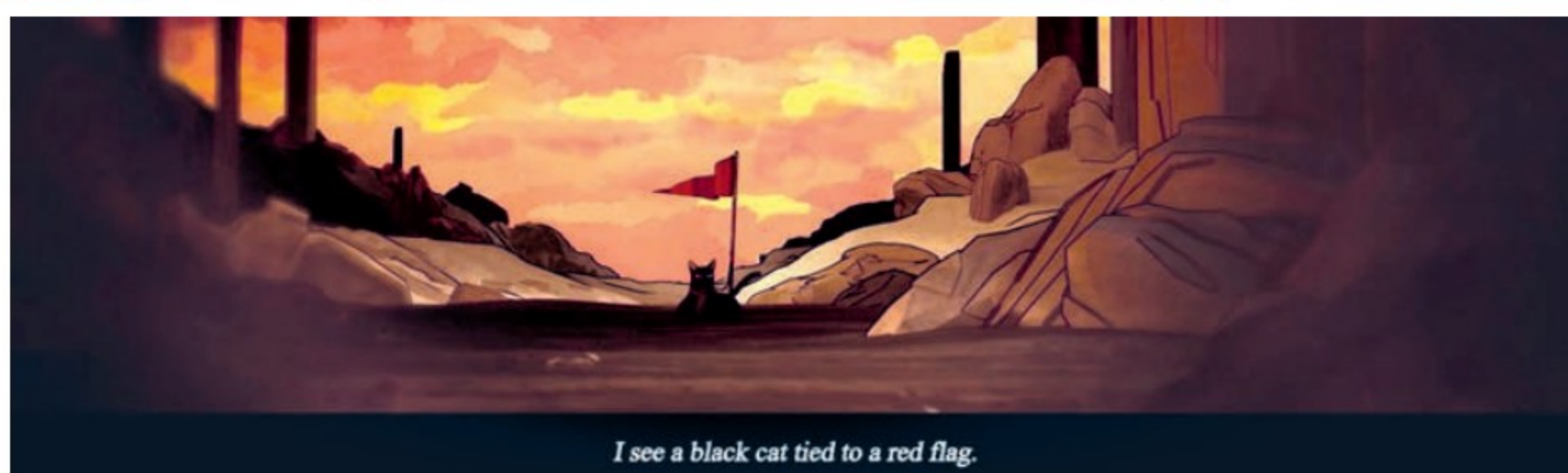
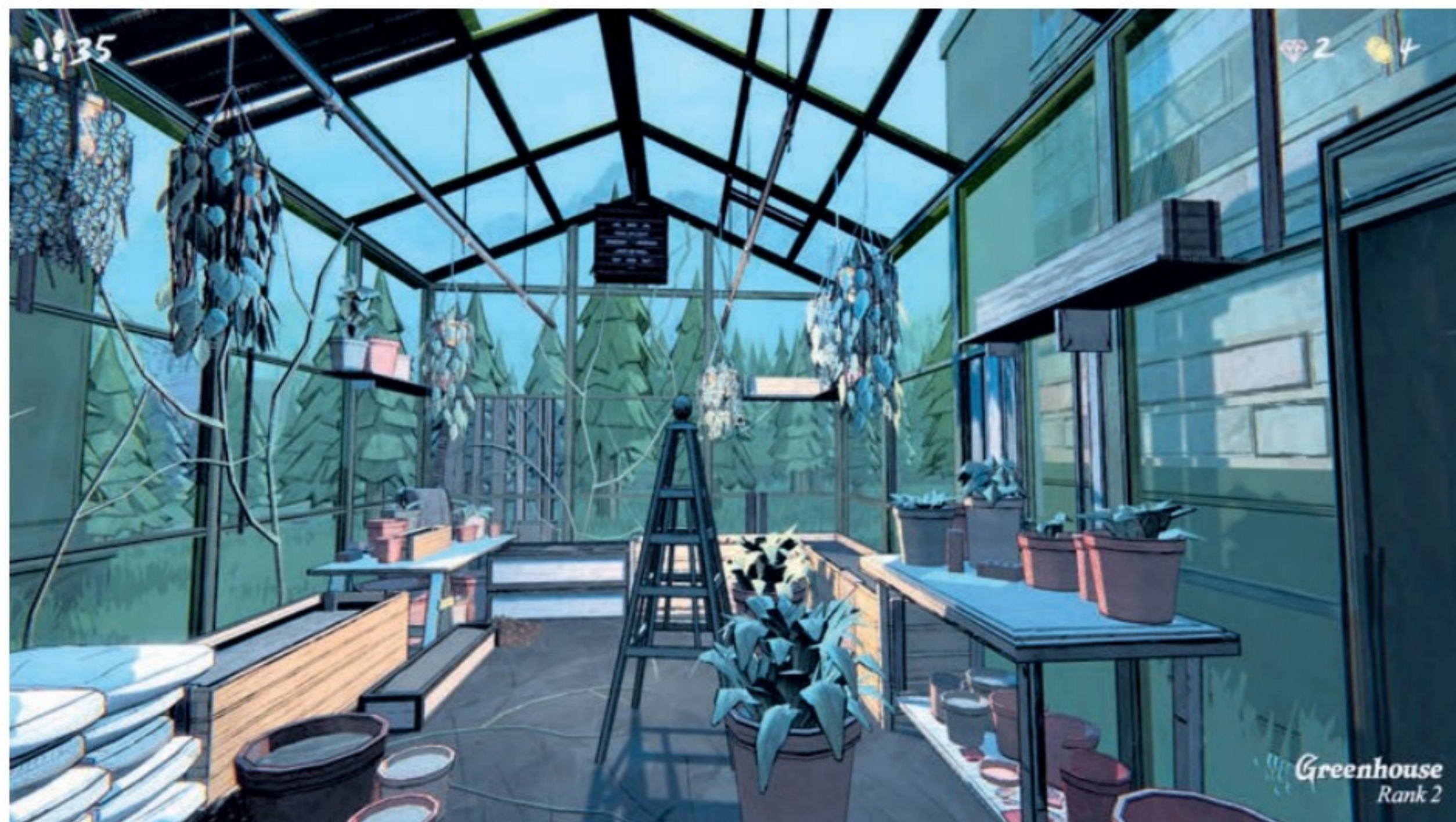


En cliquant sur une poignée de porte, vous pouvez choisir sur quelle pièce elle s'ouvrira.



Et voici à quoi peut ressembler le plan de votre manoir à la fin de la journée, après quelques sueurs froides.





des éléments par cœur. Il y a cependant quelques règles immuables : toutes les pièces sur lesquelles vous pouvez tomber sont déjà déterminées en début de journée (même s'il existe différentes manières de contourner ce problème, que vous découvrirez par la suite), et ça ne sert malheureusement à rien d'éviter les rouges (qui ont toutes un malus, comme diviser votre compteur de pas par deux) ou les culs-de-sac : ils reviendront inlassablement dans votre pool de pièces à construire. Vous serez souvent contraint d'arrêter votre journée quand vous vous trouverez à court de ressources : plus vous avancez dans le manoir, et plus vous aurez besoin de clés pour ouvrir les portes situées le plus au nord, ou de gemmes pour choisir une configuration de pièce qui vous permettra de continuer votre exploration. Mais recommencer un énième *run* n'a jamais rien de trop frustrant : vous aurez toujours l'impression d'avoir un nouveau puzzle à découvrir, une nouvelle piste à poursuivre, de nouvelles ressources à ajouter de manière permanente au début de chacune de vos journées (il y en a plein, et l'une d'elles implique un système d'expérimentation très rigolo et riche en synergies absurdes).

The Palace to be. Ce qui est surtout vertigineux, c'est que tout, absolument tout, a un sens dans *Blue Prince* : la disposition des tableaux, les pièces d'échecs disséminées à travers chaque salle, les lettres et les

photographies laissées par les anciens résidents du manoir (il existe un serveur Discord réservé aux testeurs, avec un fil de discussion intitulé « *Est-ce que les chapeaux ont une signification ????* »). La gestion des ressources est aussi intéressante et vous contraindra souvent à faire des choix déchirants : quand j'ai enfin atteint la fameuse chambre 46 et vu défiler les crédits, au bout de plus de quinze heures, je suis arrivée en sueur à destination, avec pile-poil le bon

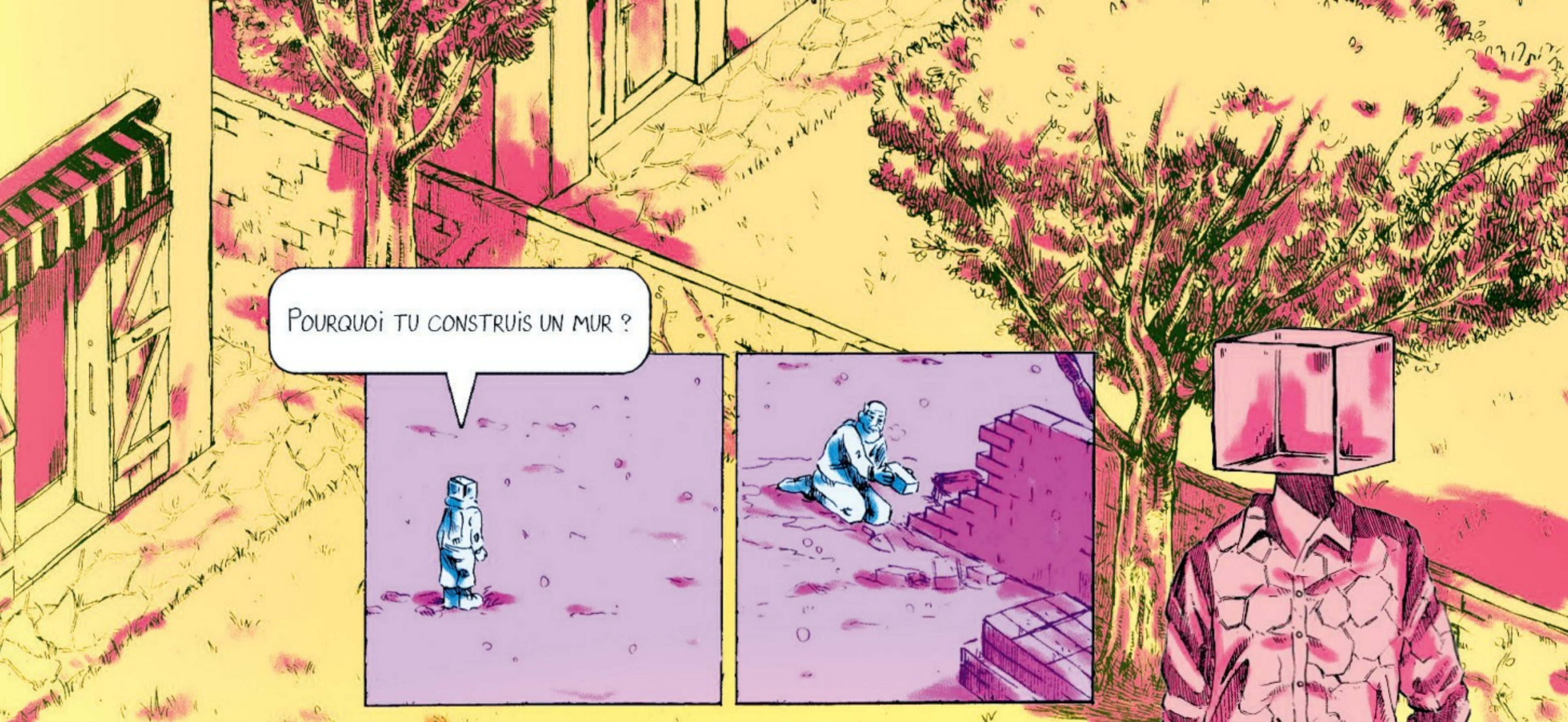
Ce qui est vertigineux, c'est que tout, absolument tout, a un sens dans Blue Prince.

nombre de pas et de clés nécessaires pour finir l'aventure. J'ai cru que j'allais pleurer de joie. C'est seulement là que j'ai compris que je n'étais qu'au commencement d'un jeu absolument gargantuesque (dites-vous que parmi les testeurs, il y a des gens encore plus obsédés que moi qui cherchent actuellement à décrypter une langue fictive et il nous reste encore une pléthore de curiosités à trouver), qui a le potentiel de vous tenir en haleine pendant des centaines d'heures, avec sa multitude de mystères qui n'attendent que d'être résolus – un véritable tour de force pour une si petite équipe de développement, qui s'inscrit déjà dans le panthéon de mes jeux préférés de tous les temps. ✂

✂ Notre avis :

Ceci n'est pas un test, mais un message d'avertissement : *Blue Prince* n'est pas qu'un jeu, c'est une montagne de crack, un terrier de lapin infini – et probablement le puzzle game le plus ingénieux, addictif et titanesque auquel j'aie eu l'occasion de jouer.

30 € 



Par Ellen Replay

Wednesdays

LA TÊTE AU CARRÉ

Il y a quelques années, une amie m'a conseillé d'écouter le podcast « Ou peut-être une nuit » de Louie Media, une enquête en plusieurs parties qui porte sur l'inceste, le silence assourdissant qui entoure le sujet et la difficulté des victimes à être entendues. Mon premier réflexe a été de lui répondre « *Merci, j'écouterai ça un jour* », simplement parce que je n'avais pas la tête à ça et que je préférais occuper ma soirée à me refaire l'intégralité des sketches de Key & Peele. Ce que j'ai compris plus tard, après avoir écouté le podcast, c'est qu'il n'existe jamais vraiment de moment où on a « la tête à ça », et c'est bien là une partie du problème.

Wednesdays, comme « Ou peut-être une nuit », parle d'inceste. C'est un mélange entre une bande dessinée interactive et un jeu en *pixel art*, qui, comme les autres productions de The Pixel Hunt (*The Wreck*, *Enterre-moi mon amour*), n'hésite pas une seconde à tacler des sujets extrêmement difficiles, mais toujours avec tact et sensibilité. Concrètement, le joueur se trouve dans la peau de Timothée, un jeune homme à la tête carrée, qui relance un jeu de gestion de parc d'attractions de son enfance, *Orco Park*. À chaque fois que vous construirez une attraction, qu'il s'agisse d'un toboggan aquatique ou d'un stand de pêche aux canards, un des souvenirs de Timothée rejaillira sous la forme d'une bande dessinée (sous les traits de la talentueuse artiste belge Exaheva).

Une image vaut mille maux. Ce sera souvent une scène en apparence triviale – une après-midi passée en classe à réciter un poème de Verlaine, un trajet en voiture, une discussion après une soirée arrosée, une balade en forêt, une partie d'*Ocarina of Time*. Certains de ces passages sont légers, d'autres vous

tordront le ventre, mais ils sont toujours bien écrits. Chaque mot, chaque silence, chaque explosion de phylactères, chaque image, donne le sentiment d'avoir été le fruit d'une longue réflexion. Ces souvenirs, mis bout à bout, montrent ce qui peut traverser l'esprit d'une victime (sans prétendre refléter l'expérience de toutes les personnes concernées).

Wednesdays parle de reconstruction, témoigne de l'importance de parler mais aussi d'écouter, ne serait-ce que pour chercher à comprendre ce qui se cache derrière ces statistiques glaçantes : un enfant est victime d'inceste, de viol ou d'agression sexuelle toutes les trois minutes. Explorer un tel sujet dans un jeu vidéo de deux heures, c'est ambitieux, mais *Wednesdays* le fait aussi bien que possible. À la suite de la sortie de *The Wreck*, le cofondateur du studio The Pixel Hunt, Florent Maurin, parlait de son entêtement à continuer de faire des jeux indépendants, malgré un marché difficile et des ventes parfois décevantes. Parmi ses raisons, il citait notamment sa volonté de tacler des sujets qu'il considère importants. *Wednesdays* a lui aussi beaucoup de choses à dire, encore faudrait-il qu'on l'écoute. »

Genre : jeu narratif
Développeur :
 The Pixel Hunt (France)
Éditeur : Arte France
Plateformes dispo :
 Windows, macOS
Plateforme test :
 Windows
Téléchargement : 1,29 Go
Date de sortie :
 26 mars 2025
Langue : français



Notre avis :

Il y a des jeux qui sont impossibles à noter, mais auxquels il faut jouer, même lorsqu'on n'a pas la tête à ça.

10 €





Par Kocobé

South of Midnight

BLUES ET APPROUVÉ

On est en droit de se méfier des Canadiens de Compulsion Games. Leur *Contrast* de 2013 n'était pas convaincant et leur *We Happy Few* de 2018 s'est littéralement écroulé sous les attentes démesurées suscitées par son imaginaire orwellien prometteur. Sept ans et un rachat par Microsoft plus tard, le studio revient avec *South of Midnight*, un jeu d'action empreint du folklore du sud des États-Unis. Il semble cependant que cette plongée dans le *southern gothic* soit enfin parvenue à conjurer le mauvais sort.

Les premières images que nous envoie *South of Midnight* sont délicieuses. Alors qu'on n'a théoriquement pas encore posé ses mains sur la manette, voilà qu'on nous montre en guise d'apéritif une superbe animation en *stop motion* d'une minute trente qui met parfaitement dans l'ambiance. On y distingue la protagoniste, un tourne-disque, des animaux de la forêt qui devisent un plan dans leur petit salon aménagé au fond de leur terrier... En quelques secondes, on comprend quel conte de fées moderne nous attend. Une histoire dans laquelle la magie de la nature, du vaudou et des légendes rencontre la banalité des smartphones, des assistantes sociales et de l'élevage intensif de cochons.

Comme une envie de tisser. L'héroïne de cette sorte d'*Alice aux pays des merveilles* aux relents jazz se nomme Hazel. Alors qu'un ouragan fait déborder le lit d'une rivière qui emporte sa maison avec sa mère encore

à l'intérieur, la jeune adulte se lance dans une odyssée, contre vents et marais, afin de la retrouver. En chemin, elle se découvre une destinée unique : la voici éveillée à son rôle ancestral de « tisseuse ». Armée de deux crochets enchantés et de quelques fuseaux, elle peut manipuler les fils invisibles qui composent la toile de la réalité. Des capacités bien utiles dignes d'une *magical girl* qui lui servent à se battre, à se mouvoir, mais également à soigner les âmes en peine qu'elle croise au cours de sa quête dans le sud profond. À ce moment-là, on n'est certes plus dans le court-métrage en *stop motion*, mais *South of Midnight* est artistiquement têtue. Les visages des personnages sont taillés comme s'ils étaient en pâte à modeler et tout est intentionnellement texturé. On ne s'étonne pas, alors, de rencontrer un immense poisson-chat dont les écailles semblent être cousues comme du chiffon et dont les yeux sont remplacés par des billes dépareillées. Cerise sur le gâteau, l'animation

Genre : action

Développeur :

Compulsion Games (Canada)

Éditeur : Xbox Game Studios

Plateformes dispo :

Windows, Xbox Series

Plateforme test : Windows

Téléchargement : 60 Go

Date de sortie : 8 avril 2025

Langues : français, anglais





de nombreux éléments, en particulier les animaux, est saccadée à dessein pour peaufiner un effet déjà très convaincant.

Alligators et à travers. Et heureusement que l'art nous happe, car le pan du jeu n'est clairement pas aussi maîtrisé. Aucun tue-l'amour, mais un grand nombre d'imprécisions et de maladresses. On pardonne les séquences de plateformes glissantes au level design certes arrangeant, mais peu inspiré. Cependant, très vite arrivent les combats. Bon sang qu'ils sont fréquents. L'aventure relevant d'une réelle linéarité, ces affrontements sont cantonnés dans des arènes impossibles à contourner. Au départ, les rixes révèlent du frustrant tant certains coups adverses sont peu lisibles. Ça va mieux quand l'arsenal de techniques de Hazel finit par se diversifier (possession d'un adversaire pour qu'il se batte pour nous, enlèvement d'un autre dans de la toile, dégâts de zone, etc.), mais, avant même qu'un début de sentiment de profondeur s'installe, on met pause, on relève la tête et on constate que c'est, quoi, la trentième fois qu'on refait exactement le même combat ?

C'est quoi les bayous. Mais qu'entend-on en arrière-plan ? Un banjo ? Des chœurs ? Du gospel ? Du blues ? Des cuivres ? C'est Olivier Derivière (dont on a déjà croisé les compositions dans *A Plague Tale* ou *Remember Me*) qui nous jette un sort. Pensée en nappe, la structure musicale monte progressivement sur des chapitres entiers et dépeint par le chant les grandes figures mythologiques qu'on s'apprête

à rencontrer. Citons Two-Toed Tom, l'alligator géant dont le nom est scandé par des enfants dans une rengaine enivrante. Ou encore Benjy, l'arbre au visage figé dont l'histoire mélancolique est contée dans une ballade country qui s'envole à mesure qu'Hazel grimpe à ses branches et s'approche de la canopée. De quoi se plaignait-on déjà ? Des combats un peu ratés ? De la plateforme légèrement approximative ? Au diable ces détails. Paramétrez donc la difficulté à zéro si ça vous

Les visages des personnages sont taillés comme s'ils étaient en pâte à modeler et tout est intentionnellement texturé.

chante et qu'on n'en parle plus. De toute façon, la moindre frustration semble irrémédiablement chassée par l'émerveillement qui lui succède : un dialogue charmant entre deux personnages à l'accent du Sud à couper au couteau (on vous recommande plus que chaudement la version originale à cet égard), un panorama aux couleurs chatoyantes, un jazz étouffé qu'on entend de l'autre côté d'une porte, un renard sagement attablé avec un raton laveur au détour d'une tanière ou la décoration surchargée d'un appartement typique de La Nouvelle-Orléans. Des défauts ? Vous êtes sûr ? Je ne sais plus. On a dû me jeter un sort vaudou. Je crois avoir tout oublié. »

Au cours de son périple, Hazel rafistole les âmes en peine à l'aide de motifs magiques.

Notre avis :

Évidemment, *South of Midnight* n'est pas parfait et n'ira pas chercher les sommets atteints par, mettons, un *Kentucky Route Zero*. Cependant, si l'objectif était de piocher dans une torpeur hypnotique et faussement juvénile, à la manière de *La Forêt de l'Étrange*, le contrat est quand même sacrément rempli. Dorénavant, je ne me méfierai plus des Canadiens de Compulsion Games.

40 €



Commandos : Origins

À NOUS LES P'TITS PÉPÉS

Par Perco

Voilà qui fera un bon stage pour les petits jeunes, là devant, oui vous, qui pensez que FromSoftware a inventé la difficulté dans les jeux vidéo avec les *Dark Souls* alors que vous n'avez rien connu. J'ai fait les campagnes d'infanterie de *Ghosts 'n Goblins* moi, môme, et on y a laissé des copains sur la route.

A l'époque on n'avait rien, on mangeait nos lacets avec de la sauce à la boue, et ça, c'était les jours de fête ! On devait travailler à la mine des semaines entières pour pouvoir se payer un jeu. Je ne t'ai pas oublié, Fabien, toi qui nous as quittés lors d'un coup de grisou alors que tu n'étais plus qu'à 50 francs de ta cartouche de *Street Fighter 2*. Alors on va commencer par un exercice de base : F5, F9, vous alternez comme ça sauvegarde et chargement rapide jusqu'à ce que votre doigt soit plus calleux qu'un cul de légionnaire, ça vous fera vos classes pour un *Commandos*.

Gégènese. En 1998, avec un inattendu coup de pouce de Ian Livingstone, les Espagnols de Pyro Studios sortent un carton surprise, *Commandos : Derrière les lignes ennemies*. Six soldats d'élite spécialisés, qui rampent, égorgent, camouflent, sabotent en plein cœur de bases du Reich, en vue à l'isométrique, dans des décors sublimes. Le RTS au goût infiltration, comme toutes les excellentes idées, on se demande alors comment personne n'y a pensé avant. J'y étais. Jack O'Hara « le béret vert », Thomas Hancock « le sapeur », Francis T. Woolridge « le tireur d'élite », Samuel Brooklyn « le chauffeur », James Blackwood « le marine » et René Duchamp « l'espion », c'était mes p'tits gars sûrs, et pourtant, vu la difficulté du jeu, je les ai envoyés à la mort des centaines de fois. Mais entre eux et moi, c'est pour la vie. Pour *Commandos : Le Sens du devoir* en 1999 et pour *Commandos 2 : Men of Courage* en 2011, j'ai rempli, pour *Commandos 3 : Destination Berlin*, j'ai répondu présent. Quand l'horrible *Commandos 2 HD Remaster* est sorti en 2020, j'étais de ceux qui ont défendu leur honneur et exigé le respect de la mémoire des anciens combattants.

Carré de Bidasse. Ah c'était pas des aventures pour les bleus-bites, c'est moi qui vous le dis ! À l'époque, les nazis étaient pas choucarts, pas comme vos jeux *cosy* à vous les jeunes. Alors quand j'ai entendu que Claymore Game Studios sortait un nouvel épisode, pas un remaster, pas un remake, mais un préquel et que le studio a commencé à clamer partout son respect sans borne à l'original, j'ai foncé. Trente heures plus tard, j'ai une bonne nouvelle : j'ai joué à un vrai *Commandos*. J'ai aussi une mauvaise nouvelle : j'ai joué à un vrai *Commandos*. Au début, la nostalgie joue à fond, et tous les marqueurs sont là : des cartes immenses, plus remplies de nazis en patrouille qu'il n'y a de

cryptobros sur X, le même sentiment de vertige au départ de chaque mission (« *Mais comment je vais passer au milieu de tout ça, moi ?* »), des cônes de vision dans tous les sens. De nouveau, on passe un temps fou immobile, presque paralysé devant son écran, les bras ballants, à analyser tout ça et à se faire des parcours mentaux, des enchaînements virtuels entre les compétences propres à chacun des hommes affectés à la mission (comme traditionnellement dans la série, on ne les choisit pas). « *Ah, c'est comme ça que vous jouiez dans le temps ?* », ironisent les moins de 20 ans en nous observant, assis le regard fixe comme si l'on venait de faire un AVC. Ouais, c'est comme ça, à l'époque, on savait rire.

Engagez-vous, rengagez-vous, qu'ils disaient.

Évidemment, on ne prend pas la même claque graphique qu'à l'époque – toute chose remise dans son contexte – où les environnements dessinés à la main par les artistes de Pyro faisaient exploser nos rétines. C'est tout juste mignon, et loin d'être irréprochable sur les animations ou les bugs gênants. Rien qui ne soit incorrigible par des parachutages de patches, ou ne remette en question la force du titre : avoir retrouvé la sensation de défi et l'ambiance des *Commandos*. Le moindre orteil qui dépasse d'un millimètre est une catastrophe.

Il n'y a rien de vraiment neuf, différent.

Le problème n'est pas là. Est-ce l'IA, dont on peine à savoir si elle est fine ou débile (les gardes peuvent observer des pas dans la neige, comprendre que le collègue à qui ils parlent chaque ronde semble parti aux champignons depuis trop longtemps, mais ce pylône qui explose au milieu de la base secrète ? Trois minutes d'inquiétude avant de retourner à la routine, il a sans doute toujours été comme ça) ? Pas vraiment non plus. Le vrai souci est qu'il est un *Commandos*, mais qu'il n'est qu'un *Commandos*. Il n'y a rien de vraiment neuf, différent. La liberté d'approche se révèle plutôt artificielle, le contrôle est bien meilleur qu'à l'époque, mais pas au niveau de la souplesse des jeux de Mimimi, l'humour vaguement saupoudré n'égale pas le délire pulp d'un *Sumerian Six*. Concession à la modernité, on peut enfin coordonner deux actions ou jouer à deux joueurs, c'est léger. ❌

Genre : infiltration, tactique en temps réel
Développeur : Claymore Game Studios (Allemagne)
Éditeur : Kalypso Media
Plateformes dispo : Windows, PS5, Xbox Series
Plateforme test : Windows
Téléchargement : 31 Go
Date de sortie : 9 avril 2025
Langues : anglais, français

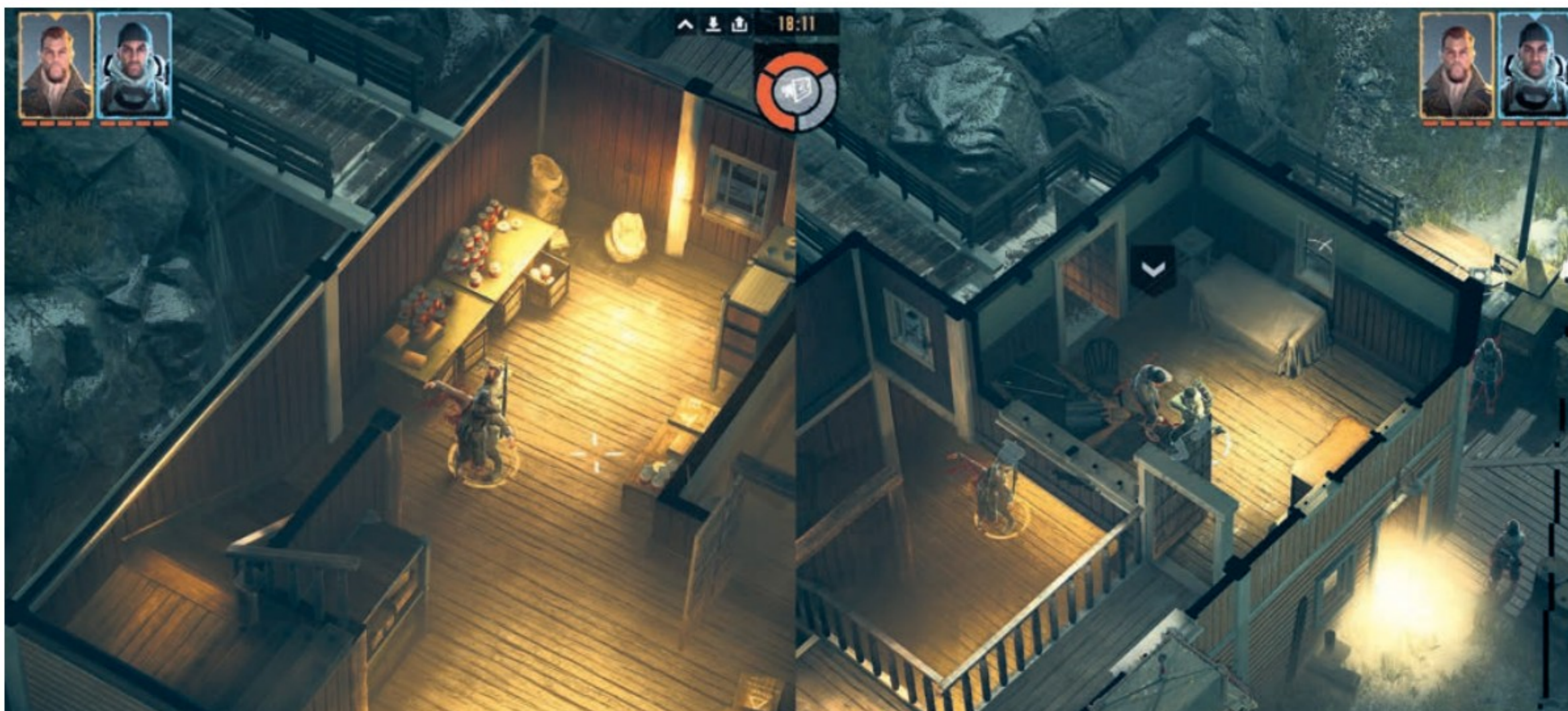


Notre avis :

Commandos : Origins a égalé la plupart des qualités de son modèle, pas vraiment celles de ses successeurs. Mauvais nulle part, exceptionnel nulle part non plus. Reste un vrai défi, surtout dans le mode de difficulté le plus corsé pour ceux qui ne cherchent que cela. À 50 euros (328 Francs français), ça fait un peu cher la nostalgie.

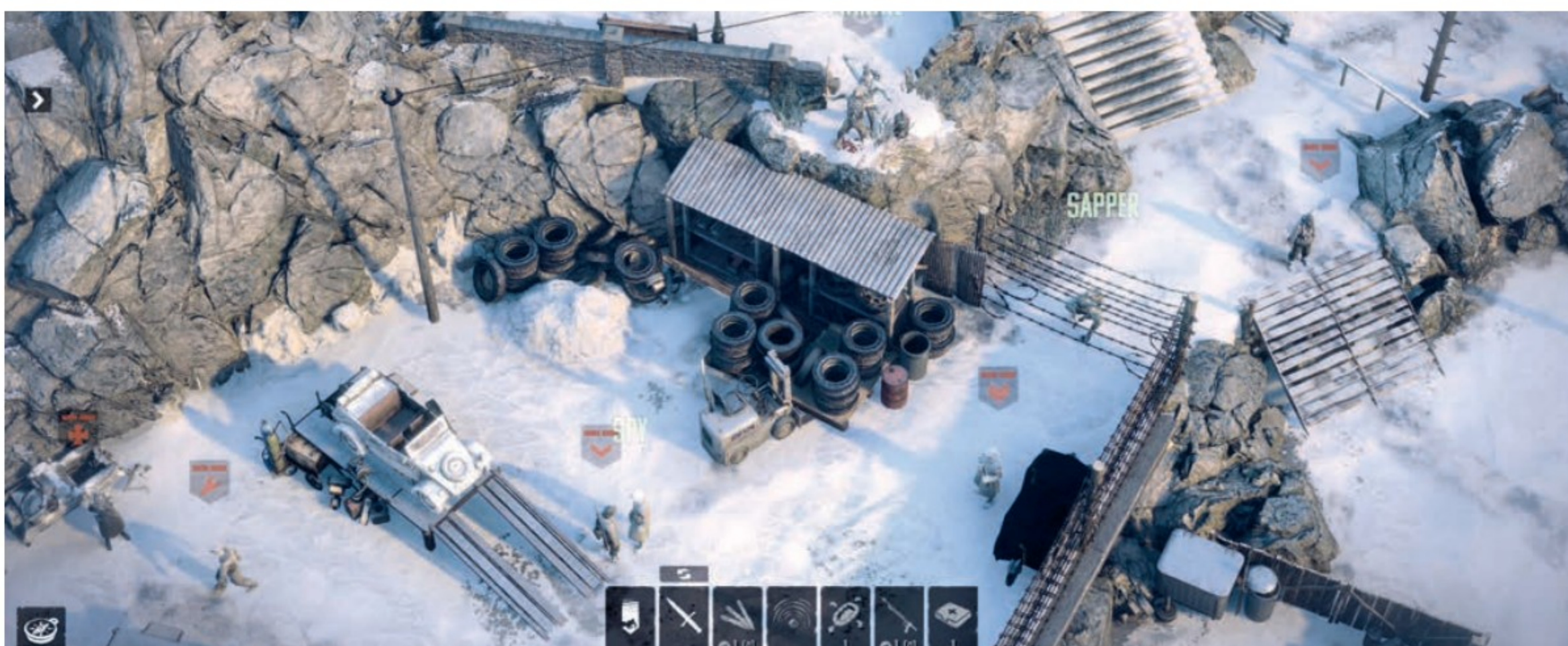
50 €





I Ouverture aux civils

Le travail de feu Mimimi, au-delà de remettre un genre sur le devant de la scène et d'en raffiner la formule, me semble avoir une autre conséquence : entre leurs jeux et ceux des studios qui ont suivi, il y a aujourd'hui de quoi s'amuser pour les aficionados, différents styles, ambiances, niveaux de défis. Bref, le genre est mûr pour une étape supplémentaire. Une vraie couche narrative passionnante, un twist encore inédit ? Je ne sais pas, mais je constate que même pour un dinosaure comme moi, le projet le plus excitant est *Eriksholm : The Stolen Dream*, des Suédois de River End Games, un cache-cache sans sulfateuses dans les mitaines de la petite Hanna, à la recherche de son frère dans un superbe environnement urbain inspiré par les villes nordiques du début du XX^e siècle, et qui semble mettre l'accent sur son intrigue et la créativité des solutions.





Par Soupape François

Mudborne : Frog Management Simulator

MA PLUS BELLE HISTOIRE D'ANOURE



Je me réjouissais, à voix haute, de collectionner des grenouilles toutes plus choupettes les unes que les autres. C'est alors qu'un triste sire allergique au bonheur – à celui des autres, principalement – me lança du haut de son bureau en mezzanine et de toute sa pédanterie de pisse-froid : « *En fait t'aimes l'eugénisme quoi.* » Au fait, bienvenue à la rédac, Kocobé !

Fraîchement sortie d'hibernation, Mudborne n'en croa pas ses tympanes. Un silence assourdissant baigne les eaux. Presque toutes les grenouilles ont disparu. L'heure du réarmement démographique a donc sonné, à grands coups de manipulations génétiques, pour un jour chanter à nouveau l'étang des cerises. La seule espèce qui peuple encore les lieux, la Verte Commune, sera la souche originelle, le nénuphar dans la nuit. Chaque espèce possède sept caractéristiques (grosseur, noblesse, odeur, irritabilité, croassement, voracité et taux d'humidité), dotées d'un score de un à sept. Les combinaisons chiffrées de ces scores (4145377, par exemple) sont les clés des Bassins d'Éveil, les portes vers le monde des Songes (l'hibernation), version alternative des quatre zones du jeu.



Metroidrana. Dans le monde des Songes, de nouveaux chemins apparaissent entre les îles, et des portes s'ouvrent. En plus de cette ruse dimensionnelle pour progresser dans les quêtes, on peut compter sur des appareils qui fonctionnent à l'aide de grenouilles spéciales : le chauffage pour faire fondre la glace (grâce à une grenouille à haute irritabilité), ou la débroussailleuse (grâce à une très vorace), par exemple. Voilà donc pour l'exploration, guidée par les indices de l'encyclopédie (« *la russule casse-pied pousse dans la boue* »), et caractérisée par ces allers-retours puzzlesques qui nous feront réunir les trois sceaux nécessaires au réveil de la Mère de toutes les espèces.

Dieu reconnaîtra les batraciens.

Mais il y a aussi, et surtout, le temps de la SCIENCE™, face à notre chaîne d'instruments, pour combiner les

Genre : puzzle et

collection de bêtes

Développeur : ellraiser /
TNgeiners (Royaume-Uni)

Éditeur :

Future Friends Games

Plateformes dispo :

Windows, Linux

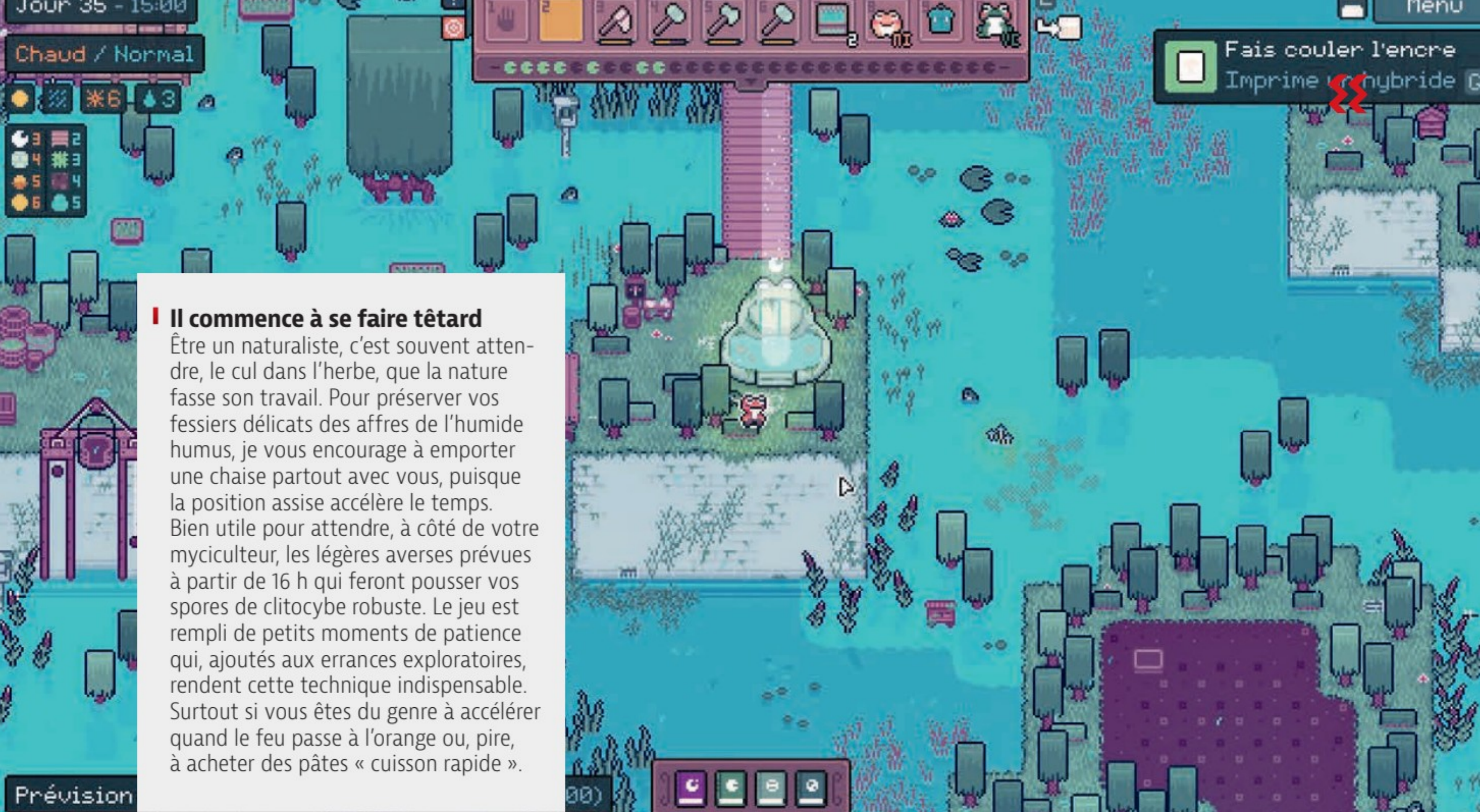
Plateforme test : Windows

Téléchargement : 250 Mo

Date de sortie : 20 mars 2025

Langue : français





Il commence à se faire têtard

Être un naturaliste, c'est souvent attendre, le cul dans l'herbe, que la nature fasse son travail. Pour préserver vos fessiers délicats des affres de l'humide humus, je vous encourage à emporter une chaise partout avec vous, puisque la position assise accélère le temps. Bien utile pour attendre, à côté de votre myciculteur, les légères averses prévues à partir de 16 h qui feront pousser vos spores de clitocybe robuste. Le jeu est rempli de petits moments de patience qui, ajoutés aux errances exploratoires, rendent cette technique indispensable. Surtout si vous êtes du genre à accélérer quand le feu passe à l'orange ou, pire, à acheter des pâtes « cuisson rapide ».

champignons qui aboutiront au génotype recherché. Pour qui a arrêté les maths en quatrième, le défi est réel (« - + - = + », OK, première nouvelle !), mais jamais frustrant. On sait quels champignons sont requis, il suffit de trouver le bon mélange. En partant de l'espèce qui fera le mieux nos affaires. Les plus simples (celles qui ont des gènes homogènes, genre 4444444) font souvent une base pratique. Eh oui, être un fin généticien ne s'improvise pas, demandez à Raël.

On crie eugénie ! « Mais dis-moi Jamy, comment qu'on crée une espèce in vitro ? » Eh bien c'est très simple, mon Fredo ! Tout d'abord, il te faut des œufs, du frai, que tu obtiens en enfermant



nurserie (pense à l'alimenter en eau), pour obtenir un seau de têtards, qui iront dans la mangeoire. Leur génotype fait varier l'alimentation des larves, composée d'insectes aux saveurs bigarrées (sucrées, acides, etc.), qu'il faut capturer dans la nature (et goûter toi-même avant. Tu verras, en bouche, la libellule est

très proche du Mikado®). Prépare ton épuisette pour la naissance : il faut choper ta couvée avant qu'elle ne prenne la clé des champs. Même si tu pourras toujours les retrouver plus tard dans le paysage, où elles vont se multiplier, en identifiant leur couleur, leur taille ou leur dégaine (certaines portent le chapeau). Des questions, Fred ? Fred ? Arf nooon, j'ai encore éteint la petite télé AVANT d'expliquer !

Amphibie en tête. Sous ces airs de petits jeux mignons, *Mudborne* n'est donc pas exactement un collectathon casual. Ne comptez pas en voir le bout en moins de 20 heures ! Son système d'inventaire, basique, peut mener au surmenage, et les nombreux trajets peuvent user les doigts palmés. Et entre la météo dynamique, qui conditionne la pousse des champignons, et la taille discutable de certains insectes, l'exploration peut ressembler à la réelle virée en forêt d'une mémé Mougeot qui aurait oublié ses lunettes. Mais n'est-ce pas là l'essence même du métier ? N'est-ce pas cette corvée – tolérable – qui me fait hurler « IT'S ALIVE ! » après chaque création fructueuse ? »

En bouche, la libellule est très proche du Mikado®.

deux grenouilles dans un fécondateur (sur fond de Marvin Gaye, si tu veux). Ensuite, pile les champignons adéquats, selon les effets souhaités (+1 en odeur, -2 en croassement, x2 sur une variable, etc.). Tu peux maintenant mélanger jusqu'à trois poudres de champi (pas dans ton nez, petit coquin !) dans le chaudron (pense à l'alimenter en boue) pour combiner ces effets. Place la boue magique ainsi obtenue dans la

Un Bassin d'Éveil, portail dimensionnel que l'on ouvre en y déposant une grenouille à la bonne combinaison de gènes.



Notre avis :

Aller si sérieusement au bout d'un délire si précis et mignon suscite forcément la sympathie. Tout comme baptiser une espèce la Nectarine immaculée. J'ai beau haïr les maths depuis l'âge des Pokémon, *Mudborne* a su réveiller ma collectionnite.

8 €





Atomfall

ET POURTANT, ON QUEEN

Par Perco



J'ai cherché longtemps pourquoi j'aimais bien *Atomfall*. Au bout de deux heures, je pouvais pourtant déjà faire une liste de ses défauts plus longue que celle des produits capillaires de Kocobé (c'est la jalousie qui parle). Et puis j'ai levé la tête et je l'ai vu.

C'est là que j'ai compris, en le voyant penché sur son petit bureau. Il me faisait un dessin, pour me faire plaisir. Oh qu'il était concentré sur son travail, il voulait tant que cela me plaise, s'appliquait si fort que sa langue pointait au coin de sa bouche. *Atomfall* n'est pas le crayon le plus pointu du pot, j'irais jusqu'à dire qu'il est « différent ». Je suis sûr que sa mère raconte partout qu'il est ultra sensible, a sa propre manière de voir les choses, d'ailleurs elle suspecte qu'il soit HPI. Non madame, il mâchouille ses lacets et il colle ses feutres au fond de son nez, économisez le test. Mais il est dénué de toute la morgue des plus chanceux, veut profondément faire plaisir, n'a aucune arrière-pensée. Son dessin, je vais l'afficher chez moi. Il sera dégueulasse, un peu raté dans tous les domaines et singera maladroitement ceux qu'il a vu les autres faire. Mais, chaque fois que je regarderai cette absence totale de talent, je ne pourrai pas m'empêcher de me souvenir « Ah, il était mignon ce gosse. Il a dû

devenir gardien de nuit au musée du tire-bouchon, et je suis sûr qu'il fait ça très, très sérieusement ».

Comme un Albion sans ailes. C'est prodigieux, on pouvait donc faire un RPG basique, un médiocre FPS, un monde ouvert fermé, du craft ultra limité, le tout avec une ambition technique datée et en faire... un bon jeu. Je reconnais que la recette n'était pas évidente et je déconseille tout de même aux autres studios de s'y lancer en balançant juste ces ingrédients dans un bol. *Atomfall* est un bon moment plus qu'un bon jeu.

Atomfall n'est pas le crayon le plus pointu du pot, j'irais jusqu'à dire qu'il est « différent ».

Ses limitations l'obligent à faire semblant de savoir faire, de donner l'illusion jusqu'à ce qu'il comprenne de lui-même « Ah, ça, je ne vais pas pousser plus, sinon ça va se voir ». Il a regardé les AAA et s'est dit que AA, c'était largement suffisant pour lui. Humble, il s'est aussi dit que, finalement, le joueur saurait mieux que lui comment il fallait s'organiser : c'était une idée de génie. Ne pas savoir faire un jeu comme on « doit » les faire aujourd'hui – parce qu'on en est incapable – mais offrir une belle balade et un sentiment de liberté un peu factice, mais qui fonctionne pourtant.

Pas rangé dans Lords. La promenade, car c'est elle qu'il faudra retenir, est plus anglaise qu'un Yorkshire pudding¹. Votre personnage, qui n'aura

1. Un gâteau salé à base d'œufs, de lait et de farine, cuit dans le gras de cuisson de la viande. Si après ça, vous n'admettez pas que les Anglais méritent tous de passer devant la Cour pénale internationale.

Genre : exploration
vaguement RPG
et craft, FPS

Développeur / Éditeur :
Rebellion (Royaume-Uni)

Plateformes dispo :
Windows, PS4/5,
Xbox Series/One

Plateforme test :
Windows

Téléchargement : 60 Go

Date de sortie :
27 mars 2025

Langues : anglais
sous-titré en français



Tapis dans Londres

En difficulté standard, *Atomfall* peut vite devenir un enfer. Oh, l'IA n'y est pas magiquement subtile, mais n'importe quel soldat devient une machine de détection et vous colle une balle dans la tête de nulle part, à 500 mètres, dès qu'une alerte est lancée. Heureusement, le jeu propose d'adapter le défi à votre convenance dans les trois pans principaux : combats, survie et exploration. N'hésitez pas à trifouiller les taquets jusqu'à trouver votre propre équilibre.







jamais ni nom, ni visage, ni voix, se réveille amnésique (bravo mon kiki, Palme d'or à Cannes !) dans un bunker. Trente secondes après avoir croisé un scientifique en Hazmat blessé à mort, qui lui intime de trouver « l'échangeur », il est propulsé dans un coin de cambrousse du nord de l'Angleterre des années 1960. Depuis l'incident à la centrale nucléaire locale, tout le coin est en quarantaine. Visiblement, il y a beaucoup de choses louches là-dessous, et tout le monde semble pratiquer l'omerta. Chercher cet échangeur est sans doute la chose à faire, enfin quand vous le déciderez. La trame et les bases du gameplay sont donc acquises en une minute montre en main (les méchants

Offrir une belle balade, un sentiment de liberté un peu factice, mais qui fonctionne.

sont agressifs, mieux vaut les éviter, les balles sont rares, mieux vaut privilégier une arme de corps-à-corps, on trouve des points de perks en explorant...). En route donc, au petit bonheur la chance si on le désire. Du post-apo' verdoyant, bucolique, pittoresque, ça change ! C'est vallonné, dépayçant. Et si l'histoire n'est pas exceptionnelle, elle n'est jamais prémâchée. Sa structure n'est pas linéaire, mais dépend de vos envies du moment. Vous voulez faire confiance à ce tenancier de pub qui passe de la contrebande au nez et à la barbe des militaires qui occupent son village ? Vous préférez rendre service à cette

adorable vieille lady anglaise, une herboriste qui voudrait bien récupérer son carnet (« mais, oh, dear, n'allez pas tuer quelqu'un pour si peu », précisera-t-elle) ? Tout vous ouvre des « pistes », de vagues indications de directions, des bribes de l'ensemble. Un puzzle narratif à reconstituer à sa convenance, en suivant son propre agenda, ou en baguenaudant vers une structure qui vous attire l'œil. Les choses ne seront souvent pas ce qu'elles semblaient.

British liebe dich. Une générosité qui se niche dans tous les coins. Il y a toujours quelque chose à trouver, un chemin, un bunker caché, une grotte dans un coin. Pour pas grand-chose, le plus souvent, mais le plaisir de la découverte est là. Oui les combats au corps-à-corps sont pauvres (pas de parade, pas d'esquive, des adversaires décérébrés, une réactivité des commandes en vacances, etc.), oui la furtivité marche mal, et s'accroupir dans des herbes à dix centimètres d'un ennemi devient une cape d'invisibilité, et non je n'arrive pas à trouver qu'*Atomfall* soit, objectivement, une grande réussite. Mais ces accents anglais à couper au couteau, ces collines et villages ouverts de tous les côtés (le monde lui-même n'étant qu'une succession d'environnements instanciés séparés), j'y suis ! Le moteur est vieillissant, mais il y a un effort artistique notable partout. J'ai envie d'y prendre un thé, de répondre à ce coup de fil mystérieux dans des cabines téléphonique posées n'importe où et qui sonnent alors qu'il n'existe plus de réseau. Une aventure fraîche comme un nuage de lait dans un jeu pourtant pas fou. ☘

☘ Notre avis :

Ce n'est finalement pas si étonnant venant d'un peuple qui a réussi à faire croire à tout le monde que le fish & chips méritait le titre de spécialité culinaire, mais *Atomfall* est délicieux. Délicieux au sens d'agréable, plaisant. Une quinzaine d'heures d'excursion dont on peine à trouver les qualités purement objectives, mais dont on n'a jamais envie de dire du mal. Attendez des soldes ou lancez-le sur Game Pass, et vous ne regretterez rien.

40 €





Par Kocobé

Haste : Broken Worlds

VITESSE ET PRÉCIPITATION

Vous connaissez l'adage anglophone « *Fool me once, shame on you. Fool me twice, ...* ». Eh bien, très clairement « *... shame on me* », car j'aurais dû voir arriver de très loin le *shadow drop* de *Haste : Broken Worlds*, sorti le 1^{er} avril dernier. Parce qu'après *Content Warning*, apparu le 1^{er} avril de l'année dernière, également sans aucune annonce préalable, c'est quand même le deuxième poisson très concret que nous concocte le facétieux studio suédois Landfall.

Haste : *Broken Worlds* faisait partie de ces démos du Neo Game Fest (qui s'est tenu du 24 février au 3 mars) qui ont tapé dans l'œil de pas mal de joueurs. Et pour cause, la proposition vous explose au visage comme un cornet à confettis. On contrôle cet adorable minois qu'est Zoé qui court, court, et court encore. Dans une démarche qui n'est pas sans rappeler un certain hérisson bleu, on parcourt des niveaux générés aléatoirement en essayant de ne pas se faire rattraper par l'effondrement du monde qui reste obstinément sur nos talons.

Je me sens un peu vallonné. Zoé est incapable de sauter, mais du fait de sa célérité démesurée, elle s'envole à la moindre pente ascendante qui se dresse devant elle. Pour conserver son élan, le joueur est invité à épouser les courbes du terrain en atterrissant. Mieux ! En appuyant sur une touche, on peut carrément accélérer sa chute et tenter de convertir cette dégringolade en vitesse horizontale, à l'instar d'un *Exo One* ou d'un *Tiny Wings*. Tout cela marche très bien sur le papier, mais, en pratique, les limites pointent le bout de leur nez. Elles sont toutes plus ou

moins liées à la génération des niveaux. Trop souvent, le sort algorithmique nous met face à des séries d'obstacles injustes ou impossibles à franchir sans y laisser quelques plumes. D'autres fois, ce sont des fossés à qui le jeu aura oublié d'attribuer un tremplin efficace au préalable.

C'est la haste. L'autre écueil impossible à ignorer nous vient de la conception des boss qui nous attendent à l'issue de chaque monde. Tantôt trop faciles, tantôt carrément injustes... Ils ne parviennent jamais à être satisfaisants. On sait de toute façon que ce n'est pas trop leur truc, les boss, chez Landfall (la nuit, je me réveille encore à cause de celui qu'on affronte à la fin de *Clustertruck*, si difficile qu'il a été patché 48 heures après la sortie du jeu). *Haste* me laisse un goût amer dans la bouche. Grisant une minute, puis énervant la suivante : c'est comme s'il lui manquait du temps dans le four pour exprimer son plein potentiel. Cependant, je note que le titre bénéficie déjà de mises à jour très régulières qui modifient de manière concrète l'expérience. Sans même attendre mon test, Zoé court peut-être déjà à vive allure vers la meilleure version d'elle-même. ❧

Genre : runner
Développeur / Éditeur :
Landfall (Suède)
Plateformes dispo :
Windows, macOS
Plateforme test :
Windows
Téléchargement : 5 Go
Date de sortie :
1^{er} avril 2025
Langue : français



Notre avis :

Les magnifiques artworks et la musique électrisée ne suffiront pas à transformer *Haste* en nouvelle référence du runner 3D. On sent quand même que, fondamentalement, quelque chose fonctionne de manière naturelle dans ce jeu. Cependant, l'exécution trop imprécise, en particulier dans la génération des niveaux, l'empêche de nous montrer tout ce qu'il garde sous la semelle.

20 €



Knights in Tight Spaces

DES BASTONS DANS LES ROUES

Par Soupape François

Lorsqu'on évoque quelqu'un qui est sorti de notre vie depuis longtemps, on utilise souvent le passé, à tort. « *Jean-Jacques avait le vin mauvais* », dites-vous de ce tonton, perdu de vue en 2008. De l'autre côté de cette curieuse temporalité alternative, Jean-Jacques est bien vivant, et parle aussi de vous au passé. Il jure à sa conseillère pénitentiaire d'insertion : « *J'avais un neveu, il peut m'héberger si je sors !* »

Dans ces pages, il en va de même pour les jeux vidéo. On parle au passé du jeu qui a précédé celui qui fait l'objet de la critique vigoureuse mais juste, désopilante mais jamais vulgaire, ou si peu. Dans un test de *Half-Life 3*, un rédacteur écrivait : « *Half-Life 2 nous faisait incarner Gordon Freeman*. » Quand bien même *Half-Life 2* nous fait encore, et nous fera toujours, jusqu'à la fonte des SSD du monde entier, incarner Gordon Freeman. Dont acte ! Dans le *Fights in Tight Spaces* de 2021 (*Bagarre au Petit Coin*, au Québec), l'agent 11 DOIT tabasser des gangsters. Non pas en bastonnant des boutons comme un vulgaire joueur de *Street Fighter*, mais en posant des cartes. Testé à l'époque par Kahn Lusth – que son nom brille en lettres de feu sur le parking de la rédac pour l'éternité –, le jeu met la logique de la boxe au cœur de son gameplay. Esquiver et contourner comptent autant que porter des coups. Entrer et sortir de l'espace de l'autre, gérer la distance, sortir de l'axe, pivoter... autant de mécaniques qui font la subtilité des sports de contact. Réussi, le titre se rapproche plus de *Ong-Bak* ou *John Wick* que d'un combat à la loyale avec salut et arbitre. Au contrôle d'un bagarreur en costume-cravate, le joueur doit combiner ses cartes, choisir son deck parmi plusieurs styles, pour tuer les multiples assaillants, ou les pousser hors du terrain de jeu. Si je vous parle du premier opus, c'est hélas pour lui mettre en reflet le visage pas méchant mais, disons, moins... symétrique, de son descendant.

Semer le trouble. D'abord, *Knights in Tight Spaces* est conçu pour se jouer en trio, avec des personnages complémentaires, dont un guerrier (le tank), le roublard (mobile), le chasseur (à distance) ou le prêtre (soigneur). Adieu le gus solitaire au style défini par un deck choisi, bonjour les profils distincts partageant un deck commun... dans lequel chacun sème des cartes que lui seul peut utiliser. C'est là que les armures commencent à grincer aux jointures (si vous avez pensé « *WD-40 !* », vous bricolez trop). Les points d'action étant limités, on se concentre logiquement sur la stratégie la plus efficace, celle qui consiste à profiter des attaques de soutien, qui valorisent l'encerclement : chaque allié situé sur une case adjacente à l'ennemi frappé, le frappera à son tour.

Mouais thaï. Un choix de la raison qui mène à délaisser les cartes spécifiques, au profit des cartes de déplacement, vitales, et celles de coups basiques, utilisables par tous les personnages. Sur le terrain, l'impression récurrente d'avoir un membre en trop dans l'équipe plane également souvent, les points d'action ne permettant pas vraiment d'utiliser efficacement trois personnages à la fois. Alors on fait le choix de désigner un leurre, pour soulager le chef de l'escouade (seule sa mort entraîne le game over). Ou bien on choisit entre se déplacer et frapper, pour deux issues possibles. Soit la défaite rapide, soit des combats qui traînent en longueur et distendent le genre même du jeu (un enchaînement de runs rapides), à l'image des manches délicates de ce sweat en coton, que vous vous obstinez à retrousser sur vos bras musculeux. En contradiction totale avec le principe physique qui régit le comportement du café et des apéritifs anisés, *Knights in Tight Spaces* a donc dilué une formule, tout en la rendant plus obscure. Les décors en couleur nuisent à la lisibilité (une texture opaque, des indications en rouge sur un sol rouge...), et les panneaux d'information de chaque

Les joueurs du premier épisode transparent.

ennemi sont trop riches, au mépris des règles de toute présentation PowerPoint qui se respecte. Les joueurs du premier épisode transparent, regrettent les teintes noires, blanches et rouges tranchées du premier épisode. Ceux d'*Into the Breach* sont, eux, déjà passés en alerte conjonctivite de niveau huit. Plus grave que l'imprécision, ce sont parfois de vrais ratés qui cognent au foie. L'attaque, pourtant annoncée, d'un mini-boss qui ne se déclenche pas de tout le combat. La distance de portée en ligne droite d'une attaque ennemie, qui s'arrête pile sur notre case. Alors on recule, mais, surprise, on est toujours à portée ! Comme si la zone d'effet était un faisceau lumineux, interrompu par notre personnage. Et gare à vos clics quand une carte est sélectionnée, ou vous rosserez vos propres camarades en voulant simplement passer d'un personnage à l'autre sur le plateau. ❌



Genre : tactique
au tour par tour
Développeur :
Ground Shatter
(Royaume-Uni)
Éditeur : Raw Fury
Plateforme dispo :
Windows
Téléchargement : 3 Go
Date de sortie :
4 février 2025
Langue : français

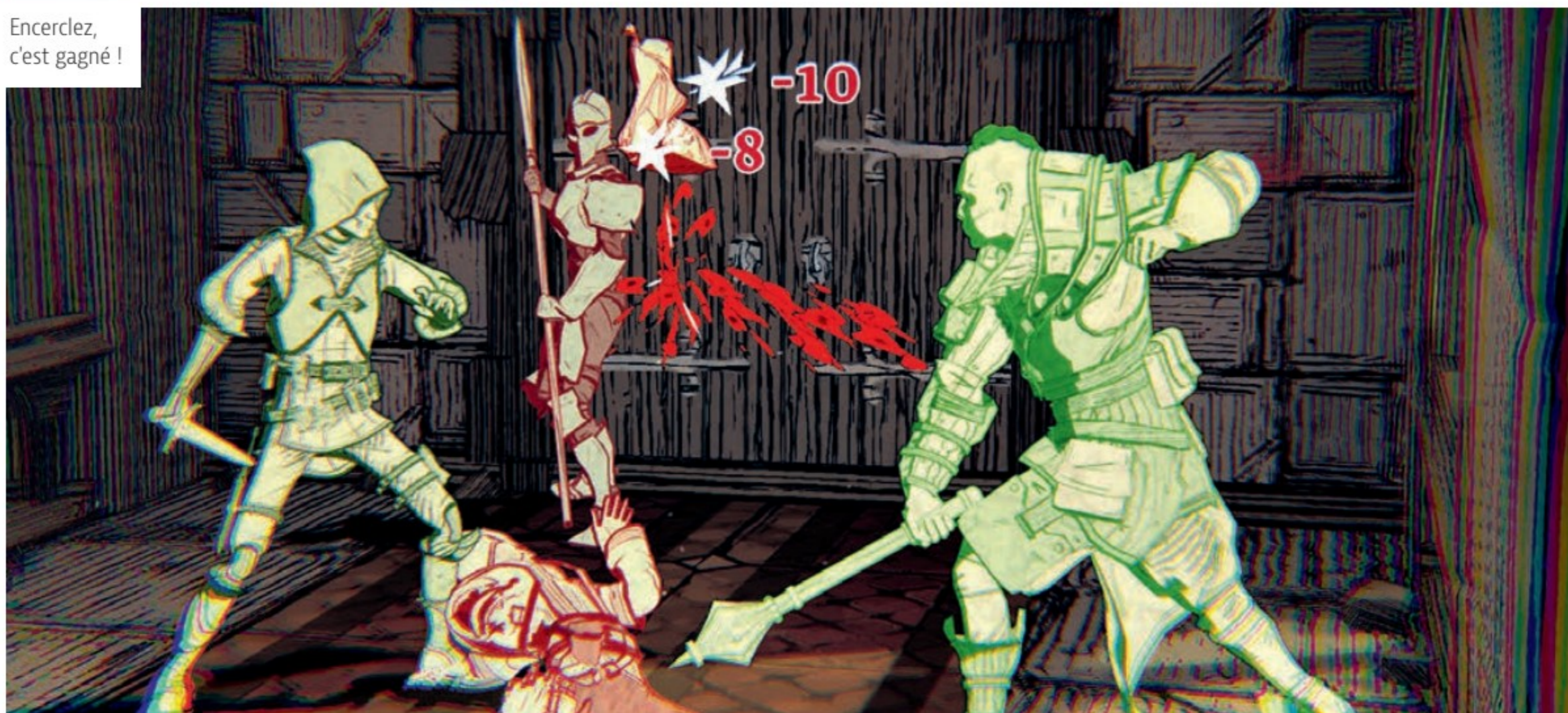


Notre avis :
Dur de mener des combats carrés et précis en portant 30 kg d'armure. *Knights in Tight Spaces* s'est éparpillé et nous donne la désagréable impression de nous battre comme des chiffonniers, même quand on essaye de s'appliquer.

20 €

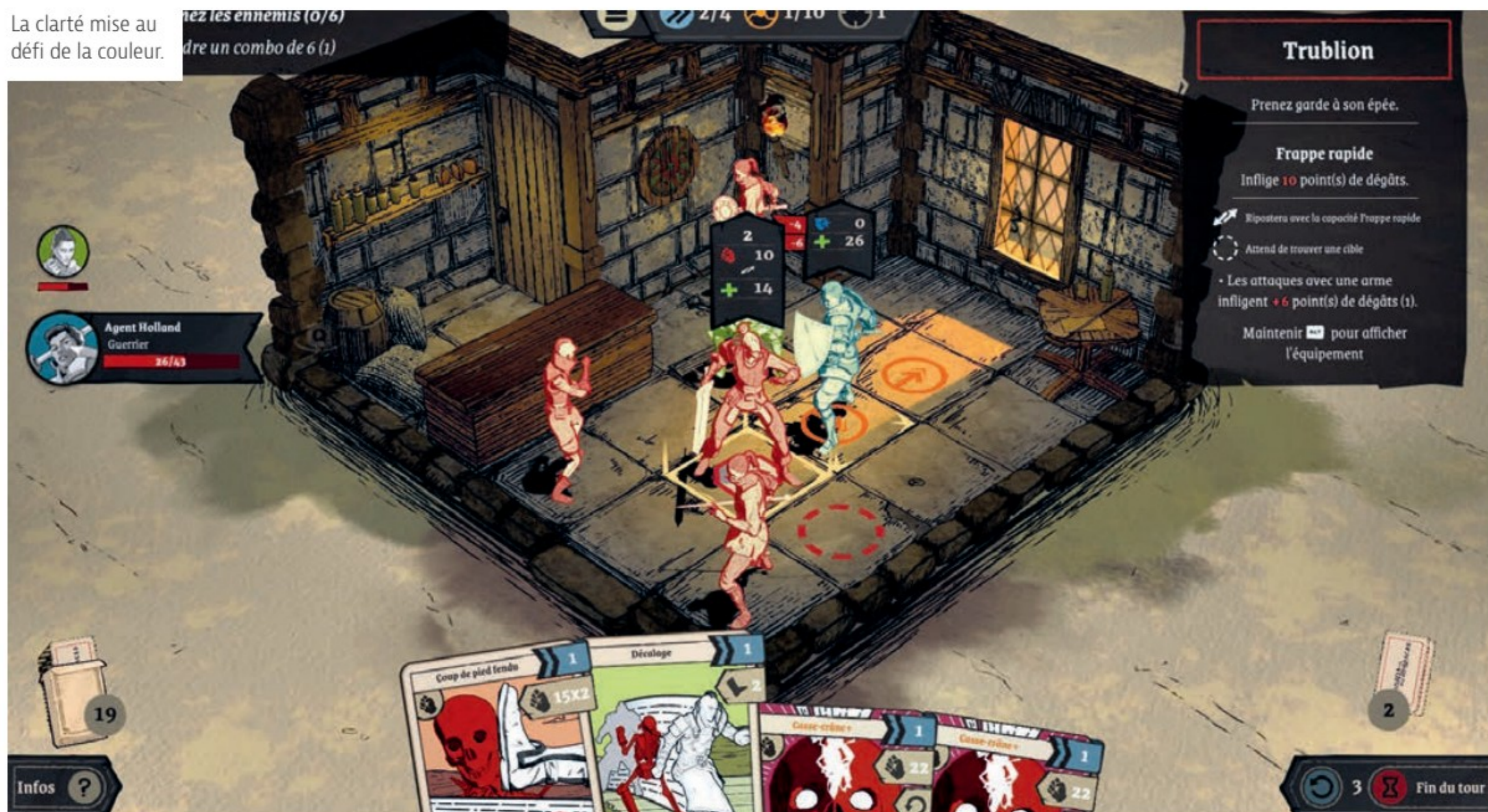


Encerclez,
c'est gagné !



La clarté mise au
défi de la couleur.

Prenez les ennemis (0/6)
Prenez un combo de 6 (1)





Par Kabouka

Koira

UNE VIE DE CHIEN

Il paraît qu'il n'y a que les imbéciles qui ne changent pas d'avis. Par exemple, en lançant *Koira*, je me suis dit que j'allais vite m'emmerder et trouver ça niais. Ça tombe bien, quand même, que je sois très intelligente.

Je suis peut-être sans cœur, mais j'en ai assez de voir des histoires mignonnes dont le gameplay laborieux me sort du jeu à chaque étape, et je ne dis pas cela parce que je viens de finir *Dordogne*. Je suis aussi une snob qui attend un peu plus d'un jeu que de simplement être beau sans rien avoir à dire. On pardonnera donc ma méfiance en lançant cette « histoire d'amitié touchante entre vous et un chiot au cœur d'une forêt enchantée » (c'est eux qui le disent). Alors oui, il a une jolie DA et des décors faits à la main par des petits artistes même pas biberonnés à l'IA, mais j'ai beau aimer cette denrée qui se fait rare, il en faudrait plus pour me captiver. Ça tombe bien, puisque la première bonne idée du Studio Tolima, dont c'est le premier jeu, a été de bien saisir l'importance des premières impressions. Vous commencez donc dans sa forêt enchantée mais un peu tristounne, incarnant une petite créature humanoïde qui, très vite, rencontre le fameux chiot avec lequel l'amitié touchante est censée se former. Dès le début, les fondamentaux sont posés : toute la phase de tutoriel se fait de

façon à la fois élégante, pédagogue et intuitive, sans un mot ni une bulle d'explication, juste quelques commandes (on n'utilisera jamais que le A et le B de la manette) et des déductions contextuelles. Loin de nous sortir du jeu, le tutoriel *est* déjà le jeu, et l'ambiance est établie pour le reste de l'aventure. Voilà pour le premier pilier : l'absence de paroles et la simplicité avec laquelle on comprend chaque scène.

Un tiens vaut mieux que deux Koira.

Le second pilier, et pas des moindres, c'est que le jeu sera musical – je ne parle pas de challenge effréné mais du fait que la musique est le vrai langage du jeu. Le chiot, en guise d'aboiement, envoie des notes de musique, auxquelles nous répondons en retour avec les nôtres, créant ce qui sera, pour toute l'aventure, notre thème musical rien qu'à nous. Au fur et à mesure que l'histoire se déroule, chaque nouveau personnage rencontré aura son thème et même son instrument à lui : les sangliers imposants et leur bruit de basson¹, les papillons éthérés et leur boîte à musique. Des cymbales expriment notre



Genre : narratif et mignon

Développeur :

Studio Tolima (Belgique)

Éditeur : Dontnod

Plateformes dispo :

Windows, Linux

(Steam OS), PS5

Plateforme test : Steam Deck

Téléchargement : 800 Mo

Date de sortie : 1^{er} avril 2025

Langue : français





colère incontrôlable, des petites notes de harpe traduisent la joie primaire ressentie en glissant sur la neige avec notre adorable compagnon. Il y a du *Pierre et le Loup* dans *Koira* – ce conte musical pour enfants de Serge Prokofiev, allégorie intemporelle et bel outil pour découvrir les nuances de la musique. Assumant cette identité, ce choix

La musique est le vrai langage du jeu, au service d'une histoire simple mais intéressante.

de refuser tout écrit et toute parole, le jeu parvient à raconter une histoire extrêmement simple – deux êtres innocents fuient de cruels chasseurs et tentent de guérir la forêt en étant aidés par ses habitants – et à la rendre intéressante. Toute en émotions, elle nous parle d'injustice, de colère, d'empathie, des retranchements auxquels la cruauté subie nous pousse. Sa forêt triste a des airs de film de Miyazaki et son chiot adorable rappelle que depuis *God of War* (2018), soit depuis *The Last of Us*, soit depuis *Ico*, tout le monde sait que rien ne nous émeut plus en jeu que d'être responsable d'un petit être fragile et plus pur que nous.

Koira bien qui Koira le dernier. Mais si *Koira* est parvenu à me tirer quelques larmes et à faire sortir la madeleine cachée dans mon petit cœur aigri, c'est aussi parce qu'il n'oublie pas d'être un jeu. La pédagogie dont son tutoriel faisait preuve ne se dément pas, et c'est là, je pense, sa véritable force, qui lui permet de sortir un peu au-dessus de la masse des jeux touchants-et-joliment-dessinés du marché. Sur le papier, il avait tout pour m'irriter : en apprenant que j'aurais droit à des énigmes et à des phases d'infiltration, j'ai frissonné d'avance en repensant à de trop nombreuses expériences pénibles et punitives dans des jeux qui n'étaient pas faits pour cela. Il n'en est rien. *Koira* est facile sans me prendre pour une imbécile : il n'explicite rien, comptant sur mon intelligence et sur sa clarté pour que la solution me vienne d'elle-même en tête. Et c'est là toute la différence dont j'avais besoin. J'étais fière de résoudre chaque scène, car on ne m'avait pas prémâché le travail et en ayant fait mes propres déductions, je n'avais jamais peur de la suivante, car le jeu était toujours lisible, dans la construction des niveaux, la présentation des indices, la logique évidente. Je n'ai jamais été bloquée, jamais pesté, mais je n'ai jamais eu l'impression, non plus, que les scènes étaient si faciles qu'elles étaient des prétextes parce que quelqu'un avait eu peur de se contenter du narratif. Et puisque mes cinq heures de jeu ont toujours été fluides, j'ai pu verser tranquillement quelques larmes d'émotion et me sentir bien contente d'avoir eu tort en jugeant trop vite cette histoire d'amitié touchante dans une forêt enchantée. ❧

1. L'identification approximative des instruments n'engage que mon oreille musicale défaillante.

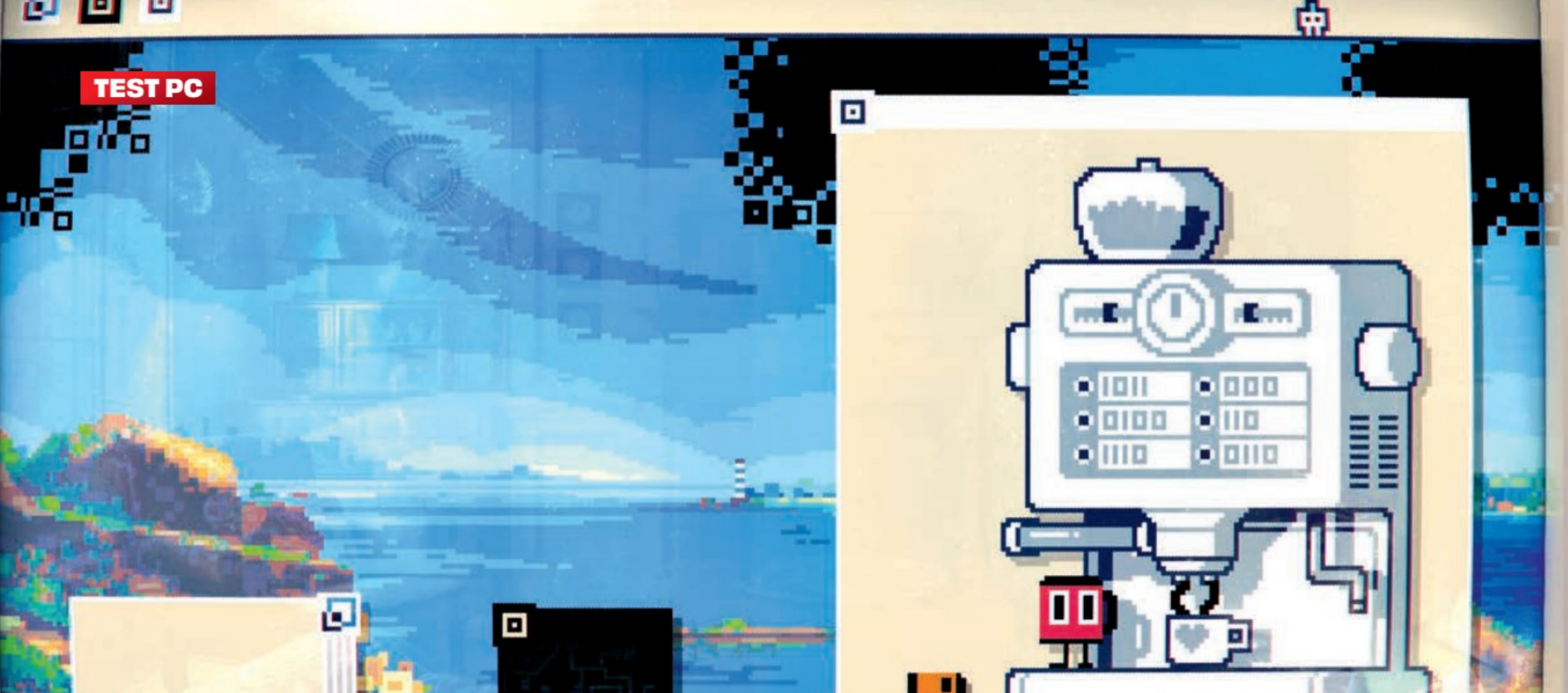
Vous ne pouvez pas comprendre l'affection que je ressens pour cette famille de sangliers.

Notre avis :

Koira ne révolutionnera rien, mais il ne vous fera pas non plus perdre votre temps, et si l'idée d'une histoire adorable avec des animaux mignons et une musique enchanteresse vous fait envie, alors foncez. Vous aurez exactement ce que vous souhaitiez et ce sera très bien fait.

18 €





Par Kocobé

MainFrames

UNE AVENTURE ROCAMBOL.EXE

Il est possible de débattre s'il existe des platformers plus réussis que *MainFrames* (très certainement). Par contre, il n'y a pas de débat pour savoir s'il existe un meilleur nom qu'Assoupi, celui du studio qui l'a développé : il n'y en a pas !



Je crois que je ne me lasserai jamais de voir les logos de régions qui s'affichent au lancement de certains jeux vidéo « bien de chez nous »¹. *MainFrames*, notre candidat du jour, arbore fièrement celui de la Nouvelle-Aquitaine, et pour cause, il nous vient d'Angoulême. Dans ce jeu de plateforme en 2D au *pixel art* dynamique et délicieux, on incarne une adorable petite disquette qui débarque dans la mémoire d'un vieil ordinateur dont le moniteur est recouvert de traces de doigts, aux fonds d'écran criards et aux fenêtres remplies de bugs.

Mémoire vive. Floppy, de son petit nom, est capable d'un bon saut et d'une légère ruée en avant qui, à la façon d'un *Super Mario Galaxy*, active même les icônes qui croiseront sa route pour différents effets. Eh oui, pas d'interrupteurs, mais des icônes ! Car, c'est bien une interface informatique qui constitue le plus gros de l'architecture des niveaux. Une idée intéressante qui n'est pas sans rappeler *The Pedestrian* (qui jouait avec les panneaux de signalisation), mais qui permet également une dimension supplémentaire : les fenêtres peuvent être bougées, on peut scroller dedans (révélant de nouvelles plateformes et obstacles) – certaines peuvent même posséder plusieurs onglets. Autant de caractéristiques qui servent de prétexte à diverses mécaniques qui se déclinent et se superposent

au fil des huit mondes à parcourir. Un gameplay bicéphale qui n'encombre cependant pas la manette. En effet, pour manipuler le système d'exploitation, le joueur n'a qu'à utiliser les gâchettes pour sélectionner une fenêtre avec la souris, puis user du stick droit pour la déplacer.

Ça manque un peu d'application. Et si on ne peut pas prendre à défaut le titre ni sur la variété des tableaux, ni sur la maniabilité générale du personnage dont les mouvements rappellent parfois *Celeste* (jusque dans les musiques et dans le choix des couleurs, en réalité), on ne peut pas s'empêcher de voir également une forme de naïveté dans le level design. Les sauts muraux en particulier, très généreux, permettent régulièrement de contourner des pans entiers de niveaux. Et paradoxalement, on note aussi des passages inutilement durs, à des moments où l'on ne s'y attend absolument pas. Vraisemblablement, il ne s'agit là que d'erreurs de jeunesse qui ne ternissent qu'à la marge une œuvre dans l'ensemble enthousiasmante. On a hâte de voir ce que l'ingéniosité angoumoisine nous réserve à l'avenir, avec ou sans logo de la région Nouvelle-Aquitaine. ❧

1. Cela dit, avec les coupes drastiques dans les aides à la culture qu'on est en train de connaître, on va sûrement en voir de moins en moins.

Genre : plateforme

Développeur :

Assoupi (France)

Éditeur : The Arcade Crew

Plateformes dispo :

Windows, Switch

Plateforme test :

Windows

Téléchargement : 3 Go

Date de sortie :

6 mars 2025

Langue : français



Notre avis :

Imparfait, mais surtout charmant, parfois retors, mais souvent malin : *MainFrames* est un petit platformer inspiré et aux ambitions bien proportionnées. Après ce jalon d'essai, je suis désormais curieux de voir ce que le studio Assoupi pourrait nous imaginer avec plus de temps et de moyens.

13 €





Par Soupape François

The Darkest Files

FRANCFORT, UNITÉ SPÉCIALE

En 1956, Fritz Bauer est nommé procureur général à Francfort. Il monte alors une escouade de procureurs en début de carrière. Plus que leur jeunesse ou leur dynamisme linkedinien, c'est leur absence de lien avec le régime nazi qui l'intéresse.



Esther Katz est l'une de ces jeunes recrues, guidée par des idéaux de justice plus que par les perspectives d'une carrière facile, dans des administrations judiciaires encore infestées d'anciens nazis plus ou moins investis, peu enthousiastes à l'idée de voir exhumer les vieilles pages de leur CV ou dénoncer leurs anciens collègues. Le temps de deux enquêtes, Esther fouille dans les archives, recoupe des témoignages et établit une théorie qui puisse résister aux objections de la défense, documents à l'appui. Elle peut compter pour cela sur Elsa, sa très tabagique assistante, qui lance les requêtes auprès de l'administration, et convoque les témoins. Entre deux mémos (« *Madame Müller vous attend en salle d'interrogatoire* »), Esther se plonge dans chaque partie du dossier : l'enquête (bâclée et complaisante) réalisée à l'époque des faits, les éléments de contexte historique, et les transcriptions des témoignages. Elle pose de petits signets sur les éléments notables (une date, un numéro de série), marque d'un « ? » les éléments troubles. Le Stabilo est une arme.

Parquet flottant. Lors des interrogatoires, elle se balade sur les lieux du crime passé, interpelle le témoin en cliquant sur les éléments du décor, peu aidée par un système de mise en surbrillance très

fugace. À l'occasion, elle choisit d'interrompre ou non l'auditionné, pour le confronter à un élément contradictoire. Puis elle le remercie, impassible, et retourne dans son bureau, corrige la trame chronologique qu'elle devra défendre, crée des combinaisons de documents prouvant un fait précis (« Qui a tiré ? »). C'est le moment délicat des jeux d'enquête, où l'interprétation du joueur peut se heurter à la grille rigide prévue par les développeurs. Ou, plus frustrant, vous pouvez sécher sans même savoir si vous avez bien tous les éléments en main. Ce qui ne vous empêche pas, ici, d'avancer dans l'histoire, et l'Histoire.

Pas de miracles à la cour. Mais quoi qu'il arrive au bout des 5-6 heures de jeu, l'épilogue sonne juste. Vous n'avez réussi à faire condamner personne ? Même si c'est à cause du système d'indices flou, vous pourrez blâmer une société qui n'était pas prête à regarder en face les « assassins de bureaux ». Vous avez réussi ? C'est une goutte d'eau dans l'océan des horreurs, et ça ne ramènera pas les morts. La justice est abordée à ras la moquette enfumée : elle ne venge pas plus qu'elle ne soigne. Elle s'applique, simplement. J'aurais eu des frissons à certains moments, si la traduction française n'avait pas été faite par Google Translate sur son jour de repos. ❧

Genre : enquête
Développeur :
 Paintbucket Games
 (Allemagne)
Plateforme dispo :
 Windows
Téléchargement : 5 Go
Date de sortie :
 25 mars 2025
Langue :
 français aux fraises



Notre avis :
The Darkest Files parle de responsabilité avec justesse, et de justice avec la tête froide et des dessins classieux qui sauvent ses approximations de gameplay. Mais pas sa traduction laborieuse, ce qui est vraiment dommage.

20 €





Par Ellen Replay

Expelled !

LE JOUR DE LA BERGAMOTE

Verity Amersham est une adolescente anglaise qui vient tout juste de se faire renvoyer de son pensionnat catholique, au simple motif qu'elle aurait poussé la préfète de l'école par la fenêtre de la bibliothèque. Il y a cependant un petit souci, une blatte dans le porridge, un grumeau dans le *cornish pasty* : Verity est parfaitement innocente, même si le fait qu'elle soit une élève boursière perdue dans une cohorte d'élèves de bonne famille la transforme automatiquement en coupable idéale.

L'histoire d'*Expelled !* se déroule dans l'Angleterre des années 1920, plus précisément dans l'école pour filles prometteuses de Miss Mulligatawney. Votre journée commence toujours de la même manière : un beau matin, alors que toute l'école dort encore sur ses deux oreilles, Verity se rend à la bibliothèque après avoir reçu une lettre de menace de la part de Louisa Hardcastle, la capitaine de l'équipe de hockey. Sous le regard effaré de Verity, Louisa brise le vitrail de la bibliothèque avec sa crosse de hockey et se jette par la fenêtre, avant d'atterrir dans un massif de roses. Louisa survit à sa chute, mais Verity se fait immédiatement accuser de tentative de meurtre et renvoyer sans sommation.

À Londres des jeunes filles en fleur. Conçu sur le modèle d'*Overboard !* du même studio, *Expelled !* est un mélange de jeu d'enquête et de fiction interactive qui repose sur un principe très simple : à chaque fois que vous vous ferez exclure, votre partie recommencera au même moment (celui où Louisa décide de se jeter par la fenêtre, donc). Le jeu comporte cependant quelques éléments de roguelite, et toutes les connaissances que vous

accumulerez lors d'une partie (comptez entre 30 et 45 minutes par « journée ») pourront vous servir lors de la suivante. Verity a beau être innocente, de nombreuses preuves l'accablent : la crosse de hockey que Louisa a utilisée pour fracasser le vitrail de la bibliothèque lui appartient, elle est la dernière personne à l'avoir vue, et qui voudrait croire la pauvre étudiante boursière plutôt que l'une des élèves les plus prometteuses de l'école ? Pour espérer sortir de ce pétrin, Verity va devoir enquêter auprès des élèves et des enseignantes, récolter des indices et lever le voile sur le mystère qui entoure le pensionnat.

Scone comme un balai. J'ai eu l'impression de suivre le même cheminement mental que le personnage de Bill Murray dans *Un jour sans fin* : lors de mes premiers *runs*, je me suis comportée comme une jeune fille modèle, au-dessus de tout soupçon. J'ai assisté à chaque cours qui figurait sur mon emploi du temps, j'ai répondu poliment à toutes mes enseignantes, je me suis montrée courtoise avec mes camarades de classe – y compris avec Fifi Vaudeville, une étudiante

Genre : enquête, fiction interactive
Développeur / Éditeur : inkle (Royaume-Uni)
Plateformes dispo : Windows, Switch
Plateforme test : Windows
Téléchargement : 1,4 Go
Date de sortie : 12 mars 2025
Langue : anglais



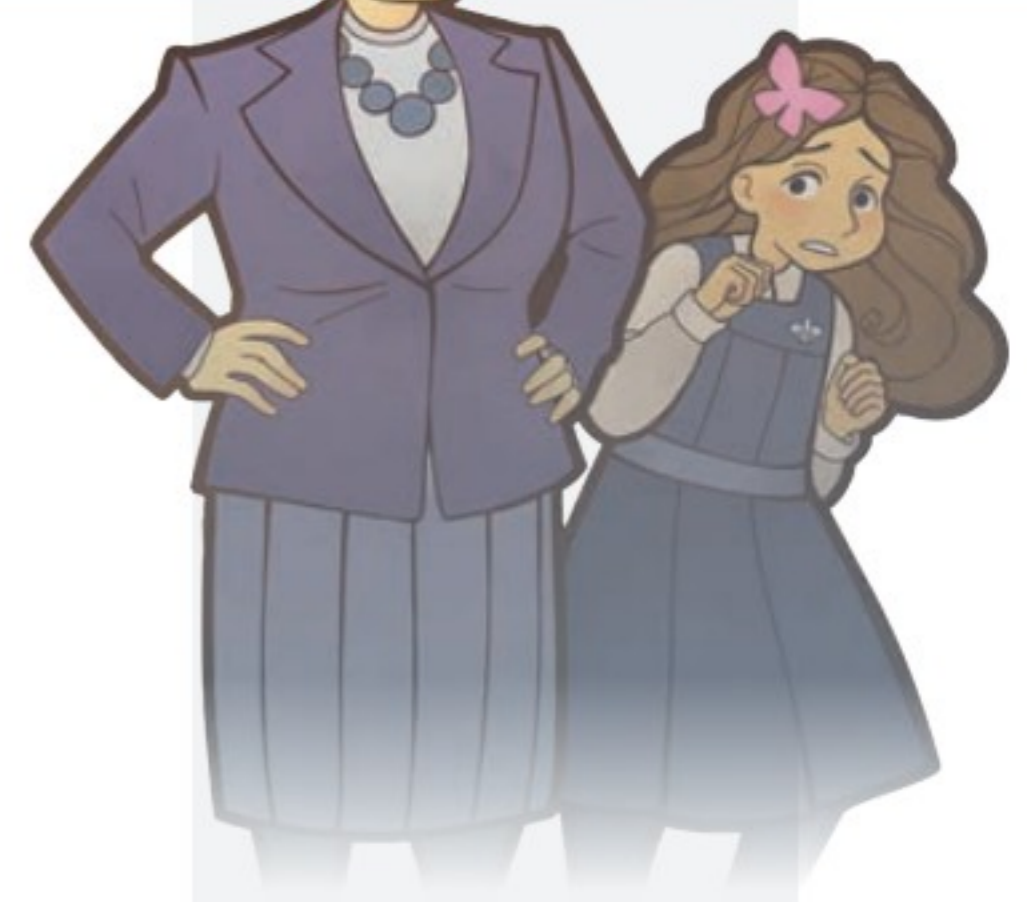


française extrêmement hautaine qui veut me piquer le premier rôle dans la pièce de théâtre de l'école, et que je soupçonne très fortement d'être belge. Et puis j'ai compris que ça ne me mènerait absolument à rien : quoi que je fasse, je me faisais tout le temps renvoyer (vous avez un temps limité pour prouver votre innocence). Au bout de trois parties, j'ai insulté l'infirmière de tous les noms, arpenté des zones qui m'étaient formellement interdites, assommé une élève qui menaçait de me dénoncer, balancé un bouquin à la figure de ma directrice avant de la menacer de réduire l'école en cendres. Je me suis faite exclure quand même, évidemment. Mais quel plaisir, quelle libération. Il n'y a rien

Expelled ! excelle par son décor et son intrigue.

de plus grisant que de se comporter comme une sale gosse dans un milieu huppé où les écolières écoutent des morceaux de George Gershwin, lèvent délicatement la main en l'air quand elles veulent prendre la parole en cours de latin et balancent des répliques comme « *Tu es la selle de mon destrier sauvage, et je veux passer toute ma vie à partager une chambre de dortoir à lits superposés avec toi* ». Mais c'est aussi en bravant les interdits qu'on commence à gagner des points de karma négatif et à débloquent des actions de plus en plus subversives, à même de nous aider à découvrir des éléments susceptibles de nous innocenter plus tard.

Catho empoisonné. Malgré des premières parties un peu frustrantes, *Expelled !* excelle par son décor et son intrigue, qui m'a à la fois rappelé la première saison de la série *American Vandal*, où un lycéen qui a tout d'un coupable idéal se fait accuser à tort d'avoir tagué 27 pénis sur les voitures de ses profs, et le roman *Matilda*. Mais le jeu brille encore plus dans son écriture (ce n'est pas vraiment un souci de se retaper les mêmes dialogues plusieurs fois quand ils sont aussi drôles, d'autant plus qu'il y a un bouton avance rapide prévu pour les joueurs les plus impatients), la caractérisation de ses personnages (j'ai un gros faible pour Nattie, la meilleure amie extrêmement dramatique de Verity, qui s'écrit systématiquement « *Mon existence doit-elle se résumer à une souffrance éternelle ?* » quand elle n'arrive pas à retrouver ses pantoufles) et ses nombreux rebondissements. L'école pour filles prometteuses de Miss Mulligatawney regorge de secrets, parfois légers, parfois extrêmement sérieux, et j'ai pris énormément de plaisir à les exhumer en l'espace de quatre heures. Ne pas se faire renvoyer n'est qu'un des premiers objectifs du jeu : il faudra aussi tenter d'empêcher votre rivale de devenir préfète en chef, et même essayer de le devenir vous-même. Entre-temps, vous aurez sans doute bien des occasions de tomber amoureux d'*Expelled !*, de ses personnages théâtraux et de ses nombreux embranchements narratifs (comme celui qui m'a permis d'abandonner l'école et de tout plaquer pour devenir barmaid dans un pub de campagne). ✖



Notre avis :

Expelled ! se savoure comme un bon thé – quoiqu'un peu amer au début (il faut avouer que c'est désagréable de se faire bringuebaler dans les couloirs par des enseignantes tortionnaires et exclure en boucle sans rien pouvoir y faire), il révèle très vite de nombreuses subtilités (grâce à sa formidable narration à tiroirs et l'écriture de ses personnages).

15 €



Cataclismo

FORT ALAMOU

Par Soupape François

Je suis bien embêté. Je pourrais vous copier-coller quasiment tel quel l'article de Perco, qui s'était penché, en juillet 2024, sur l'accès anticipé de *Cataclismo*. Fort heureusement, en tant que journaliste affilié au SLIP (Syndicat des Littéraires Intermittents Professionnels), je sais que je peux compter sur l'amnésie d'un lectorat qui ne fait de toute façon que regarder les images. Ah zut. Là aussi, ça sera pareil.

Dans *Cataclismo*, nous incarnons Iris, une souveraine mystique qui détient un pouvoir ancien capable de sauver le monde de la Brume qui s'abat, et des créatures malfaisantes, nommées « horreurs », qui y naissent. Le vocabulaire est hispanisant, le trait a quelque chose de distingué. On se dit qu'on va passer en masse de la saloperie au hachoir, mais avec le petit doigt en l'air. Iris est la meneuse d'une poignée de survivants, il ne faut donc pas s'attendre à jeter d'immenses armées les unes contre les autres. Mais plus à optimiser le placement de quelques archers, sur des remparts dont la solidité dépend de la hauteur. Je me dois de prévenir les gens de peu de mots que sont nos amis fêrus de *tower defense* et de RTS : elle a une histoire à raconter.

RT Hess. Et elle le fait par le biais des missions scénarisées du mode campagne, qui ne sont pas exactement la définition qu'on se fait d'une quête épique de RTS. On clique sur le point de destination caché dans le brouillard. En chemin, on s'arrête pour poser trois planches au-dessus d'un ravin, réparer un escalier, poinçonner trois ennemis. Au bout de la ligne droite, nous attendent une page de journal ou des points d'expérience qui amélioreront nos troupes, nos matériaux. L'affaire est pliée en trois minutes, et on se demande vite pourquoi les cinématiques, composées dans un style BD épuré très joli, ne sont pas livrées sans cet accompagnement en forme de rappel de tutoriel permanent.

Timide Fortress 2. Les missions annexes, dites de « *tower defense* » sont, comme les guillemets vous le laissent anticiper, très décevantes. Avec un nombre de troupes et de matériel réduit (dix grandes pierres, trois bouts d'escalier, etc.), il s'agit simplement d'empêcher les horreurs d'arriver au bout du chemin en zigzag qui mène jusqu'à la forteresse. Dans un jeu de disposition et d'optimisation de ressources tiré au cordeau (ça vous pique les yeux ? Ce sont les émanations de mon taux d'ironie, actuellement saturé), on place 95 % de notre arsenal dans le premier virage, sur le même caillou, et deux trouffions un peu plus loin, pour finir les pauvres bêtes blessées qui sont parvenues à passer à travers les flèches. J'ai presque envie d'ouvrir un refuge pour ces horreurs, ce qui est, je pense, assez éloigné de la réaction souhaitée. Mais les véritables missions sont celles dites de construction. Logée près d'un bout de ruines, son altesse dispose d'une journée pour parer à l'arrivée de la vague de bestioles qui attaquera à la sonnerie des vêpres, depuis les directions indiquées. On se dépêche alors de

construire maisonnettes, scieries, mines et générateurs d'oxygène. On fait grossir nos troupes, et nos remparts, de manière à pouvoir exploiter les différents bonus (les mâchicoulis augmentent la portée des archers, les toits neutralisent le malus de précision de la pluie...). Des ressources bonus, et quelques ennemis en errance, traînent sur la map en dehors des vagues. Dans l'urgence, on nettoie tout ça, en posant des jalons qui éloignent l'obscurité, et agrandissent notre territoire constructible. Attention : si vous n'avez pas suffisamment exploré, et éliminé les petits groupes de nuisibles qui traînent, ils attaqueront aussi, sans avertissement. Ce qui peut donner lieu à des situations cocasses où, pendant que vos soldats repoussent avec succès des monceaux d'ennemis depuis vos remparts himalayiques côté sud, une dizaine de saloperies venues du nord démantèlent tranquillement votre citadelle dans votre dos, entraînant le *game over*.

LEGO lasse. La construction, alléchante avec tous ces petits blocs, s'avère décevante. Et la présence de bâtiments préconstruits, en mode campagne, sonne presque comme un aveu d'échec. Ériger son propre mur, modeste, devant la muraille chiadée du décor, donne l'impression de passer après un joueur qui aurait investi beaucoup trop de temps. Pourquoi se fatiguer quand de simples murs crénelés, devant lesquels on empile des blocs n'importe comment pour ralentir l'ennemi, font très bien le job ? Si les outils permettent, en théorie, de bâtir des châteaux dignes

Personne n'a la patience d'un maquettiste d'allumettes extrémiste.

de Tanguy-roi-des-Legos, personne n'a la patience d'un maquettiste d'allumettes extrémiste. Et surtout, si on veut être efficace, on ne construit jamais vraiment d'enceinte, mais des murs épars flanqués de tours. Reste alors le mode escarmouche, composé de cinq niveaux qui baignent dans les mêmes décors, pour proposer un jeu plus direct, qui ne vous jette pas des missions narratives rudimentaires ou du *tower defense* famélique dans les pattes. Mais après avoir passé du temps sur la campagne principale, et été échaudé par un pic de difficulté soudain après 10 heures passées à baigner dans la facilité, je ne sais pas si j'ai envie de reprendre une tranche de grisaille, d'arbres morts et de brouillard. J'aurais peut-être dû commencer par ce mode. Mais c'est trop tard, le charme est rompu. ❌

Genre :
tower defense, RTS
Développeur :
Digital Sun (Espagne)
Éditeur : Hooded Horse
Plateforme dispo :
Windows
Téléchargement : 10 Go
Date de sortie :
20 mars 2025
Langue : français

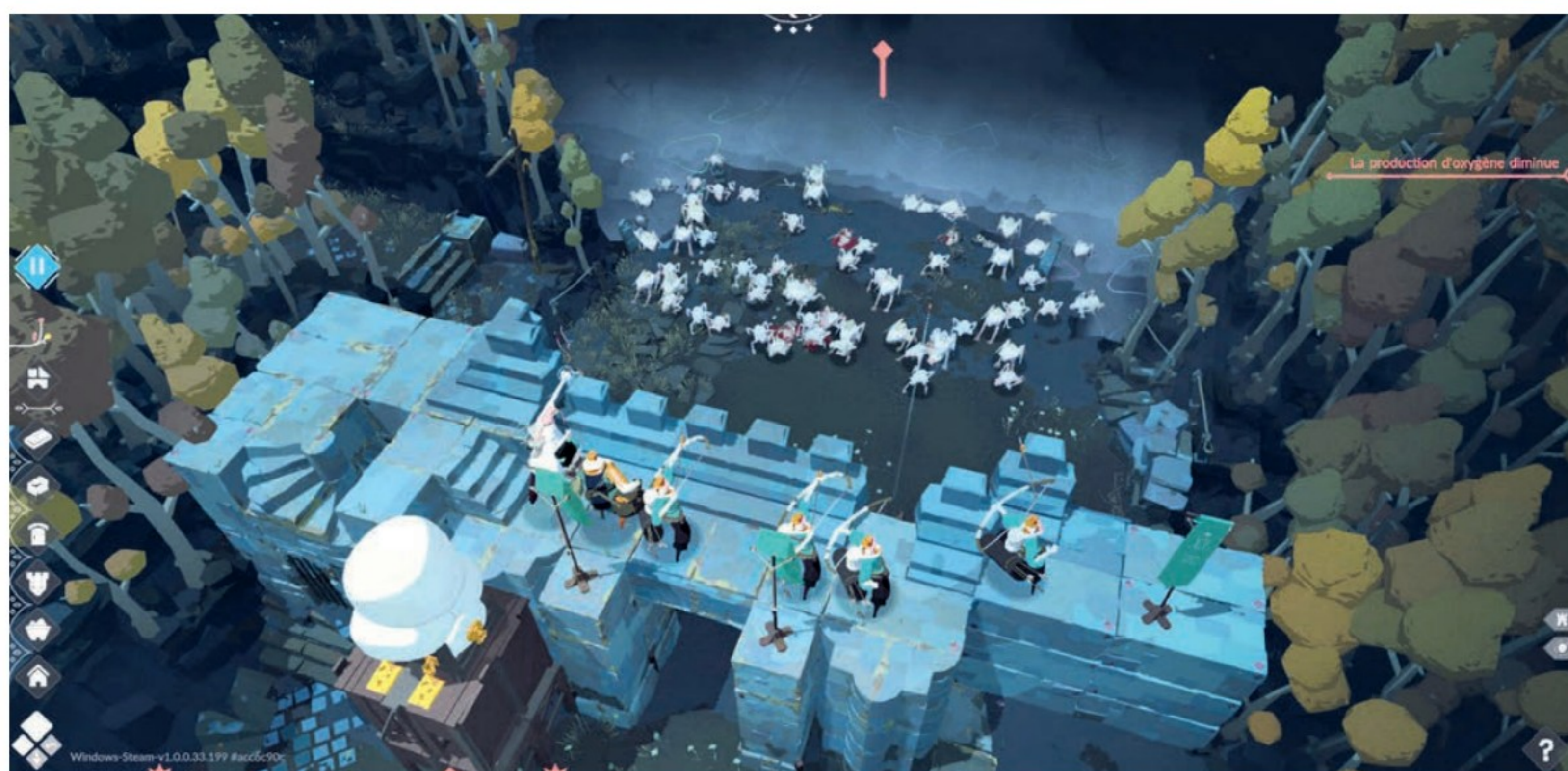


Notre avis :
Cataclismo est joli et mignon, mais il m'a surtout donné envie de relancer *Diplomacy is Not an Option*, infiniment plus jouissif. Ceux qui viennent pour le *tower defense* seront frustrés. Ceux qui viennent pour l'histoire goûteront peu les longueurs entre deux pages de BD.

30 €



Ces missions, courtes mais inintéressantes, ponctuent tout le jeu. Ici, je dois bâtir un pont, et c'est fun.



Promise Mascot Agency

AU BAL MASCOTTE

Par Kocobé

On savait les Britanniques de Kaizen Game Works un peu mabouls. Mais on ne pensait pas le pet au casque suffisamment profond pour se lancer sérieusement dans un jeu de gestion de mascottes. Pourtant, avec *Promise Mascot Agency*, nous y voilà.

Paradise Killer (2020) était une extraordinaire enquête que je vous recommande encore chaudement aujourd'hui (Malware aussi, d'ailleurs). Mais il faut reconnaître qu'avec ses histoires de dieux décadents, extrêmement vulgaires et imbus d'eux-mêmes que n'aurait pas reniés *American Gods*, on se demandait si on n'était pas à l'asile. Kaizen Game Works (aucun rapport avec les bandeurs d'Everest) cherche à clarifier quelque chose avec *Promise Mascot Agency* : « Ah, mais, non, non, il n'y a pas de méprise ! On est vraiment des BZ de la tête, mdr ! Tenez, voici un jeu de gestion de mascottes japonaises avec des yakuzas, amusez-vous bien ! Nous, on repart à la piscine municipale boire l'eau du pédiluve ! » Eh bien, c'est parti alors.

Pègre douce. On incarne Michi, yakuza de son état, qui est dans une sacrée panade, puisqu'au cours d'une embuscade, il a perdu la grosse valise qui contenait tout le fric destiné à un autre clan. Plutôt que de laver l'honneur familial en remettant à la partie offensée la tête de celui qui représente son meilleur élément, la matriarche décide de le faire passer pour mort et l'expédie dans la ville insulaire de Kaso-Machi (à une lettre près, littéralement « ville merdique » en japonais), un trou particulièrement paumé dans le Sud désœuvré du Japon, dans le but de reprendre l'affaire de gestion de mascotte du coin. Peut-être même arrivera-t-il à reconstituer le pactole. On se rend donc au volant de notre camionnette au love hotel à l'abandon qui sert de QG à l'agence (évidemment) où l'on est accueilli par un gros doigt coupé à la base du nom de Pinky☆ (le ☆ est muet). Vous ai-je dit que, dans ce monde, les mascottes sont de vraies créatures et pas des gens dans des déguisements ? Donc Pinky☆ est née comme ça, mais la bonne nouvelle c'est que l'ongle est personnalisable (ne me demandez pas si elle doit aller chez le nail artist ou le coiffeur pour ça).

C'est l'hallux totale. Pinky☆ est nulle en tant que mascotte parce qu'elle jure comme un charretier et qu'elle fait des doigts d'honneur. Mais ce n'est pas grave, car elle va nous aider à développer l'agence : recrutement, négociation avec les commerces locaux pour obtenir des contrats marketing, envoi des salariés sur le lieu des missions. Tout ce business se gère évidemment par l'intermédiaire de menus qui vous permettent de faire les comptes (entrées d'argent, dépenses, etc.), mais aussi de consulter les offres d'emploi ou les demandes personnelles de chaque mascotte à qui vous aurez fait des promesses plus ou moins exubérantes pour les attirer dans votre petite entreprise. Mais dans les faits, on passe surtout son temps au volant de la camionnette miteuse. Conduire

pour aller à la rencontre des futures recrues. Conduire pour aller parler au président de l'association des PME du coin. Conduire pour prendre des nouvelles du tenancier fétichiste du latex du seul bar encore ouvert de la région. Conduire pour aller menacer le maire pour qu'il nous rende notre licence commerciale. Conduire pour embaucher des « héros » qui viendront sauver une mascotte qui, alors qu'elle fait la promotion d'un sex-shop, se retrouvera inévitablement coincée dans l'encadrement d'une porte. Ou se fait poursuivre par un chien farceur. Ou agresser par un distributeur automatique défectueux. Les situations sont variées et se règlent généralement avec une partie de cartes à collectionner un peu idiote.

La camionnette homme. On conduit aussi énormément pour trouver des quantités industrielles d'objets. De l'argent laissé par terre, des produits dérivés, des cartes de visite, des cartes à jouer... Mais ce n'est pas tout. La camionnette peut être améliorée et une fois qu'on obtient l'aspirateur, voilà qu'on peut désormais ramasser les sacs-poubelle qui jonchent le sol. De même, quand on récupère le Lance-Pinky☆, on peut l'envoyer casser les panneaux de propagande du maire corrompu. À la fin, le véhicule peut même naviguer sur les flots, voire voler tel le petit avion de Fantômas. Un véritable collectathon, donc. Aucune raison d'être étonné, *Paradise Killer* avait déjà cette particularité et s'amusait à cacher toutes sortes de choses sur son île. Mais dans *Promise Mascot Agency*,

Bonne nouvelle : l'ongle du doigt coupé est personnalisable.

on atteint un tout autre niveau, une forme de matérialisation du trouble de l'attention. Chaque objectif chasse le précédent dans une frénésie rare. Notre focalisation est perpétuellement attirée ailleurs, et avant même qu'on s'en rende compte, il est 4 heures du matin. Quant à l'île dont l'aspect miteux peut (pour le coup) vraiment représenter un commentaire sur l'état de l'Archipel qui, en effet, abrite réellement des cités entières laissées à l'abandon, elle peut paraître *cheap* au premier abord. Mais on lui trouve aussi un charme étrange en errant dans ce drôle d'*open world* désolé, liminaire, entre les grands complexes locatifs en ruine à flanc de montagne et les plages défigurées par les ordures. Et après des heures de jeu, après avoir achevé de rénover la salle d'arcade du coin, retrouvé des chats pour le chef de gare et payé pour remettre des luminaires en ville, on se rend compte que Kaso-Machi a fini par recouvrer son lustre par la seule grâce d'un petit moteur diesel. Pinky☆ président. ✖

Genre : gestion, ramassage de babioles par terre
Développeur / Éditeur : Kaizen Game Works (Royaume-Uni)
Plateformes dispo : Windows, PS5, Xbox Series, Switch
Plateforme test : Windows
Téléchargement : 8 Go
Date de sortie : 10 avril 2025
Langues : japonais sous-titré en français (formidable localisation, par ailleurs)

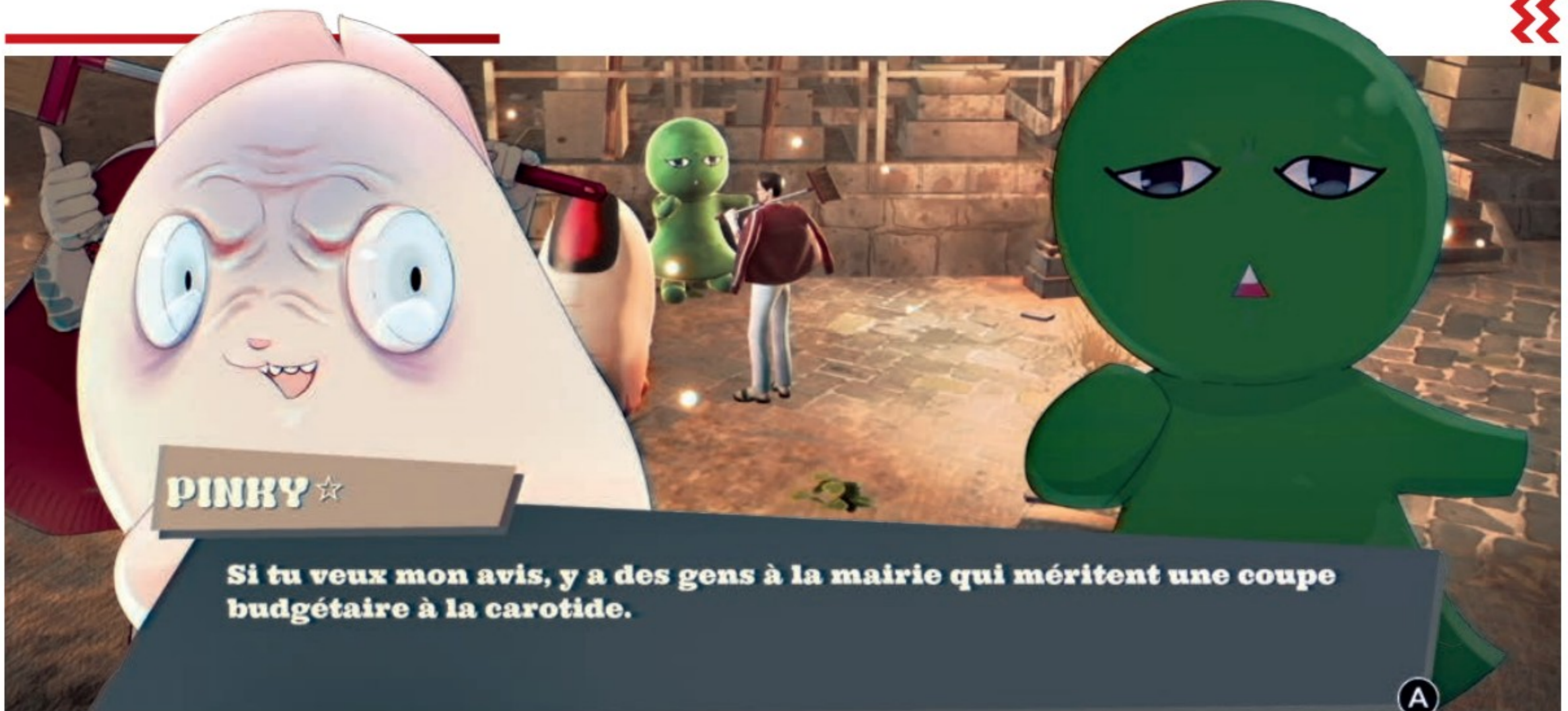


Notre avis :

Je ne sais pas si Kaizen Game Works m'a eu à l'usure tant le studio a décidé de m'imposer ses marottes punk avec une vigueur qui force le respect, mais je dois bien reconnaître que, si j'avais initialement mes doutes sur mon séjour à Kaso-Machi, j'ai fini par m'y sentir comme chez moi.

25 €





Le jeu de cartes ne mange pas de pain et peut être un poil répétitif, mais donne lieu à des scénettes amusantes.



CARTE HEROIQUE AMELIOREE !





Par Kocobé

ENA : Dream BBQ - Chapitre I

ABSTRAIT D'ESPRIT

ENA est ce personnage relativement récent que j'ai pourtant l'impression de voir traîner en ligne depuis toujours. Pur produit de la soupe primordiale de l'Internet créatif, et après avoir largement pioché dans les codes du jeu vidéo, le voici embarqué dans sa propre aventure vidéoludique, *Dream BBQ*. Un format qui ne pouvait que lui aller comme un gant.

Avant de faire l'objet d'un barbecue onirique, ENA était une série de quatre courts d'animation imaginée par un Péruvien, Joel Guerra. Diffusée sur YouTube à partir de 2020, on y suit les péripéties de ladite ENA, un personnage aux deux visages, inspiré de la toile de Picasso *La Jeune fille devant un miroir*. Son monde évoque l'esthétique informatique des années 1990 : *3D Maze* (l'économiseur d'écran de Windows 95), les logiciels ludo-éducatifs d'antan ou quelques jeux comme *LSD : Dream Emulator* (1998, PlayStation). Malgré son ambiance étrange et *a priori* peu accessible, cette série rencontre un très joli succès avec l'épisode le plus visionné pointant à plus de 20 millions de vues.

En profonde cyber-nation. Personne ne tombe vraiment de sa chaise quand, en 2021, Joel Guerra annonce une adaptation en jeu vidéo de son univers. Et à l'instar du *Deltarune* de Toby Fox (qui est par ailleurs remercié dans les crédits pour avoir fait du *play test*), le premier chapitre de l'aventure est gratuit. On est donc dans les pompes d'ENA. À l'instar de nombreuses séquences de la série, tout est filmé à la première personne. Dois-je vraiment vous narrer l'histoire ? Essayons : ENA doit neutraliser une énigmatique source de fumée

qui incommode un de ses potes. Du coup, elle parcourt un monde mystérieux et parle à des personnages tous plus rincés les uns que les autres afin de trouver un génie qui se cache dans un lieu insaisissable et mystique... les toilettes.

Hallu mignonne. Au-delà des dialogues au doublage hypnotisant – il faut dire que chaque personnage parle dans une langue différente – dont les répliques ne peuvent en aucun cas laisser indifférent (vous serez soit braqué, soit fasciné) et l'ambiance malsaine qui règne en permanence, les animations de ce casting d'illuminés digne d'un Masaaki Yuasa représentent le plat de résistance de ce barbecue. On vient clairement pour le flex artistique, pour cette exécution admirable au service de la plus maniérée et étrange des mises en scène. Je pense que vous savez déjà si vous vous retrouverez dans ce fever Dream BBQ. Si vous avez encore un doute, allez jeter un coup d'œil aux épisodes « Extinction Party » et « Temptation Stairway » issus de la série originale. Vous pourrez littéralement jouer à ce que vous verrez à l'écran. Si cela vous laisse de marbre, c'est que ce titre n'est pas votre dada ; même s'il s'en revendique indubitablement. ❧

Genre : rêve fiévreux

Développeur :

ENA Team (Pérou)

Éditeur : Joel G

Plateformes dispo :

Windows, macOS

Plateforme test :

Windows

Téléchargement : 4 Go

Date de sortie :

27 mars 2025

Langues : toutes

en même temps,
sous-titrées en anglais

❧ Notre avis :

Dans ce registre très particulier des jeux chelous façon *Yume Nikki*, *Dream BBQ* est déjà une pointure à la réalisation plus que soignée dont on attend avec impatience les prochains chapitres. Personnellement, j'adore, mais, tout comme le café ou les huîtres, il est parfaitement concevable que ça ne soit pas votre cas.

Gratuit

8

466

- 50 **Dossier** : Avec les artisans de la soluce
- 53 **Cabinet de curiosités** : Gar-Type
- 54 **On y joue encore** : Hitman World of Assassination (VR)
- 56 **Dossier** : On a essayé la Switch 2 + Les futurs jeux phare

SÉVICES APRÈS-VENTE

Dossier :

Avec les
artisans de
la soluce
p. 50



Avec les artisans de la soluce

LE COUP DE LA DÉPANNE

Au cours de ma vie de joueuse, je me suis trouvée suffisamment de fois bloquée par un boss en cinq phases ou une énigme sibylline pour tenir en haute estime les journalistes qui se sont consacrés à la conception de solutions de jeux. Longtemps, ils ont été mes héros, mes sauveurs, mes phares dans la nuit, avant de se faire voler la vedette par des vidéos sobrement intitulées « *Full Walkthrough (NO COMMENTARY)* ». Pour retracer l'évolution de l'art désormais trop rare de la soluce, je me suis entretenue avec des « soluceurs », qui ont aussi bien répondu à des enfants surexcités au téléphone que rédigé de longs guides écrits à destination de lecteurs égarés.

Les premières soluces ont fait leur apparition dans les années 1980, alors que le jeu vidéo commençait à gagner en popularité : l'année 1982 a notamment vu la publication de livres aux titres aussi évocateurs que *How To Beat the Video Games* ou *The Winners' Book of Video Games* (à une époque où il ne sortait pas des milliers de jeux chaque année sur Steam, donc, et où les soluces pouvaient se focaliser sur une petite poignée de titres majeurs). Dans les années 1990, période notoirement faste pour la presse vidéoludique, de nombreux magazines comptent des rubriques dédiées aux solutions et aux codes secrets, et sortent régulièrement des hors-séries consacrés à la soluce d'un jeu en particulier – parfois rédigés à l'aide d'astuces envoyées directement par des éditeurs qui cherchent à offrir de la visibilité à leurs titres, sans avoir à déverser le moindre centime pour une publicité. C'est à ce moment que Sonia, aujourd'hui secrétaire de rédaction et verbicruciste de talent – entre mille autres choses – pour *Canard PC*, entame sa carrière de « soluceuse », qui s'étalera sur cinq ans et près de cinquante soluces : « J'ai écrit ma toute première en décembre 1998 exactement, pour le service télématique de la société Hachette qui éditait Joystick, Joypad et PlayStation Magazine à l'époque. C'était sur *Akuji the Heartless*, le genre de nom qu'on n'oublie jamais même si le jeu restait juste correct, car il y avait un énorme enthousiasme à faire ce job et entrer dans le milieu... Très vite, j'ai naturellement écrit des soluces exclusivement pour les hors-séries de PlayStation Magazine et pour le booklet de supplément mensuel de Joypad. C'est une chance extraordinaire d'avoir pu faire ce métier assez incroyable ; j'y prenais d'autant plus de plaisir que j'ai pu découvrir "pour le travail" des jeux géniaux vers lesquels je ne serais jamais allée spontanément. »

SUIVEZ LE GUIDE. À l'époque, Fraps n'existe pas encore, et les meilleurs outils d'un soluceur (en plus de son cerveau et d'un éventuel carnet de notes ou fichier de traitement de texte) sont les cartes d'extension spécifiques pour les captures d'écran qui permettent de raccorder la console au PC et d'avoir l'image vidéo du jeu sur le moniteur, via un logiciel d'acquisition. « Il fallait faire la capture au bon moment, et parfois pour être exhaustif sur la façon précise d'exécuter un mouvement (dans les jeux de plateforme notamment), c'était assez chaud de gérer l'action à la manette d'un côté et l'appui sur la touche de capture de l'autre », commente Sonia. À l'image de nombreux testeurs, elle a rédigé ses soluces à mesure qu'elle jouait : « Au niveau rédactionnel, même si l'écriture restait basique et principalement

descriptive, il fallait néanmoins bien connaître le nom des objets par exemple, afin d'être le plus précis et informatif possible pour le lecteur. Je travaillais au départ à la rédac, puis je me suis mise à faire mes soluces à domicile car ça demande quand même un niveau de concentration par moments qui est assez exigeant, surtout dans les passages un peu chauds qu'on a déjà refaits tant et plus, où l'énervement commence à poindre (car il faut absolument y arriver, et dans les délais) – de plus, ça me permettait de crier des injures seule chez moi plutôt que me retenir ou embêter les autres en public. »

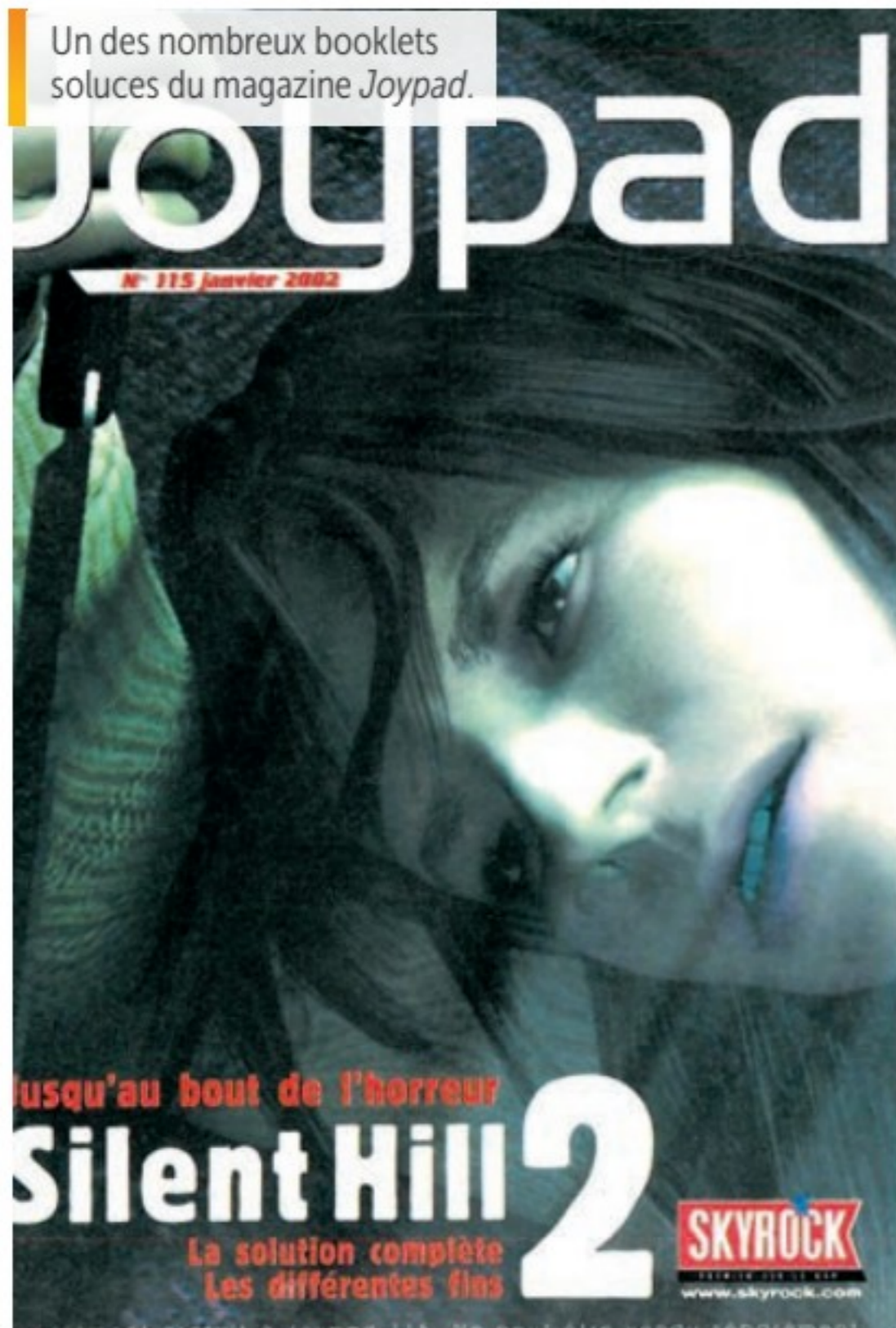
SOLUCÉUR HAUTE PRESSION. Au-delà de la pression de finir un jeu, de le connaître dans ses moindres recoins et d'en faire un guide exhaustif dans un temps limité, le métier comporte alors pas mal de contraintes techniques : Capt'ain Ta Race, qui a travaillé en tant que soluceur pour Joystick avant de cofonder *Canard PC*, se souvient avoir pris jusqu'à deux mille photos de son écran pour la soluce d'un seul jeu : « Pour faire la carte d'un jeu en 2D par exemple, il fallait prendre une photo de son écran, avancer à droite avec son personnage jusqu'à un point de repère pour pouvoir ensuite tout agencer sur Photoshop, ça pouvait avoir un côté laborieux. » En moyenne, Sonia comptait cinq jours à une semaine pour réaliser une soluce au complet – sauf exception, type *Final Fantasy X*, qui lui a donné du fil à retordre avec ses nombreux objets et quêtes cachées : « Il fallait avoir un *walkthrough* officiel, sinon tout découvrir tout seul aurait explosé les délais alloués, sans pouvoir en plus être vraiment exhaustif à 100 % – même les plus pointus et obstinés des joueurs ne trouvent pas tout. Sur la fin de ma

« Même les plus pointus et obstinés des joueurs ne trouvent pas tout. »

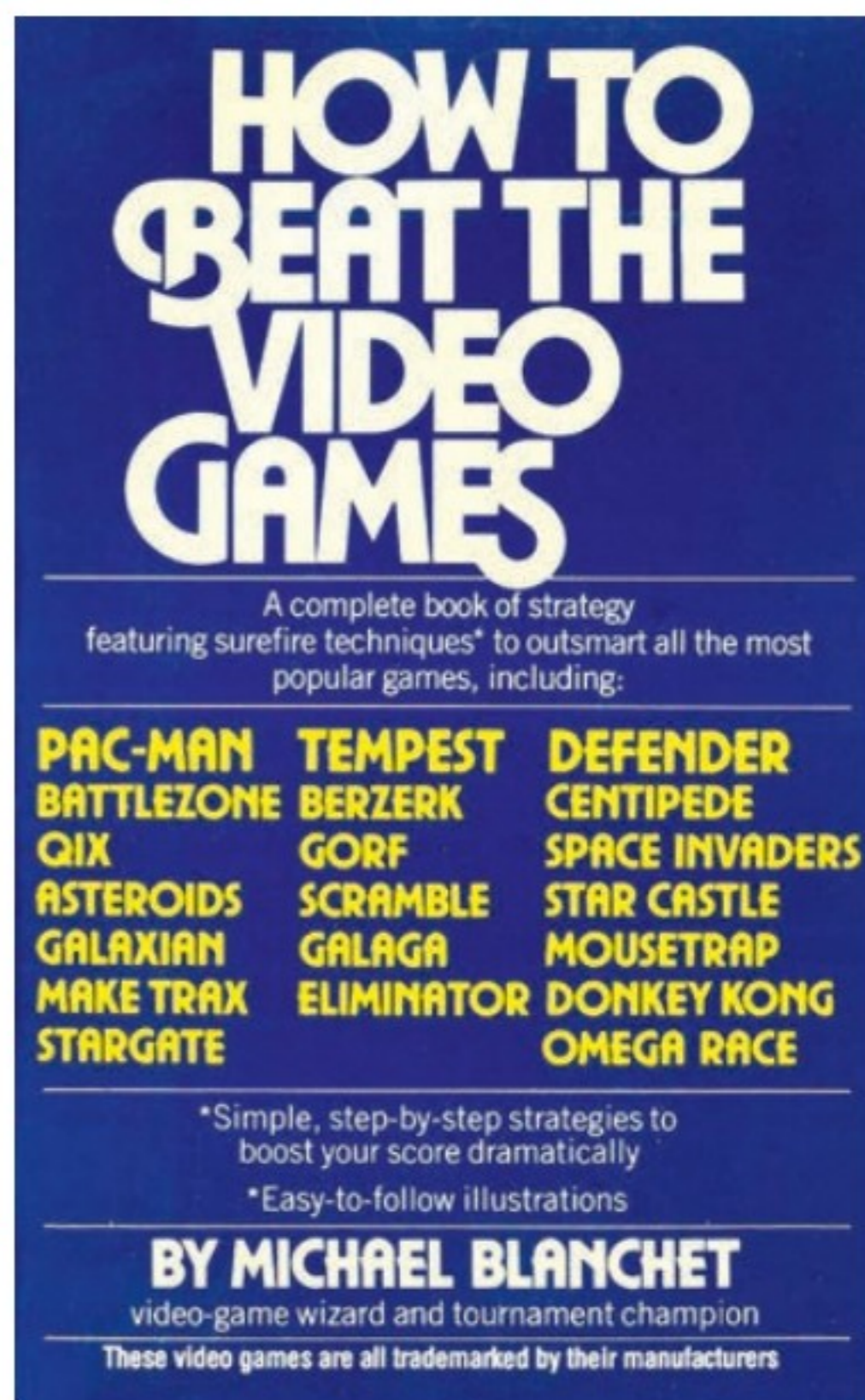
courte carrière de soluceuse, vers 2003, je pouvais aussi m'aider du site GameFAQs qui commençait à prendre de l'ampleur, histoire là aussi de gagner un peu de temps ; évidemment, c'était seulement pour les endroits vraiment insolubles pour lesquels on n'avait aucune idée de quoi faire, ça n'aurait eu aucun intérêt de faire une soluce "assistée" si on ne jouait pas aussi vraiment, dans le même temps, comme n'importe quel joueur passionné. Et c'était vraiment très rare. » Parmi ses « pires » souvenirs, Ta Race cite sans hésiter *Baldur's Gate* : « On s'était accordés sur un délai de trois semaines avec mon rédac chef, puis j'ai commencé à voir la taille du jeu, avec plein d'objets super intéressants perdus dans un pauvre bosquet. Je me suis rendu compte que



Un des nombreux booklets
soluces du magazine Joypad.



La soluce de *Baldur's Gate*, que Capt'ain Ta Race cite parmi
ses pires souvenirs et qu'il évoque avec toute l'intensité d'un
vétérain du Vietnam : « Putaiiiiin zfahfheinziu gnrmblleé ».



c'était impossible de le terminer dans le délai imparti, même en jouant et en écrivant comme une brute, du matin au soir. Je me souviens être arrivé à une énorme porte, m'être dit que c'était enfin la fin du jeu, pour finalement me rendre compte que je n'étais qu'au premier quart. C'était rempli de recoins, d'objets, de portes – je n'en voyais pas le bout, j'ai fini par craquer et on a publié la soluce sur plusieurs numéros. »

HOTLINE AMI-AMI. En dehors des guides écrits, les joueurs coincés pouvaient aussi se tourner vers les *hotlines* pour passer un coup de fil, évidemment surtaxé, à un soluceur expérimenté. À la suite de la sortie de la MegaDrive en France, en 1990, Sega lance une campagne marketing d'ampleur avec des publicités mettant en scène un punk excessivement musclé qui galère à terminer des jeux comme *Sonic* ou *The Revenge of Shinobi* (au point de marteler sa tête contre sa console et de hurler comme un damné en levant ses poings vers le ciel). « *Quand c'est plus fort que toi, appelle Maître Sega* », susurre une voix-off avant de détailler le numéro d'une *hotline* destinée aux joueurs en quête d'une main tendue. Ta Race a bien connu cette période – il a littéralement été Maître Sega pendant six mois, au sein d'une équipe de six personnes (laquelle comptait alors trois femmes, ce qui ne manquait pas de surprendre certains joueurs au téléphone), aux alentours de 1992. « *J'avais tous les jeux SEGA sur mon bureau, des classeurs remplis de solutions de jeux, et je répondais*

« Qui est l'enfoiré qui a inventé l'existence d'une fontaine ? »

au téléphone en même temps que mes collègues pour guider les personnes qui nous appelaient. Comme je n'avais pas tout forcément en tête, ça m'arrivait de jouer en plein appel, tout en meublant comme je pouvais pour occuper mon interlocuteur pendant que je farfouillais dans mes classeurs. » Durant cette période, lui et ses collègues jouaient toute la journée, au rythme de la sonnerie de leur téléphone – en particulier le mercredi, quand les enfants avaient tout le loisir d'utiliser le fixe de leurs parents pour quémander de l'aide. Chaque « Maître Sega » avait quelques consignes à respecter pour assister les joueurs, même si l'ambiance se détendait globalement très vite. « *J'avoue que j'ai pu faire quelques conneries, notamment sur des jeux d'heroic fantasy, un genre que je n'aimais pas du tout. Un type m'a appelé parce qu'il était bloqué dans une forêt sans pouvoir avancer, je ramais complètement et j'ai fini par lui dire "Oui, alors il faut aller à droite vers la fontaine, qui va t'amener dans un monde parallèle où tu trouveras une épée magique", et quelques jours plus tard, le mec a rappelé et est tombé sur un autre de mes collègues, qui a caché son micro pour gueuler "Qui est l'enfoiré qui a inventé l'existence d'une fontaine ?" »*

INTERNET PLUS ULTRA. À la fin des années 2000, la presse écrite commence à perdre de plus en plus en popularité face à la croissance du Web – c'est à cette période qu'Alvin_Stick devient rédacteur pour le site Tom's Game, dont il a notamment géré la rubrique dédiée aux soluces, avant de travailler pour Jeuxvideo.com. À ce stade, le métier de soluceur a déjà bien évolué : « *Sur JVC, je n'écrivais plus vraiment de soluces complètes, mais dès qu'il y avait une mise à jour ou un nouveau personnage sur un jeu-service, je rédigeais des guides. Dans les années 2010, les soluces qui avaient le plus de succès étaient souvent des jeux-services, des point & click ou encore des jeux à monde ouvert, comme Breath of the Wild, dont le guide est resté l'un de nos articles les plus lus pendant des années. Il y a aussi une vraie demande du côté des survival horror, parce que des joueurs ont l'habitude de faire un Resident Evil avec une soluce sur les genoux*



pour avoir moins peur. » Les walkthroughs vidéo commencent aussi à concurrencer les soluces écrites, bien qu'Alvin soutienne qu'il a toujours existé deux publics différents pour les soluces : « *À titre personnel, j'ai toujours insisté pour qu'on continue à faire de l'écrit, à la fois par conviction par rapport à ce que ça pouvait apporter en termes de SEO, mais aussi par conviction personnelle – je préférerais toujours lire la solution à un problème donné en l'espace de quelques secondes que de trouver le bon passage dans une vidéo de plusieurs heures. C'est aussi difficile de rivaliser avec des amateurs qui sortent des vidéos sur YouTube avant tout le monde – parce que je tenais à respecter les 35 heures et éviter que quiconque s'échine à travailler pendant la nuit, c'était de toute façon un combat perdu d'avance. »* Aujourd'hui, les sites français dédiés aux soluces sont relativement rares – citons par exemple le cas de SuperSolu, qui continue de publier des guides écrits et illustrés par des captures. Comme le souligne Alvin, il y a moins de demande de la part des lecteurs : « *Une partie du public, pourtant plus portée sur l'écrit à l'origine, s'est accommodée aux soluces vidéo, simplement parce qu'il y a beaucoup plus d'offre. »* À cela s'ajoute aussi le facteur de lassitude des rédacteurs : « *Aujourd'hui, c'est très difficile pour un soluceur de suivre plus de cinq jeux-services et de rester pertinent dessus : il faut suivre régulièrement les patch notes de jeux comme League of Legends, de Minecraft ou de Fortnite par exemple, tout en étant extrêmement précis sur son traitement éditorial. J'ai connu un rédacteur pigiste qui était devenu un grand spécialiste des battle royale pendant des années, et qui s'est retrouvé dans la position où il n'en pouvait plus, tout en ne pouvant pas se passer de cette source de revenus régulière. »* En outre, l'activité d'un soluceur est souvent considérée comme moins « prestigieuse » que celle d'un testeur : « *Ce que j'ai observé, c'est qu'il y a toujours eu beaucoup d'humilité et d'ouverture d'esprit chez les soluceurs – il y a un côté serviciel, où ils sont là pour aider les gens qui sont bloqués dans un jeu qu'ils ont choisi, pas pour leur dire à quel jeu ils devraient jouer. Quand un titre comme Fortnite ou Pokémon Go sortait, il fallait s'y intéresser, ne pas prendre le phénomène de haut. »* Il y a trois ans, Alvin a quitté la presse jeu vidéo, mais ressent toujours à quel point son activité de soluceur a impacté sa manière de jouer : « *Il m'arrive évidemment d'être encore pris au dépourvu sur un jeu, mais maintenant, quand je joue à un monde ouvert, que ce soit un Ubisoft ou Genshin Impact, j'ai tout de suite l'impression de travailler. Un jeu qui me bombarde de notifications pour me dire où aller, qui regorge de collectibles et qui me demande en permanence d'aller vers ses secrets, je ne peux plus. Je crois que j'ai passé trop de temps à chercher des petits documents posés par terre dans un coin », conclut-il. ■*

Gar-Type

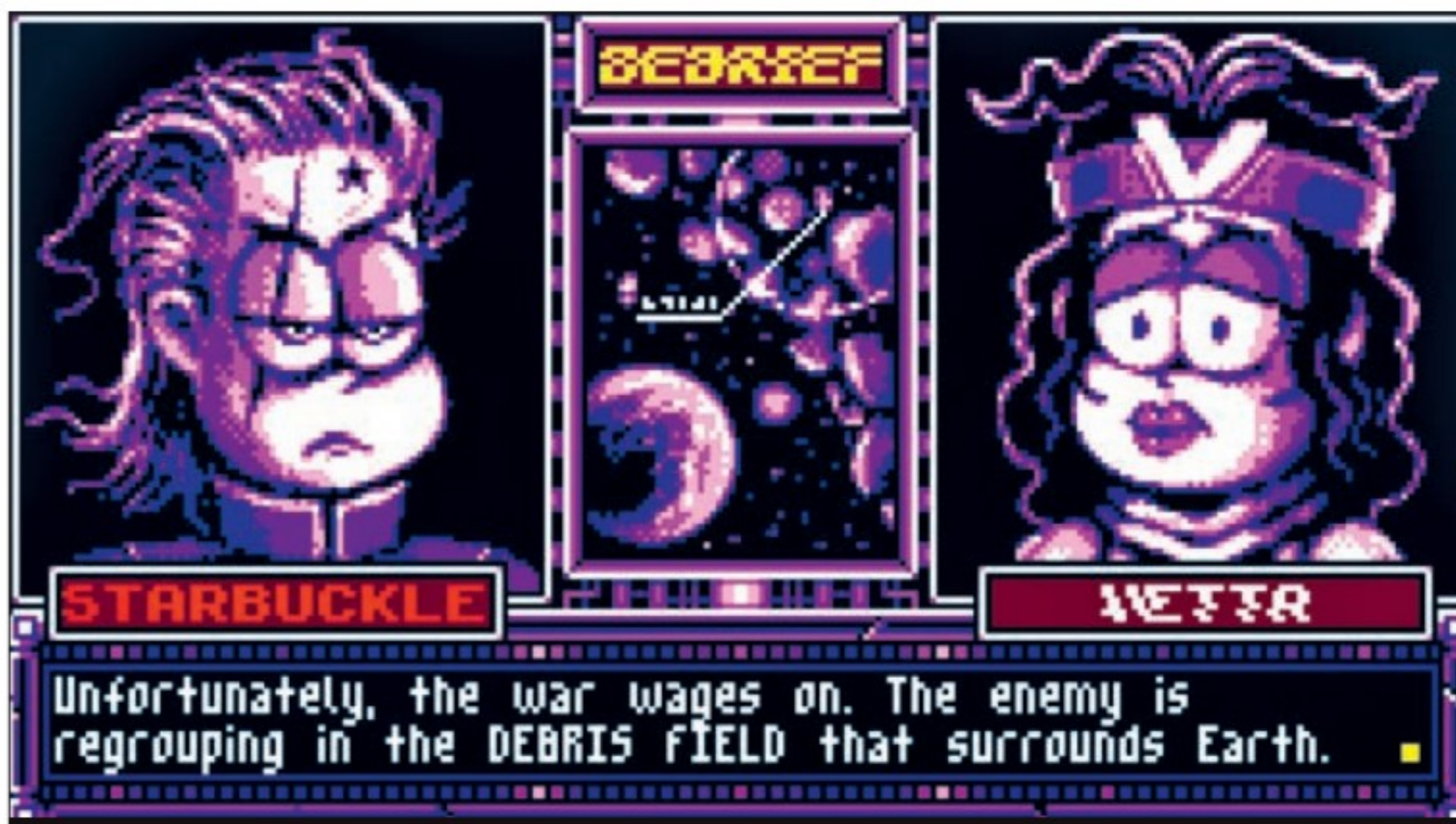
LE PÉRIL JON

Si Internet possède quantité de coqueluches, elles ne seront jamais aussi pérennes que ses antihéros. Parmi ces éternels ringards pourtant aimés qui font florès sur la toile, comme Sonic ou Peter Griffin, Garfield se retrouve aujourd'hui au centre d'un vrai shoot'em up à l'ancienne bien ficelé.

Hasard du calendrier, ces lignes sont écrites un lundi. Vous savez, ce jour de la semaine honni par Garfield, le matou cynique et fainéant qui sert de protagoniste au comic strip du même nom. Imaginée en 1976 par l'Américain Jim Davis, la série qui, en 2013, figure encore dans plus de 2 500 périodiques, est vite épinglée pour sa médiocrité. D'ailleurs, dans une interview assassine de 1982 intitulée « *Le chat qui fait pourrir l'intellect* » dans les colonnes du *Washington Post* (qui, pourtant, publie *Garfield* à ce moment-là), Jim Davis reconnaît lui-même qu'il a surtout créé son personnage pour se faire de l'argent.

Mais Internet a toujours eu cette capacité stupéfiante à transformer le plomb en or, l'indigent en ironique, le démodé en tendance. Twitter (prochainement X) connaît ainsi nombre de comptes automatisés qui reproduisent les strips originaux en omettant la troisième case ou en la remplaçant systématiquement par la même image de Garfield fumant la pipe. Le non-sens séquentiel qui en découle se révèle souvent plus amusant que l'inspiration. Quant à YouTube, il fut marqué par la chaîne Lasagna Cat qui s'emploie à rejouer, avec de vrais acteurs sur fond vert, les gags les moins drôles de *Garfield* pour un résultat surréaliste.

Du Garfield à retordre. La dernière incarnation notable de ce mouvement nous vient de Lumpy Touch, *pixel artist*, animateur et développeur canadien. Son truc, c'est la déformation dans la chair des icônes de notre enfance, un peu comme si vous laissiez la réalisation du prochain *Animal Crossing* à son compatriote David Cronenberg, le tout avec une grammaire vidéoludique parfaitement maîtrisée. *Super Mario*, *Où est Charlie ?* et, donc, *Garfield* sont régulièrement au centre de sa vision perturbante. Le 24 décembre dernier, l'animal publie *Gar-Type*, un shoot'em up inspiré de *R-Type*, dans lequel Jon, pilote tête brûlée, doit empêcher une étoile organique titanesque au rictus félin effroyable de boulotter tout rond la Terre. On joue d'une main, à la souris : le vaisseau suit à la trace le curseur, le clic gauche permet de tirer et le droit d'activer le *Gar-Field* (un champ de distorsion qui déclenche une téléportation tout en générant une nuée de projectiles dévastateurs à l'arrivée). Comme toutes les bonnes blagues, celle-ci est surproduite (avec un *pixel art* somptueux qui sculpte le violet, le noir et le blanc, ainsi qu'une bande originale qui enchaîne banger sur banger) et relativement courte avec quatre tableaux, ce qui représente une expérience totale d'une heure à une heure et demie. Voilà une réalisation qui, à l'instar d'un plat de lasagnes, se révèle particulièrement savoureuse, même si elle en tient une sacrée couche. ■



Genre : shoot'em up
Développeur : Lumpy Touch (Canada)
URL : lumpytouch.itch.io/gar-type
Prix : gratuit, via téléchargement ou navigateur

PAR PERCO

Hitman World of Assassination (VR)

CHAUVE MARCEL !

Un « On y joue encore » qui pourrait être un « On y jouera toujours », tant l'agent 47 squatte nos machines depuis longtemps, et trouve toujours un moyen d'y rester. *World of Assassination*, qui regroupe la dernière trilogie et sa grosse vingtaine de missions, est le jeu quasi parfait depuis des années. Sauf pour la réalité virtuelle.

Q u'ajouter au *magnum* (avec silencieux) *opus* de IO Interactive, meilleur jeu d'infiltration de tous les temps, meilleur bac à sable créatif, l'un des seuls jeux que j'emmènerais sur une île déserte¹ ? J'ai une nouvelle excuse désormais, mais est-ce que je joue vraiment à mon *Hitman* ? Je ne suis pas sûr.

Bombe à retardement. « *Perco, elle y est la VR PC sur le jeu, depuis longtemps, il existe même une version autonome pour le Quest, Hitman 3 VR : Reloaded et il y avait une version PSVR1* », me direz-vous. C'est vrai, et elles avaient toutes un point commun : c'était tout pourri. Je résume, mais l'adaptation

Cette version révèle une toute nouvelle facette du jeu : nous serions des assassins furtifs nuls.

d'un jeu non natif VR, outre les bugs rigolos, mais très pénibles, obligeait d'abord à jouer à la manette, puis d'incarner un tueur hémiparétique (un bras ne servait à rien), sans réelles interactions physiques avec le décor et les objets. Seule la version Quest avait tenté d'aller vers l'ambidextrie, sans succès à cause de tous ses autres problèmes. Il y avait pourtant une vraie demande des joueurs. C'est logique. D'abord, car beaucoup ont envie d'explorer sous un

autre angle des décors sublimes qu'ils connaissent pourtant souvent par cœur, tremper ses orteils à Sapienza, jouer les Spider-Man à Dubaï, vivre une *fashion week* à Paris sans avoir besoin de se fabriquer un manteau nombril apparent en peau de sanglier vert pour gratter une entrée.

Mes mains ont la parole. Mais, surtout, pour vivre pleinement l'assassinat. Pouvoir plonger ses yeux droit dans ceux de sa victime, voir la dernière étincelle de vie s'en échapper, petit à petit, tout en serrant ses doigts autour de son cou. Revivre les plaisirs simples que nous avons tous, enfants, en arrachant les pattes d'insectes ou en écorchant les animaux domestiques du voisinage. Que ce serait beau ! Et on ose dire que les joueurs sont des êtres dangereux et détraqués, alors que nous ne voulons qu'une madeleine de Proust grâce à la technologie. J'en parlais avec Francis Heaulme il y a quelque temps², il était d'accord. Nouvelle tentative, une mise à jour payante sur PS5, qui est une nouvelle version VR aux contrôles et aux interactions repensées pour devenir physiques. Alors, la quatrième fois est la bonne ? Évidemment, on s'agace déjà de voir que sans PS5 et PSVR2, impossible de s'y essayer. On peut bien espérer, un jour, que le PC y ait droit, mais rien n'a été annoncé, ni même promis ou évoqué. Première étape pour en profiter donc : dépenser mille euros (console et casque), et empoisonner le café de son banquier avant qu'il clique sur « interdit bancaire ». Et, énorme déception, pas de

Genre :

infiltr'action, VR

Développeur /
Éditeur :
IO Interactive
(Danemark)
Plateformes
dispo : PS5
avec PSVR 2
Date de sortie :

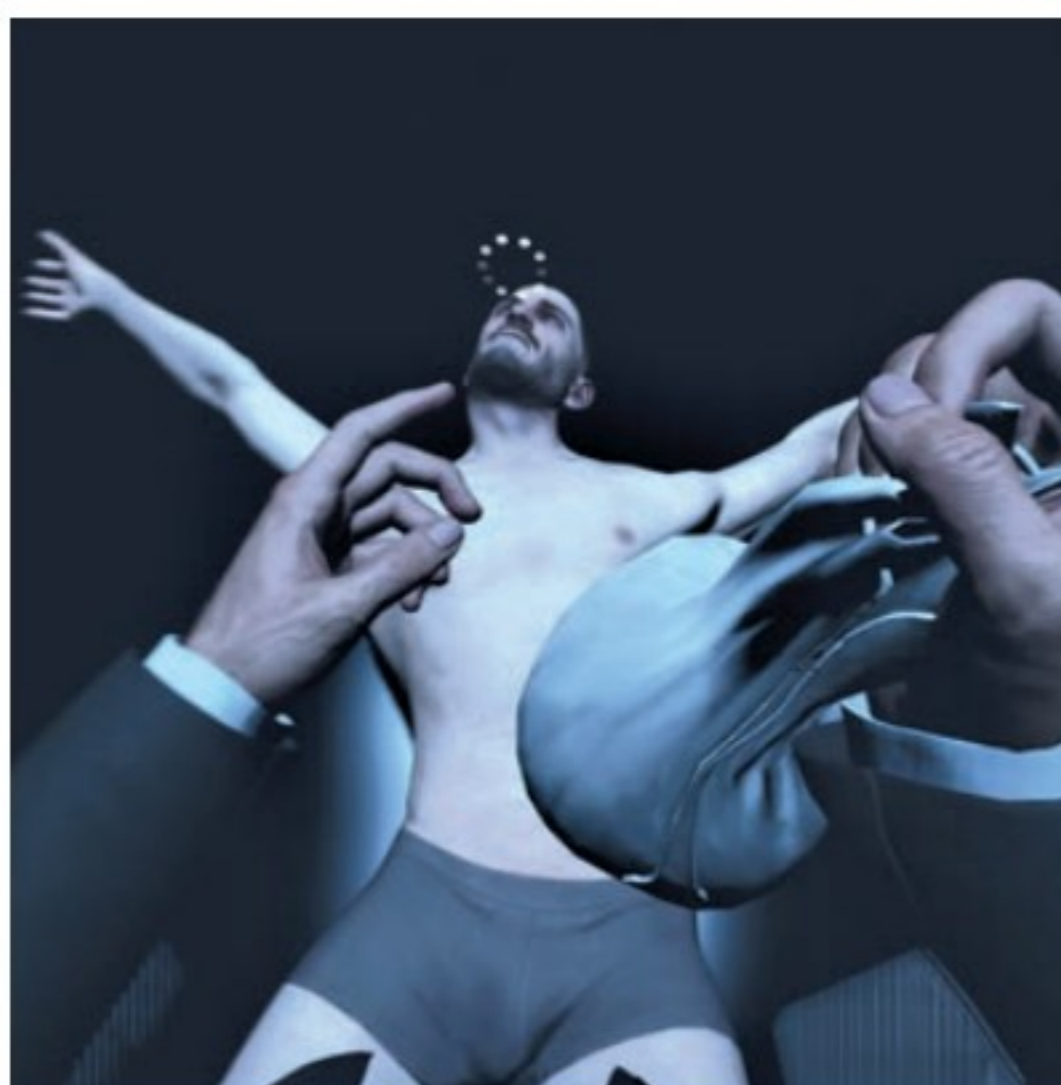
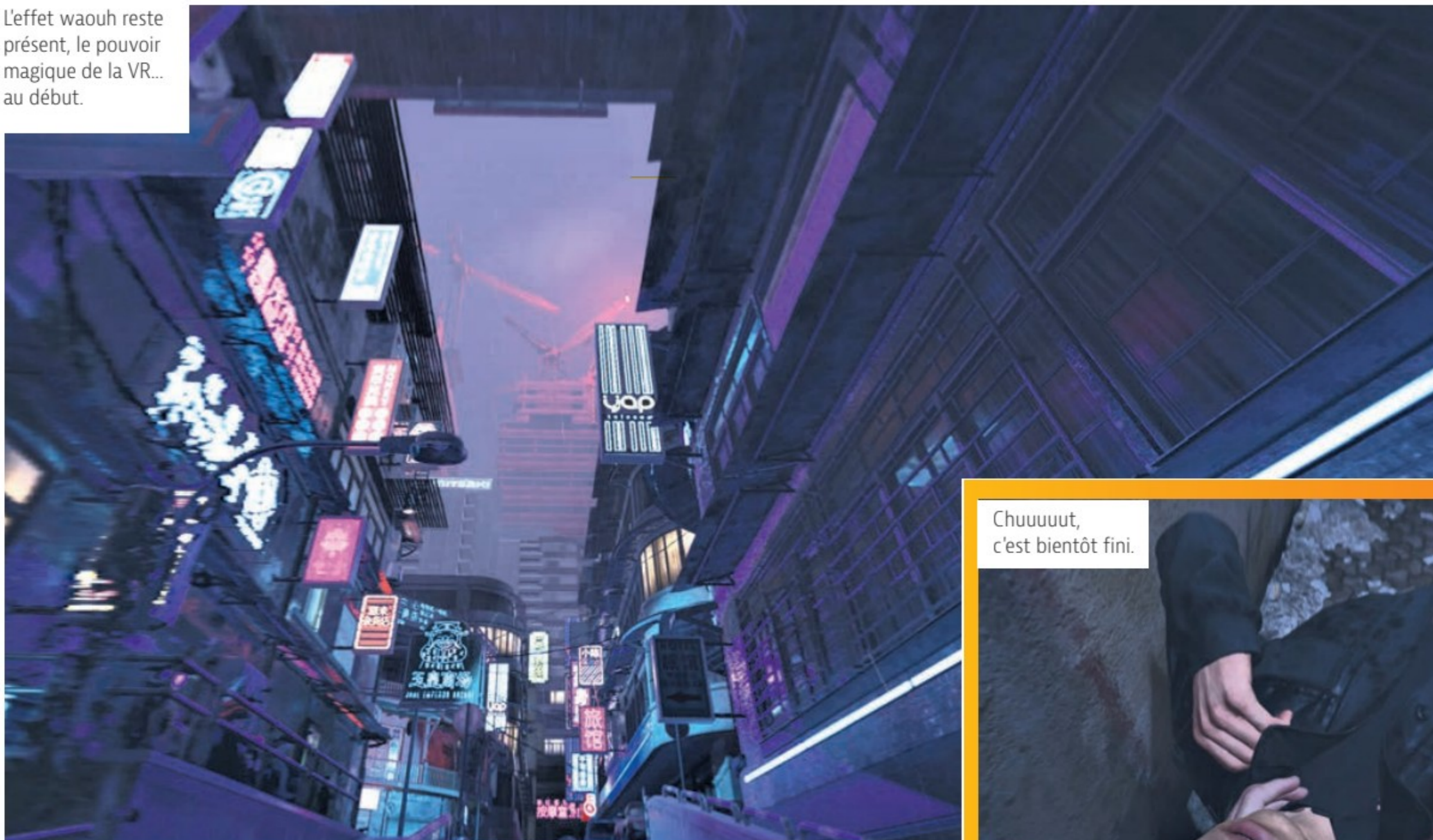
27 mars 2025

Langues :

anglais, français

Prix : 10 € la mise
à jour seule, si
vous possédez
au moins la
partie 1 de WoA

L'effet waouh reste présent, le pouvoir magique de la VR... au début.



Durant les périodes d'escalade ou de camouflage, le jeu repasse à la troisième personne, dommage.



Chuuuut, c'est bientôt fini.



modes Contrats, Sniper Assassin ou Freelancer. On reste cantonné aux 22 missions des campagnes. Techniquement, le PSVR 2 fait du bon boulot, et les fonctionnalités sont toutes prises en charge (suivi oculaire, fonctionnalités haptiques, etc.).

Kinesthésie générale. Et cette fois, IO n'a pas délégué cette version et ses promesses sont respectées : tirer un corps, arracher (littéralement) ses vêtements et les enfiler en se les collant sur la poitrine, sortir sa roue d'inventaire de sa poche intérieure, dégainer, recharger et tenir toutes ses armes en mainS (le « S » est important, l'ambidextrie est là pour plus de 200 armes), déplacer des corps, ouvrir les portes, glisser une carte magnétique dans un lecteur, empoisonner de la nourriture en y versant physiquement une fiole de poison, ouvrir une porte au pied-de-biche, viser directement par la lunette d'un fusil

de sniper... il existe désormais une tonne d'interactions réelles. Parfois par le biais de petites astuces de triche (on ne pousse pas physiquement le corps dans une cachette par exemple), mais toujours bien choisies. C'est rigolo (et fatigant pour les bras, comme tout jeu VR) et cela révèle une toute nouvelle facette du jeu : nous serions des assassins furtifs nuls. Car tout cela demande une coordination et une rapidité qui, paradoxalement, sont bien plus simples le cul sur un fauteuil devant un clavier. Alors cette version a tendance à inciter à jouer différemment. Par différemment, j'entends « comme une machine de mort ». L'inverse de la philosophie initiale devient jouissif, le *room-scale*, les gâchettes adaptatives, le fait d'utiliser indépendamment ses mains rendent possible ce qui était compliqué hors VR : devenir John Wick, marcher avec classe avant d'abattre deux gardes simultanément en croisant ses

flingues, juste pour le style. On cesse de se cacher, on apprend à viser. Est-ce que c'est mieux ? Non, mais c'est fun et les missions peuvent devenir des *runs* à la John Woo, où l'on se met à couvert pour éjecter ses chargeurs avant de les changer, de réenclencher les culasses et de repartir de plus belle. Le chemin est alors bardé de cadavres, même hors écran. Tenez, ce week-end, j'ai tué un vase, deux bouteilles d'eau pleines et une lampe. Tout ça à mains nues ! Et j'entends même mon épouse se jeter au sol pour éviter les coups perdus, quelle immersion ! Ils ne m'avaient pas prévenu de cette *feature*. ■

1. Ce qui, si l'on y réfléchit, est complètement con. Sans électricité, sans fibre, quel intérêt ?
2. Il cherchait de l'aide pour son manuscrit « *Le guide du routard du crime* », en librairie à la prochaine rentrée littéraire.

On a essayé la Switch 2

NINTENDO REMPILE, AU POIL

Jeudi 3 avril, dès potron-minet, j'ai eu l'opportunité de me rendre au Grand Palais afin de mettre mes vilaines pattes grasses sur la Nintendo Switch 2. La console a la tâche impossible de succéder à un des plus grands succès commerciaux de l'histoire du jeu vidéo.

Avant même d'apercevoir la machine, je ne pouvais m'empêcher de me demander à quoi tout ça rimait. À me questionner sur le bien-fondé de cette présentation en grande pompe, en tout point identique à celle de 2017, consacrée à la Switch première du nom et qui s'est déroulée dans le même lieu. Ça se comprenait il y a huit ans. Après tout, Nintendo avait un concept nouveau à expliquer, surtout après la débandade de communication qu'a représentée l'incomprise Wii U. Aujourd'hui, la situation a changé. Tout le monde a compris la Switch. Même Valve

La Switch 2 est effectivement plus grande et plus puissante.

et Asus. Or, la vidéo que Nintendo a dévoilée en début d'année a exposé la proposition : la Switch 2 ne sera qu'une « Switch 2 ». Une suite sage. Une stratégie qui, au demeurant, a pu décevoir certains aficionados d'une marque qui avait pris l'habitude depuis quelques années de briser le moule, pour le meilleur ou pour le pire. Me voilà donc, dans la file d'attente, avec, certes, une réelle impatience chevillée au corps, mais également une panique intérieure : qu'est-ce que je vais bien pouvoir vous dire sur deux pages entières, si ce n'est que la Switch 2 est effectivement plus grande et plus puissante ? Eh bien, commençons par cela : la Switch 2 est effectivement plus grande et plus puissante.

LA SWITCH 2 EST EFFECTIVEMENT PLUS GRANDE ET PLUS PUISSANTE.

Non, vraiment, la Switch 2 est effectivement plus grande et plus puissante¹. Commençons par la taille : l'écran LCD 1080p de 7,9 pouces (un pouce plus grand que celui du Steam Deck, à titre de comparaison) se ressent, mais ce n'est pas ce qui saute aux doigts. Car au sortir de la présentation, alors que je suis en train de taper ces lignes, j'ai sorti ma Switch de mon sac et... bon sang. On a vraiment joué avec ça pendant si longtemps ? Les nouveaux Joy-Con sont enfin faits pour des mains adultes normales, tout simplement. De quoi vous faire regretter que Nintendo, qui n'a pourtant pas été timide quand il s'agissait de produire des variations de la 3DS par douzaines, n'ait jamais eu l'envie de lancer une Switch XL. Malgré ses dimensions plus généreuses, la Switch 2 reste cependant remarquablement fine et conserve un aspect résolument élancé. Cela lui permet un autre luxe réjouissant, à savoir un poids ressenti particulièrement raisonnable quand on la tient dans ses mains. Un peu plus de 500 grammes qui semblent finalement aussi légers qu'une (grosse) plume. Ne trimbalant pas toutes mes consoles portables sur moi en permanence, je me suis contenté de me souvenir du design mastoc et du

poids un brin plus conséquent de mon Steam Deck (600 g). Je l'adore, hein, mais la ligne de la Switch 2 a effectivement de quoi séduire en comparaison.

MAGNET PLUS ULTRA. Revenons aux Joy-Con. Les sticks sont de meilleure qualité. Le fait de les triturer donne une impression bien plus lisse et ils ne semblent pas « craquer » légèrement comme le faisaient les précédents. Cette absence de friction pourrait-elle être le signe que ces nouveaux sticks seront moins prompts à drifter avec le temps ? Croisons les doigts. Mais j'en ai d'autres, des aimants transis, vous savez ? Mes préférés servent d'ailleurs à maintenir les manettes sur la console. Ça marche du tonnerre. Depuis le début, la marque Switch a essayé de conjuguer son positionnement hybride avec sa facilité d'utilisation. L'idée qu'en un claquement de doigts, on pourrait brancher et débrancher les pads. La Switch 2 concrétise enfin cette promesse. On les met, ça clique tout seul, quel plaisir. L'aimant est suffisamment puissant pour résister même à mes menues tentatives de séparation de force. Et pour les retirer, on appuie sur une grosse gâchette qui viendra faire levier, opérant ainsi une déconnexion très agréable et qui remplace avantageusement le bouton précédent : riquiqui et prompt à casser.

SWITCH 2, SWITCH MIEUX. Au bout du compte, la Switch 2 semble avoir une mission principale. Elle cherche à rendre caduques un très grand nombre des frustrations qui venaient avec les concessions prises par la première. Tout le monde a joué à la Switch et tout le monde sait ce qui est énervant avec elle. Que ce soit la petitesse des manettes, leur décrochage hasardeux, les sticks défaillants, l'absence de port USB au-dessus de la console (ce qui rend impossible la charge pendant qu'elle est posée sur une surface plane), la béquille fragile et non ajustable (défaut corrigé avec la version OLED) les performances trop limite, y compris pour des titres de lancement (j'ai vu les deux *Zelda* Switch tourner à 120 images par seconde, c'est vrai que ça sera difficile de revenir en arrière) : Nintendo a pris note et a décidé de prendre le taureau par les cornes pour chacun des points de cette liste. Alors que le Steam Deck et la ROG Ally sont, de leur côté, parvenus à trouver leur propre place dans cet espace, évidemment, rien de tout ça ne semble spectaculaire. Je savais à l'avance que la Switch 2 ne renverserait pas la table, mais je ne m'attendais pas à ce qu'elle apaise à ce point tous mes énervements inévitables issus de huit ans de vie commune avec sa grande sœur. Et de l'apaisement, il en faudra quand la douloureuse attachée aux jeux plus chers viendra. ■

La Switch 2 est prévue pour le 5 juin 2025 avec un prix conseillé de 470 euros.

1. Car, la Switch 2 est effectivement plus grande et plus puissante.



La souris complète

Allez, si, il y a une toute petite nouveauté apportée par la Switch 2 et c'est évidemment la fonction souris des Joy-Con. Sur la tranche, un petit capteur optique permet de l'utiliser comme telle. La crainte était évidemment son confort d'utilisation. Et pour le coup, à l'usage, c'est parfaitement passable. L'attache de la dragonne que l'on peut fixer à la manette crée de surcroît une légère épaisseur de plastique supplémentaire ; résultat, on n'a pas l'impression que le périphérique est trop étroit. Ça ne vaut clairement pas une vraie souris, hein, ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit. Mais pour certains jeux, comme *Metroid Prime 4* ou *Drag x Drive* (un titre de basket fauteuil qui se joue avec les deux souris, ce qui est pour le coup assez inédit), cela permet une vraie manière alternative de jouer. *Metroid Prime 4*, en particulier, passait automatiquement du gyroscope à la souris dès qu'on posait le Joy-Con sur la table. Parfaitement réfléchi et agréable.

Les futurs jeux phare de la Switch 2

DE L'IDÉE DANS LES SUITES

Nous avons pu essayer ce qui représente certainement les trois jeux les plus prometteurs de l'éditeur dans les prochains mois : *Mario Kart World*, *Donkey Kong Bananza* et *Metroid Prime 4 : Beyond*.

A lors, évidemment, il n'y avait pas que trois jeux à cet événement. On pouvait notamment s'essayer aux titres de la première Switch, mais dans leur itération Switch 2 : plus jolis, plus fluides, enrichis avec de nouvelles fonctionnalités (rayez toute mention inutile), plus chers (mention utile). On peut également relever des propositions originales comme le *Nintendo Switch 2 Welcome Tour*, une sorte d'*Astro's Playroom*, mais pour lequel il faut payer (l'originalité se trouve là). Ou bien encore *Drag x Drive* : un titre de basket fauteuil, pour le coup vraiment unique, qui fait usage de la fonction souris des deux Joy-Con. Mais on ne va pas se mentir, on était surtout là pour... ■

■ Mario Kart World - Droit devant

Cette version *World* cherche à ajouter de la continuité entre les circuits. Fini les tours de piste : on passe d'une section à l'autre, d'un décor à l'autre, au sein d'une grande carte qui promet d'être ouverte. Ça se bousculait déjà énormément à douze, on est dorénavant le double sur d'immenses boulevards qui restent désespérément en ligne droite, itinéraires routiers obligent. Les tracés qui m'ont été présentés sur cette courte session m'ont laissé particulièrement de marbre, surtout après la folie imaginative des circuits de *Mario Kart 8*. Espérons que tout cela ne soit qu'un simple malentendu.



Sortie prévue au lancement de la Switch 2, le 5 juin.

■ Donkey Kong Bananza - Un singe en été

Si Donkey Kong avait kidnappé Pauline en 1981, le primate a complètement volé le show sur le parterre du Grand Palais. L'animal peut tout casser. Les murs, le sol, les bouches : tout. Les décors se plient à la volonté des poings du cravaté qui peut creuser des routes alternatives dans la roche ou arracher une partie du pavement pour l'envoyer avec vigueur sur l'ennemi. Tout se déforme comme de la pâte à modeler et on pense évidemment à *Red Faction*. Sauf qu'ici, tout va tellement vite, tout est si réactif, tout est si coloré, qu'on ne peut qu'avoir (prim)hâte.

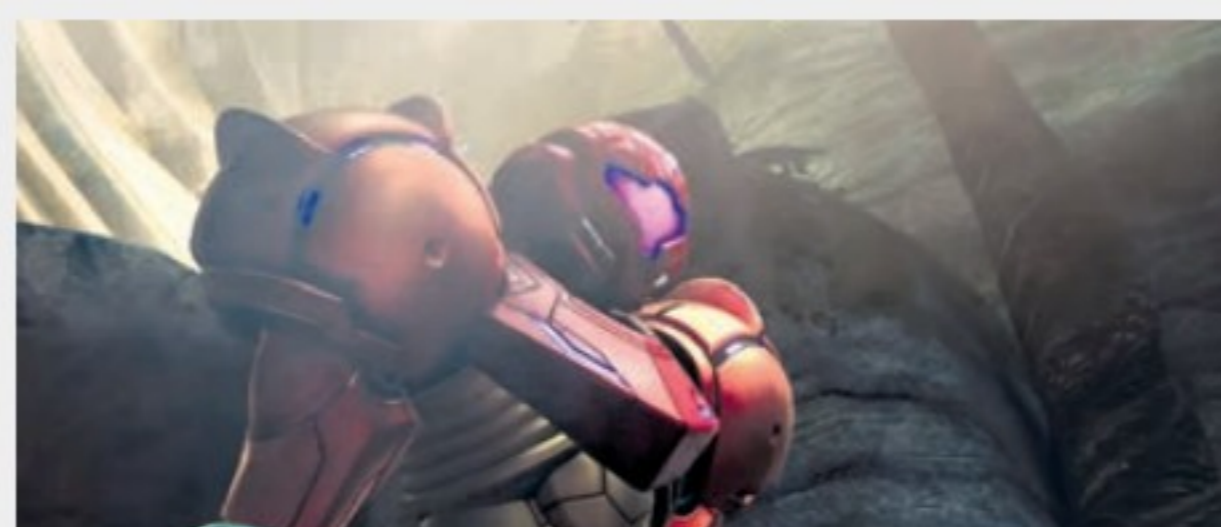
Sortie prévue le 17 juillet sur Switch 2.



■ Metroid Prime 4 : Beyond - Ça clique

Quel plaisir de retrouver Samus dans un jeu de tir à la première personne. Et quel plaisir de voir une arlésienne enfin arriver à son terme. Cependant, on ne nous a montré que le strict minimum. Quelques escarmouches avec les pirates de l'espace, un boss relativement classique... On aurait souhaité s'essayer aux fameux pouvoirs psychiques qui semblent faire l'originalité de cet épisode. On aura au moins pu constater l'aspect fonctionnel du mode souris des nouveaux Joy-Con qui remplacent avantageusement le gyroscope... à condition d'avoir une surface plane sur laquelle jouer. Ce qui, dans le train ou au fond de votre canapé, n'est pas forcément gagné. On avisera sur pièce.

Prévu sur Switch et Switch 2 cette année.



BIENTÔT SUR VOS ÉCRANS

À VENIR

60 DEN OF WOLVES

62 LOW-BUDGET REPAIRS

63 MARATHON

EN CHANTIER

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

64 SCHEDULE 1

66 HOLLYWOOD ANIMAL

68 WRECKFEST 2

70 33 IMMORTALS



Hollywood Animal



Hollywood Animal © Weappy Wholesome/Weappy Studios - Wreckfest 2 © Bugbear/THQ Nordic - 33 Immortals © Thunder Lotus Games



Wreckfest 2

GENRE :

FPS

DÉVELOPPEUR /

ÉDITEUR :

10 CHAMBERS (SUÈDE)

PLATEFORME : WINDOWS

DATE DE SORTIE :

NON ANNONCÉ



Den of Wolves

LE JEU DE BRAQUAGE QUI ESSAIE DE NE PAS BRAQUER SON PUBLIC

PAR KOCOBÉ

C'est à Copenhague, dans les locaux d'Unity, que l'équipe pourtant stockholmise de 10 Chambers nous accueille pour nous présenter son nouveau projet, *Den of Wolves*. Ce FPS coopératif cherche à concilier la chèvre des masochistes de *GTFO* avec le chou de ceux qui veulent justement ne pas trop se le prendre lors d'une partie de *Payday 2* occasionnelle.

Certains studios ont des marottes très spécifiques. Hazelight, par exemple, s'est fait champion des aventures cinématographiques à deux. Autres Suédois, autre obsession : les développeurs de *10 Chambers*, eux, ont décidé d'insister sur le jeu de tir en coopération à quatre larrons. Le studio fondé en 2015 par d'anciens de *Payday 2* continue ainsi ce qui a fait leur renommée jadis et ce que Starbreeze, leur ex-employeur, semble avoir égaré en chemin ; mais inutile de se refaire du mal en évoquant le naufrage

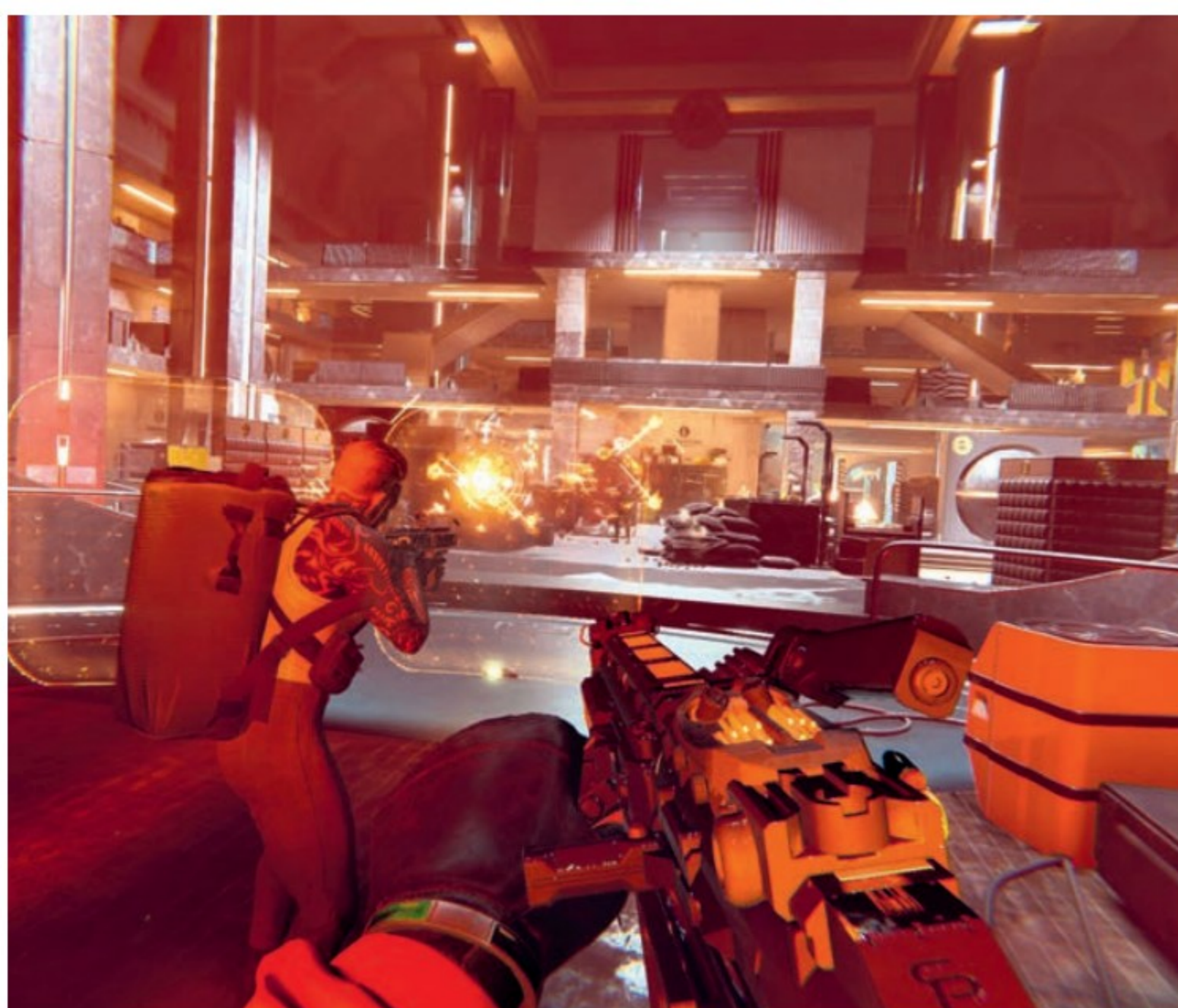
Dans Den of Wolves, le fun semble s'offrir bien plus volontiers que dans GTFO.

Payday 3. En 2021, *GTFO*, leur premier jeu de survie en milieu horrifique, est salué pour son exigence qui flirte parfois avec le douloureux. Une caractéristique qui a su piquer l'orgueil de toute une cohorte de joueurs, lesquels y ont surtout vu un défi irrésistible. « Nous étions si petits. Mettre un tel niveau de difficulté nous a permis de pallier un volume de contenu qui ne pouvait pas être aussi grand que sur d'autres jeux », m'explique Simon Viklund, qui a cofondé le studio. Une stratégie rodée, digne des jeux NES d'antan qui gonflaient ainsi leur durée de vie à moindres frais, mais qui fonctionne. Les masochistes sont légion et le titre s'écoule à plus de 2,5 millions d'exemplaires. Le studio grossit. Les 10 Chambers, nom qui fait référence à leur effectif initial, sont désormais plus d'une centaine. Il est temps de reconquérir leurs premières amours. Ni *Payday 2*, ni *GTFO*, mais quelque chose qui pioche dans les deux. *Den of Wolves* est ce quelque chose.

On relève le gang. À nouveau, on braque, mais cette fois l'univers est cyberpunk, avec la ville fictive de Midway City, au milieu du Pacifique, en 2097. Cette zone franche donne un blanc-seing réglementaire à toutes les mégacorporations qui estiment que les lois, c'est pour les tocards. Exit donc les banques en briques de Washington, D.C., les décors relèvent plutôt du gratte-ciel à perte de vue, de l'acier et du verre sur lequel se reflètent les idéogrammes en néons fluorescents. La manière dont se déroulent les boulots rappelle beaucoup

Payday 2, avec ces sacs lourds à transporter et ses vagues d'ennemis qui nous tombent dessus pendant qu'un collègue tente d'installer une perceuse sur une porte blindée. De *GTFO*, on retrouve ce système de « scan », comprendre : ces cercles dans lesquels l'équipe doit rester pendant une durée donnée, qu'il vente, qu'il neige ou qu'il pleuve des balles. Évidemment, le cadre science-fictionnel permet l'usage de quelques gadgets futuristes, comme des mines de proximité, des tourelles, ou des champs de force qui ne laissent passer que les tirs alliés. Dans certaines opérations, notre commando commence dissimulé de la vue des ennemis grâce à un camouflage optique qui se désactive à la moindre incartade (à l'image du début des parties de *Payday 2*, où les bandits sont au départ anonymes).

Le temps pirate, qui se dilate. Il est également question d'informations à subtiliser en opérant des piratages spectaculaires appelés « dives ». Ainsi, en plein combat, pendant qu'on essaie tant bien que mal de repousser les assauts des gardes, un compte à rebours peut s'enclencher au bout duquel l'action se fige. Toute l'équipe se retrouve alors transportée dans un niveau de réalité virtuelle dans lequel elle devra réussir une épreuve. Dans notre cas, il s'agit d'une séquence de plateforme à la gravité fluctuante, mais 10 Chambers assure qu'elles seront variées : des puzzles aux combats éclairs dans des couloirs étroits. La dernière promesse qui nous a été faite : la planification. Avant chaque grand coup, l'équipe doit se mettre d'accord pour effectuer différents petits boulots qui ont une influence sur son déroulé. Aura-t-on plus ou moins de perceuses ? Prenons-nous la peine de voler du C4 pour casser un mur et créer une échappatoire plus facile ? Essaie-t-on de subtiliser des drones assassins au préalable afin d'obtenir un avantage décisif sur une mafia adverse ? Même si, avec une seule petite mission présentée, il est encore trop tôt pour estimer la variété des scénarios qui découleront. Dans *Den of Wolves*, le fun semble s'offrir bien plus volontiers que dans *GTFO*. Impossible de prédire pour l'instant si le retour au monde du plaisir se fera sans encombre pour un public qui a appris à aimer la douleur avec 10 Chambers. Cependant, ce qui est certain, c'est que les déçus de *Payday 3* devraient être rassurés de constater que ces nouveaux bandits sont sur le point de lui voler la vedette. 🚀



■ Po-potes externes

« Qu'est-ce qu'on fait dans les bureaux d'Unity au juste ?, demandé-je aux sympathiques développeurs de 10 Chambers qui auraient finalement parfaitement pu nous accueillir dans leur propre ter-ter suédois.

– Eh bien, Den of Wolves tourne sur Unity 6, me répond-on.

– Certes, mais Epic n'organise pas toutes les présentations des jeux faits sur Unreal Engine.

– À mon avis, ils ont un intérêt à montrer qu'ils ne sont pas qu'un moteur de petits jeux indépendants, mais également un outil pour des projets plus ambitieux. »

À l'heure où, justement, Unity n'est plus en odeur de sainteté auprès de la scène indépendante à cause de la débâcle du changement de tarification annoncée fin 2023, au final annulée en catastrophe, j'ai trouvé cet échange intéressant. Se refaire la cerise en termes de confiance en passant par les gros projets semble être une approche indispensable tant le torchon brûle encore sur l'autre front.

À VENIR



Low-Budget Repairs

C'EST QUOI CE CHANTIER ?

La dernière fois que j'ai bricolé, j'ai tenté d'accrocher un système de fixation pour ma télévision dans une cloison en placo. Mais je me suis trompé de mèche pour la perceuse, alors au lieu de me faire un joli trou, elle a rebondi sur la surface du mur en le défonçant et je me suis retrouvé avec trois cratères de plusieurs centimètres de largeur.

Voilà donc le niveau de mes compétences en bricolage. C'est une souffrance quotidienne, croyez-le. Alors quand j'ai vu arriver *Low-Budget Repairs*, je me suis dit que j'allais enfin pouvoir exorciser mes démons. Enfin une simu' de bricolage qui ne va pas nous mentir. Car si vous prenez les jeux qui existent actuellement – par exemple *House Flipper 2* –, vous pourriez avoir l'impression que tout y est facile. Un clic pour décrocher un radiateur, un coup de souris pour repeindre un mur, et hop, pas de tache, pas de fissure, le résultat est impeccable. *Low-Budget Repairs*, lui, fait dans l'hyperréalisme. Il nous met dans la peau d'un artisan polonais véreux, chargé de rénover des appartements pourris des années 1990. C'est presque du documentaire. La bande-annonce du jeu est déjà un chef-d'œuvre d'absurdité et d'incompétence. Elle montre des séquences de pose du carrelage, des fenêtres et du papier peint qui sont épouvantables. L'interface semble spécialement étudiée pour qu'on y fasse le travail le plus dégueulasse possible, avant d'essayer



de cacher la misère à coups de scotch. C'est la même chose avec la plomberie, l'électricité, la découpe du bois : tout se fait « à peu près », de travers, en trichant, et le résultat final est invariablement ignoble.

On va d'abord demander un devis.

Paradoxalement, *Low-Budget Repairs* semble aussi plus technique que les autres simulations de bricolage, puisqu'il faut respecter les « vraies » méthodes pour chaque type d'activité. Il gère par exemple la pose de l'enduit, le mélange des produits, dix outils différents à utiliser, et il faut même aller acheter soi-même les différents matériaux dans un grand magasin de bricolage où je me sentrais complètement perdu. Alors bien sûr, ça a l'air rigolo. L'ouvrier peut se bourrer la gueule à la bière, il balance les meubles par la fenêtre, et l'ambiance post-soviétique rappelle l'étonnant *Panelka*. Même la réalisation a l'air très convenable. Maintenant, je ne sais pas encore dans quelle mesure ce *comedy game* offrira un challenge intéressant. Ce qui est certain, c'est qu'il est calibré pour cartonner sur YouTube. Je vois déjà la tête de Squeezie au-dessus du titre de la vidéo : « *Je massacre un appartement à coups de perceuse (vous n'êtes pas prêt)* ». ■



GENRE :

BRICOLAGE

DÉVELOPPEUR /

ÉDITEUR :

GRAY2RGB

(POLOGNE)

PLATFORME :

WINDOWS

DATE DE SORTIE :

NC



PAR

ACKBOO



Marathon

ATTENTION AUX CRAMPES

Parce que créer un nouvel univers, c'est fatigant et ça coûte des sous, voilà que Bungie nous ressort *Marathon* du fin fond de son grenier. Il faut dire que ce jeu, sorti il y a tout de même 31 ans, doit leur rappeler plein de bons souvenirs.

Marathon, en effet, c'est toute une époque. D'abord, Ballardur était Premier ministre. Mais surtout, il a fait partie de la première génération des jeux utilisant la 3D et la vue à la première personne, juste après les pionniers qu'ont été *Wolfenstein* et *Ultima Underworld*. Et si vous vous demandez pourquoi votre grand-père ne vous en a jamais parlé, la raison est toute simple : il n'est sorti que sur Macintosh.

Escape from Tau Ceti. Depuis ? Bungie a bien compris que les machines d'Apple ne perceront jamais dans le jeu vidéo, alors le reboot de *Marathon*, lui, sortira sur l'ordinateur des seigneurs, mais aussi sur Xbox Series et PlayStation 5. Et il n'a plus grand-chose en commun avec le jeu original. Le *Marathon* de 2025 sera un *extraction shooter* pour six équipes de 1 à 3 joueurs. En gros, ça se jouera comme *Escape from Tarkov* : vous arrivez sur une carte avec vos copains, vous essayez de looter un maximum de choses en esquivant la mitraille des autres joueurs, puis vous courez vers un point d'évacuation pour sécuriser vos trouvailles. Le butin de la partie (armes, équipements,

gadgets...) pourra se réutiliser au match suivant, au risque de tout perdre en cas de décès inopiné. Pourquoi pas, c'est le sous-genre qui fonctionne pas trop mal en ce moment.

Ça ressemble à quelque chose. L'un des vrais points positifs de *Marathon*, de ce qu'on en sait pour l'instant, sera probablement sa direction artistique. Bungie n'a pas refait la même erreur que *Destiny 2*, dont le look était indiscernable des 37 439 autres jeux de shoot multijoueurs sortis ces vingt dernières années. Avec ses textures mates et lisses, ses teintes flashy, il faut reconnaître que *Marathon* a une vraie identité visuelle. Maintenant, est-ce que ça va suffire ? Le prestige du studio, la nostalgie d'un jeu des années 1990 et quelques jolies couleurs fluo peuvent-ils créer un flux migratoire du petit peuple du FPS multi vers ce nouveau produit ? Bungie parle de *gunplay* « tactile », de stratégie d'équipe, de builds personnalisables à partir des quatre cyborgs de base. OK. Mais cela reste un énième shoot PvP. La huitième d'affilée pour Bungie. Il arrive après *Helldivers 2*, qui a mis le PvE en coop à la mode. Et il devrait être vendu autour des 30-40 €, à un public qui s'est habitué aux free-to-play. Oui, les derniers kilomètres vont être difficiles. 🚧



GENRE :
SHOOT MULTIJOUEUR
DÉVELOPPEUR /
ÉDITEUR :
BUNGIE STUDIOS
(ÉTATS-UNIS)
PLATEFORMES :
WINDOWS,
XBOX SERIES, PS5
DATE DE SORTIE :
23 SEPTEMBRE 2025



PAR
ACKBOO

Genre : gestion entrepreneuriale
Développeur / Éditeur :
 TVGS (Australie)
Plateforme : Windows
Téléchargement : 6 Go
Sortie prévue : NC
Langue : anglais uniquement
Prix actuel : 20 €

Schedule

Votre programme pour avril, mai, joint

PAR ACKBOO

Non, écoutez, les fumeurs de spliff, les 420 yolo et autres fonsdés de la life, vous sortez. Parce que je vous vois venir avec vos petits rires de drogués : « *Hin hin... trop cool un jeu sur la ganja... je vais grave l'acheter avec mon demi-SMIC pour me faire un pur kiff... hin hin... vas-y passe le bédou... hin hin hin... oh purée je suis déchiré...* »



Je vous le dis tout de suite, mes petits amis camés: *Schedule I* n'est pas du tout destiné aux feignasses en sarouel qui passent leurs soirées à tirer sur des pipes à eau. Pour réussir dans ce jeu, il faut être concentré. Il faut se coucher tard et se lever tôt. Il faut vouloir travailler plus pour gagner plus. Car dans *Schedule I*, vous n'êtes rien. Vous n'avez pas d'argent, pas de diplôme. Mais vous avez un rêve : celui de devenir riche en inondant une petite bourgade américaine de cannabis, de coke et de méthamphétamine. C'est presque un conte de fée macro-niste, qui montre qu'avec l'esprit start-up, tout est possible.

Un open world stupéfiant. L'aventure démarre dans la chambre d'un motel minable. Grâce à quelques centaines de dollars empruntés à son oncle, notre héros peut faire l'acquisition d'une tente de culture de cannabis et de quelques graines. Alors on met un peu de terreau et on arrose – cela se fait sous forme de petits jeux de manipulation, un peu comme dans *Cooking Mama*.

Schedule I fait l'effet d'une bouffée de crack.

Le lendemain, la laitue de Satan peut se récolter en quelques clics. Il est même possible de la mélanger à d'autres ingrédients de supérette (banane, Viagra, paracétamol...) pour créer des variétés plus rentables. Après avoir emballé les têtes dans leur sachet individuel, il est temps d'aller dealer la marchandise dans

la ville d'Hyland Park. Techniquement, *Schedule I* est un monde ouvert. Mais c'est un tout petit monde ouvert développé par une seule personne, un certain Tyler, qui est australien. Alors forcément, ça n'a pas la gueule de *GTA V*. Vous avez quelques pâtés de maison en *low poly*, un skate-park, un poste de police, une pizzeria, un *pawn shop*... Les PNJ ont un côté *South Park* marrant. Cela reste quand même du jeu indé de chez indé, avec un budget graphique qui ne doit pas dépasser les 100 euros. Est-ce important ? Pas vraiment. Car dès que les premiers dollars d'argent sale commencent à rentrer, *Schedule I* fait l'effet d'une bouffée de crack.

Oubliez les 35 heures. Au-delà de son thème rigolo qui en a fait un phénomène viral sur YouTube et Twitch, *Schedule I* est en effet un vrai bon jeu. C'est un exercice sérieux et

addictif de gestion, de planification, d'optimisation, d'anticipation. Entre les activités botaniques, la logistique de l'emballage et les allers-retours dans la ville pour distribuer la came à des junkies qui ne tolèrent pas le moindre retard, il faut être parfaitement organisé. Très vite, le cerveau tourne donc à plein régime : les SMS de drogués en manque pleuvent sur le téléphone portable, il faut galoper d'une ruelle à l'autre en évitant les flics, mais aussi penser à acheter les graines, les sachets, les engrais, arroser les plantes, faire le ménage, vider les poubelles, blanchir l'argent sale à la laverie automatique qu'on vient d'acheter, réapprovisionner le dealer qu'on vient d'embaucher. Il n'y a pas une seconde de répit. Et il n'y a jamais le temps de se dire : « *Bon, je viens de passer trois heures à trafiquer de la beuh, je devrais faire une pause.* »

Créer de l'emploi. Pour faire face à ce bombardement d'activités, le jeu permet d'embaucher des employés – ou des potes, il se pratique aussi jusqu'à quatre en coop'. Là, *Schedule I* devient un jeu d'aménagement intérieur et d'organisation de chaîne de production. Dans les locaux plus spacieux (étable, entrepôt...) qui s'achètent chez le Stéphane Plaza du coin, il faut placer des postes de travail et créer entre eux des flux logistiques afin d'automatiser le travail des botanistes, des chimistes et des empaqueteurs. Les mécanismes sont simples, mais tout est bien pensé. On ne se retrouve jamais irrité par l'interface ou par un employé qui bugue. Alors les étagères de stockage se remplissent. Défoncés jusqu'aux yeux, les habitants de Hyland Park commandent toujours plus de beuh, de meth et de cocaïne. Le compte en banque explose. Les délicieuses hormones du succès entrepreneurial coulent dans nos veines. Même si les journées restent stressantes – il suffit d'une petite erreur de planification pour rater une série de deals – et le business parfois répétitif, ce *speedrun* criminel vers la richesse mal acquise est un vrai bonheur ludique. Qui aurait pensé que ravager une communauté puisse être aussi fun ?

En l'état :

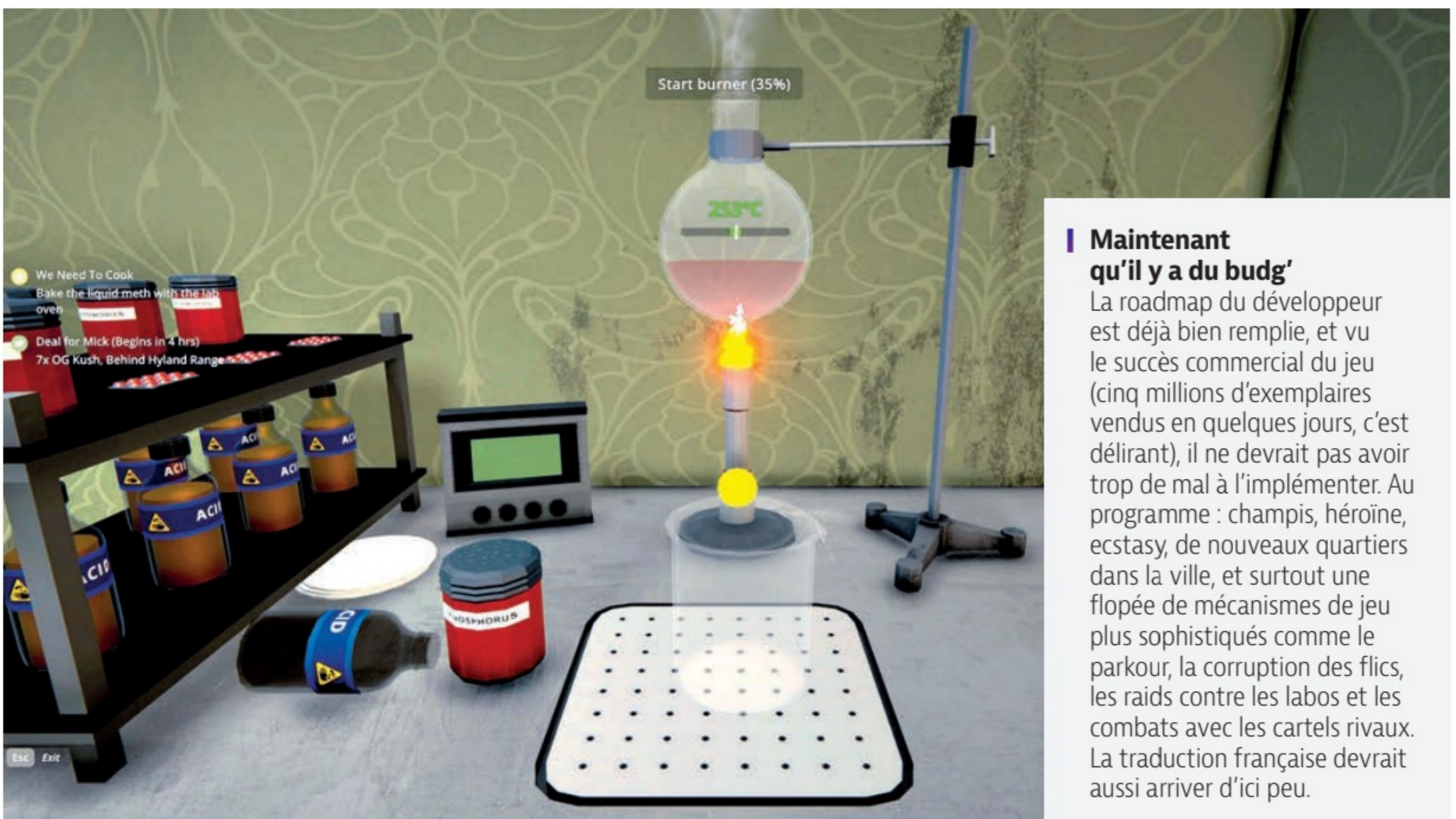
Voilà donc le hit indé, le blockbuster inattendu, le *Vampire Survivors* de 2025. J'ai adoré *Schedule I*, et j'y ai joué 25 heures de manière obsessive avant de le mettre de côté. Non pas parce qu'il n'offrait plus de contenu (j'ai à peine commencé à me diversifier dans la coke), mais parce que je ne veux pas le rincer avant sa version finale, sur laquelle je me jetterai avec la gourmandise d'un député devant un pochon de came.

SANS DANGER





Je n'irais pas jusqu'à dire que *Schedule 1* est le nouveau *Tony Hawk*, mais le skate s'avère être le meilleur moyen de locomotion du jeu. Évidemment, on s'achètera quand même une belle voiture (pour la frime) et une camionnette (pour optimiser les livraisons).



■ Maintenant qu'il y a du budg'

La roadmap du développeur est déjà bien remplie, et vu le succès commercial du jeu (cinq millions d'exemplaires vendus en quelques jours, c'est délirant), il ne devrait pas avoir trop de mal à l'implémenter. Au programme : champis, héroïne, ecstasy, de nouveaux quartiers dans la ville, et surtout une flopée de mécanismes de jeu plus sophistiqués comme le parkour, la corruption des flics, les raids contre les labos et les combats avec les cartels rivaux. La traduction française devrait aussi arriver d'ici peu.

Genre : gestion, stratégie
Développeur : Weappy
 Wholesome (Chypre)
Éditeur : Weappy Studio
Plateforme : Windows
Téléchargement : 4 Go
Sortie prévue : fin 2025
Langues : français, anglais
Prix actuel : 19 €



Hollywood Animal

L'école de la vie

PAR NODDUS

Les créateurs du sympathique jeu de gestion *This is The Police* reviennent avec *Hollywood Animal*, leur nouveau tycoon où l'on gère un studio de cinéma. Alors je sais, il en existe déjà beaucoup : *The Movies*, *Cinema Tycoon*, *Cinema Manager*, le tout récent *The Executive*... Mais *Hollywood Animal* a un petit truc en plus : lui ne veut pas embellir la réalité du cinéma hollywoodien. Bien au contraire.

Notre aventure dans *Hollywood Animal* commence comme la carrière de tout bon milliardaire qui se respecte : on hérite d'une petite fortune et on s'offre un studio de cinéma. La vie fait bien les choses, quand même. Bon par contre, pas de chance, la belle petite entreprise familiale dont on hérite est en fait en très mauvaise posture. En nous faisant signer les papiers, le notaire a aussi jugé bon de glisser l'un des scénarios non terminés qui traînaient dans un tiroir, qui va vite devenir notre dernier espoir de remettre les comptes bancaires du studio à flot.

Geai Gyllenhaal. Comme dans un petit city-builder simplifié, on observe donc un lopin de terre en vue de dessus, et on peut y poser tout un tas de bâtiments. On va d'abord recruter quelques scénaristes, puis une poignée d'acteurs bon marché et gérer le calendrier de communication autour de son premier long-métrage. Il n'y a d'abord pas grand-chose à faire avec les premiers projets de films, mais c'est une fois que notre studio se sera fait un nom que les choses sérieuses pourront commencer.

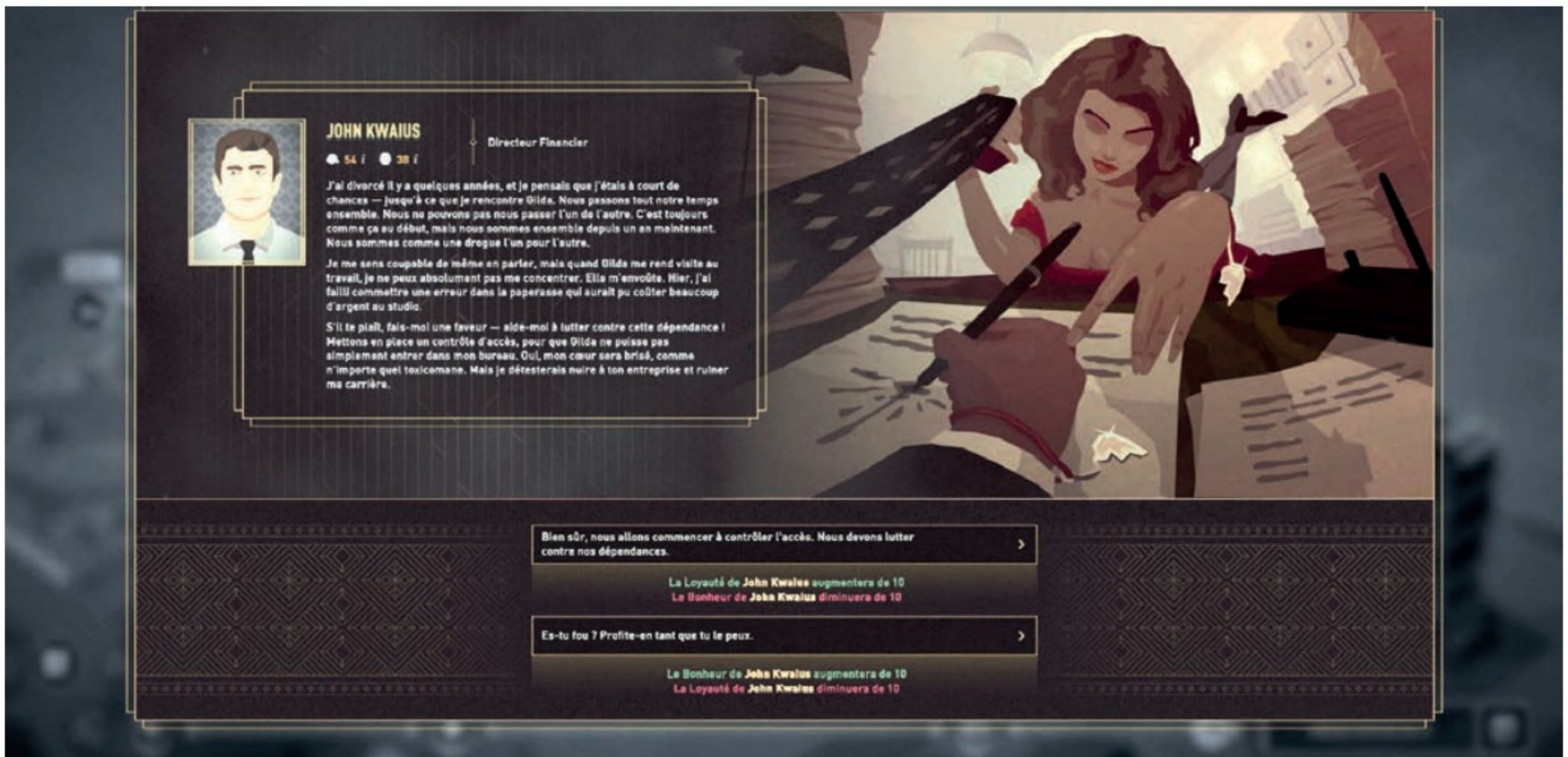
Hollywood Animal est une sorte de Frostpunk du monde du cinéma, sauf que les personnages sniffent de la coke au lieu de manger de la sciure de bois.

Peu à peu, on va ainsi voir fleurir un bureau de casting, des plateaux de tournage pour créer soi-même ses décors, un bureau de pré-production, un département des scripts... *Hollywood Animal* veut simuler plein d'aspects différents du cinéma hollywoodien, en donnant à chacun un petit menu et un mini-jeu qui lui est propre. Mon menu préféré par exemple, c'est celui de l'écriture de scénarios. On y fait bouger les différents blocs du script d'un simple glissement de souris, pour transformer une intrigue de film d'aventure en un thriller, ou si l'on décide qu'un tueur en série n'a finalement pas sa place dans une comédie romantique prévue pour les fêtes de fin d'année. La micro-gestion offre déjà

beaucoup de possibilités dans les mécaniques de management et de création artistique, bien plus que dans les autres jeux du genre. Il y a assez de jauges, de compteurs et de tableaux croisés dynamiques pour satisfaire les mordus de gestion, mais il y a surtout un gros élément perturbateur, qu'il faut gérer à chaque partie : le facteur humain. On ne sait ni quand ni comment, mais il y a toujours un scénariste ou un chargé de production qui finira par faire capoter un tournage d'une façon ou d'une autre.

Matou McConaughey. Les problèmes (souvent graves) font partie du quotidien dans *Hollywood Animal*. On va parfois devoir gérer les humeurs d'un directeur de la photographie accro à l'héroïne. Ou réaliser qu'on peut refuser à notre acteur principal une allonge sur son cachet, parce qu'il serait fâcheux que les médias apprennent qu'il a abusé sexuellement d'une mineure de quinze ans. Souvent, le jeu s'arrange même pour nous surprendre et pousser à l'improvisation, comme lorsqu'il nous demande comment réagir aux propos d'un scénariste raciste, qui se plaint de voir des personnes racisées jouer dans un film. C'est aussi ça, la joie des années 1930. Chaque nouvel événement aléatoire peut être résolu de plusieurs façons, qui amènent généralement leur lot de problèmes supplémentaires qu'il va aussi falloir gérer. En mettant les problématiques humaines au cœur de sa formule, *Hollywood Animal* veut être une sorte de *Frostpunk* du monde du cinéma, sauf que les personnages sniffent de la coke au lieu de manger de la sciure de bois. Quelques heures sur une même partie suffisent déjà à devenir un studio à la réputation solide, capable de produire plusieurs films en même temps et de gérer une armée d'acteurs dépressifs payés au lance-pierres. Toutefois, les choses se compliquent un peu lorsque notre filmographie s'agrandit, et qu'il faut apprendre à être sur plusieurs fronts en même temps. Il peut être assez compliqué de se remettre d'un échec, ou de trouver la recette miracle qui transforme n'importe quel long-métrage en blockbuster au succès planétaire.

Âne Hathaway. Enfin, j'écris ici que c'est compliqué mais en vérité, pour un génie du cinéma comme moi, l'exercice était plutôt simple. Le succès de ma comédie romantique de cuisine *Autant en emporte le flan* a mis ma boîte de production sous les projecteurs et m'a permis de transformer l'essai avec une trilogie,



et même de commencer à vendre des produits dérivés hors de prix. On a simplement été ralenti par la mort de notre acteur principal pendant le tournage d'*Autant en emporte le Flan 2 : Les Bouchées doubles* mais que voulez-vous, toute publicité est bonne à prendre. Malgré sa boucle de jeu un peu chiche par endroits, un arbre de recherches pas très équilibré et des petits soucis de traduction, l'accès anticipé de *Hollywood Animal* a déjà suffisamment de matière pour occuper quinze à trente heures. Il devrait même s'embellir d'ici la fin de l'année avec un Acte 2, et l'arrivée des franchises distribuées dans les salles de cinéma du monde entier, ce qui m'excite pas mal quand je pense que je vais pouvoir faire traduire *Autant en emporte le flan* en allemand, en espagnol ou même en doublage français avec un accent québécois. ☺

En l'état :

Les jeux de gestion de studio hollywoodien se ressemblent un peu tous, mais *Hollywood Animal* veut clairement faire bande à part. En abordant des thématiques sombres de façon aussi frontale et en poussant les potards de micro-gestion à toute balle, il a déjà des bases assez solides pour être plus intéressant à jouer que ses contemporains. Et si vous avez aimé l'ambiance maussade de *This is The Police*, c'est clairement un jeu à surveiller.

**SANS
DANGER**



Genre : poésie en création
Développeur : Bugbear Entertainment (Finlande)
Éditeur : THQ Nordic
Plateforme : Windows
Téléchargement : 15 Go
Sortie prévue : NC
Langue : communication non verbale
Prix actuel : 30 €

Wreckfest 2

La délicatesse

PAR PERGO

Si peu de jeux ont un discours. Les panpans, les boumboums sont légion, ceux qui élèvent leur public aux délicats tréfonds de l'âme humaine, moins. Dans son second traité de philosophie, Aristide Bugbear reprend son concept d'altérité tactile et le propulse vers la notion si mouvante de délicatesse. Un chef-d'œuvre en devenir.

Elle est la plus subtile des maîtrises, le plus fin des contrôles de soi. La délicatesse réside dans l'espace entre les choses : dans l'attente mesurée avant une parole, dans la place laissée à l'autre pour exister. En écrasant son pare-chocs contre la portière de la voiture devant nous, n'est-ce pas cet espace que nous réduisons, métaphoriquement, pour le sublimer ? Toi mon ami, toi mon frère, ce triple tonneau que je te fais faire « *en te défonçant la mouille* » – pour paraphraser Søren Kierkegaard –, n'est-il pas en réalité le plus bel acte d'amour et de tendresse qui soit ?

L'a beugné la bagnole, l'était impécab'. Emmanuel Levinas nous rappelle que l'éthique naît dans le visage de l'autre, dans cette responsabilité infinie que nous avons envers lui. Être délicat, c'est précisément reconnaître l'altérité non comme un obstacle, mais comme un appel à la bienveillance. Comment ne pas

En tamponnant ta carrosserie, jamais je ne t'agresse.

faire le lien avec les prémisses de ce *Wreckfest 2*, tant cette bienveillance est partout, tout le temps ? Et bam ! de la bienveillance, et bim ! de l'attention. En tamponnant ta carrosserie, jamais je ne t'agresse. Simplement, je dis : « *Tu es là, je te vois, tu es important.* » Ces cicatrices, cette tôle que je plie à chaque virage, à chaque croisement, seront les marques indélébiles de notre fraternité. Quand je hurle « *Tut tut !* », c'est « je t'aime » que je te susurre. Accepter l'arbre à cames qui arrache ton pare-brise, c'est accueillir cet amour, pleinement, viscéralement. Cette réception, sans réserve, mais avec réservoir, c'est un cadeau que tu me fais.

Carénage de raison. Certains, encore l'école des néo-capots bien entendu, ne voudront voir dans ce brouillon d'une future œuvre majeure que la redite du désormais classique *Wreckfest* publié en 2018 aux éditions Plomb fondu dans ta Gueule. Médiances ! Certes, quatre véhicules, cinq circuits (sur trois petites cartes) et une arène ne permettent pas encore de pleinement faire le tour de la question métaphysique que l'auteur prend à bras-le-garde-corps, et c'est à peine un article qui sert à peine d'introduction, mais quelle ambition ! En refaisant son moteur graphique, Bugbear va vers le beau. En cela, il nous prouve déjà que l'esthétique compte à la condition de ne pas être une coquille vide. L'auteur, au contraire, cherche à démontrer que cette beauté n'a de sens que couplée à un moteur physique repensé, que ce qui est beau

procure du plaisir à qui le regarde ou le touche. On retrouve, en miroir, la délicatesse comme sujet central. Alors on touche, on caresse, on frôle, on défonce, on empale, on pulvérise et on met sur orbite.

Hé Ducon ! Tu l'avances ton char ? Les Presses Hydrauliques Universitaires de France ne s'y trompent pas, en ouvrant dès maintenant le brouillon de ce qui sera, à n'en pas douter, la plus grande somme philosophique sur l'importance de la caresse depuis « *Lotus : une analyse phénoménologique de la triple épaisseur* ». La portée pour l'humanité n'est donc pas en question. Faut-il, en revanche, se jeter sur ce premier jet d'un auteur réputé pour prendre son temps, faire des pauses réflexives qui durent parfois plus de six mois ? Je vous dirais oui, à moins que vous ne préfériez relire ou vous procurer chez un bouquiniste le premier opus de son œuvre, préférant attendre de découvrir l'analyse complète dans un long moment, mais avec plus de chair autour des os. Je ne vous force à rien, les deux options sont acceptables et je suis un être soucieux de votre liberté. La délicatesse, toujours. ❧

En l'état :

Page 24 : « *Vroum vroum, tut tut, biiiiiim, en plein dans ton châssis !* », quel auteur incontournable ! Foncez, au sens propre comme au figuré, si le plaisir de la conduite vous fait oublier que c'est encore plus une grosse démo technique qu'un jeu presque fini. J'en ai encore des larmes plein l'essieu.

**SANS
DANGER**





Genre :

hack 'n' slash, rogue lite

Développeur / Éditeur :

Thunder Lotus Games

(Canada)

Plateformes :

Windows, Xbox Series

Téléchargement : 3,4 Go

Sortie prévue :

18 mars 2025

Langue : français

Prix actuel : 18 €

....

33 Immortals

Le pont de l'ascension

PAR YAMUKASS

Le changement de style est radical quand on repense, nostalgique, à *Spiritfarer* et sa manière si poétique de nous parler du deuil. Cinq ans plus tard, le studio montréalais Thunder Lotus nous propose d'essayer en accès anticipé leur *rogue lite* d'action coopératif *33 Immortals*. Un jeu peu surprenant mais diablement efficace, qui repose sur l'intelligence collective.

Visiblement, ce n'est pas super épanouissant d'être une âme damnée, condamnée à errer on ne sait où... Pas le choix, la révolte s'organise : avec vos camarades immortels, votre mission va consister à venir à bout des monstres qui hantent les trois strates du jeu, Inferno, Purgatorio et Paradisio. Le but : vaincre Dieu pour trouver le salut. C'est depuis les Bois Sombres, qui sert de hub, que vous allez pouvoir vous équiper avant de passer les portes de l'enfer : armes, atouts, *outfit of the day*... Une fois fin prêt, direction le grand portail tout au Nord pour engager la bataille dans un univers inspiré de *La Divine Comédie*.

Dante dents. Impossible de ne pas penser à *Hades* lorsque l'on interagit avec les PNJ ou que l'on sélectionne ses armes avant la bataille. Les joueurs les plus habitués du genre ne seront perdus ni dans l'organisation des lieux, ni dans les mécaniques d'amélioration, ni même face aux personnages et leurs boîtes de dialogues. Parmi eux, Dante nous permet de gérer nos atouts, des petits jetons dorés récoltés lors des expéditions : ces bonus passifs permettent d'améliorer votre avatar une fois équipé. Doté au départ de deux emplacements d'atout, votre avatar pourra en débloquent d'autres après avoir rempli divers objectifs. Les objectifs justement, c'est auprès de Béatrice qu'il faudra les valider. Maîtrise d'arme, nombre d'ennemis vaincus : chaque mission effectuée fait monter un niveau d'exploit et permet de gagner en puissance. Pour ce qui est de votre apparence, Charon s'en charge : capes, aura, familier ou encore apparence d'arme sont disponibles. Enfin, Virgil tient le Compendium du jeu, l'encyclopédie de tout ce que vous allez voir, manier ou tuer dans les limbes. Une fois que vous aurez sélectionné l'arme qui vous sied le mieux (sceptre magique, double dague, épée ou arc), il faudra passer la grande porte Nord pour le champ de bataille. La boucle de gameplay est basique : explorer la carte, tuer des monstres, ouvrir des coffres, casser des jarres



Les combats d'ascension sont les plus intenses avant le boss de zone.







et, dès que c'est possible, entrer dans une chambre de torture pour grappiller ses récompenses. Ces mini-arènes accueillent jusqu'à six joueurs et permettent de récupérer des runes d'amélioration temporaires, valables pour la partie en cours. Vous allez aussi croiser différents autels : ceux d'os permettent de se soigner ou de récupérer des clés contre des... os (c'est bien fait), sur les monstres ou dans le décor. D'autres, violets, s'activent après avoir vaincu assez d'ennemis et permettent d'améliorer vos statistiques pour ce run. Bref, tout pour vous gonfler à bloc sans être transcendant, il faut l'avouer.

Relations en team. MAIS (et c'est là que *33 Immortals* fonctionne), pour réussir à vous frayer un chemin jusqu'au dernier combat de boss de fin de niveau, il ne faudra pas vous lancer seul à l'assaut. Pour vaincre, il faudra rester groupé. Vos coups isolés n'auront que peu d'effets sur vos adversaires : à plusieurs, le multiplicateur s'emballe et permet de dévaster

Pour vaincre, il faudra rester groupé.

tout ce qui se met en travers de votre route. Le feeling est bon, on mitraille la touche action et celle de son coup spécial pour éviter intelligemment les retours. Bref, le secret, c'est de ne jamais se retrouver seul : la carte, accessible d'un appui de gâchette, permet de situer les autres combattants d'un coup d'œil et de les rejoindre au plus vite. Une fois assez de chambres fermées et de monstres anéantis, vous serez appelés avec vos camarades à un « combat d'ascension » : une sorte d'arène ouverte où il faut venir à bout de nombreuses vagues avant de pouvoir « monter » vers le boss. Chaque type d'arme possède un pouvoir spécial qui ne s'active que si plusieurs joueurs se positionnent correctement : par exemple, les archers peuvent déclencher un assaut de flèches dévastatrices grâce

à deux autres joueurs, les manieurs de dagues des bonus de récupération d'os, d'autres diffusent une brume ankylosante... Des techniques indispensables pour s'en sortir. Les joueurs les plus stratèges sauront où se positionner et quand déclencher ces combos pour en tirer le meilleur parti. C'est là qu'intervient la « magie » de *33 Immortals* : il faut faire confiance aux autres, les observer, réfléchir à sa stratégie pour ne pas gâcher une occasion unique de multiplier ses forces. C'est extrêmement stimulant de constater à quel point la coopération peut être efficace. On voit le compteur de dégâts exploser et les barres de vie du boss se vider de plus en plus vite. On prend le pli rapidement et il est plutôt facile de venir à bout de la première zone, après avoir évité les nombreux patterns d'attaque de Lucifer, ce qui est plutôt valorisant. En cas de mort, vous avez droit à une seconde chance : transformé en un petit orbe brillant, l'un de vos alliés peut vous remettre sur pieds d'un appui prolongé de bouton. La coopération, toujours ! Grâce à tant d'amour et de solidarité, Lucifer s'éteint dans un dernier râle. On repart alors de l'Inferno avec une clé pour la zone suivante et des améliorations diverses. Pour revenir encore plus fort et tenter de monter de plus en plus vers la rédemption. Et c'est reparti pour un tour... 33

En l'état :

33 Immortals ne réinvente pas le fil à couper l'eau tiède du genre, mais son fun instantané pousse à le relancer, encore et encore. La synergie entre les joueurs fonctionne parfois tellement bien que c'en devient extrêmement grisant et on se sent porté par un élan collectif. Les développeurs sauront à coup sûr apporter suffisamment de profondeur à leur titre pour lui garantir une belle durée de vie à sa sortie en 1.0.

**SANS
DANGER**



C'EST PAS DU JEU

DOWNLOAD

p. 74

HARDWARE

LA RTX 5070 À L'ASSAUT
DU MILIEU DE GAMME

p. 76

MATOS

LE MASQUE ANTI-BRUIT
POUR GAMERS

p. 78

CANARD DÉ

KELP : REQUIN VS PIEUVRE

p. 80

CANARD PEINARD

p. 82

DÉSOLÉ,
MAIS POUR PARTICIPER À *THE FINALS*
IL VA FALLOIR DESCENDRE DE L'HÉLICOPTÈRE.

© Embark Studios

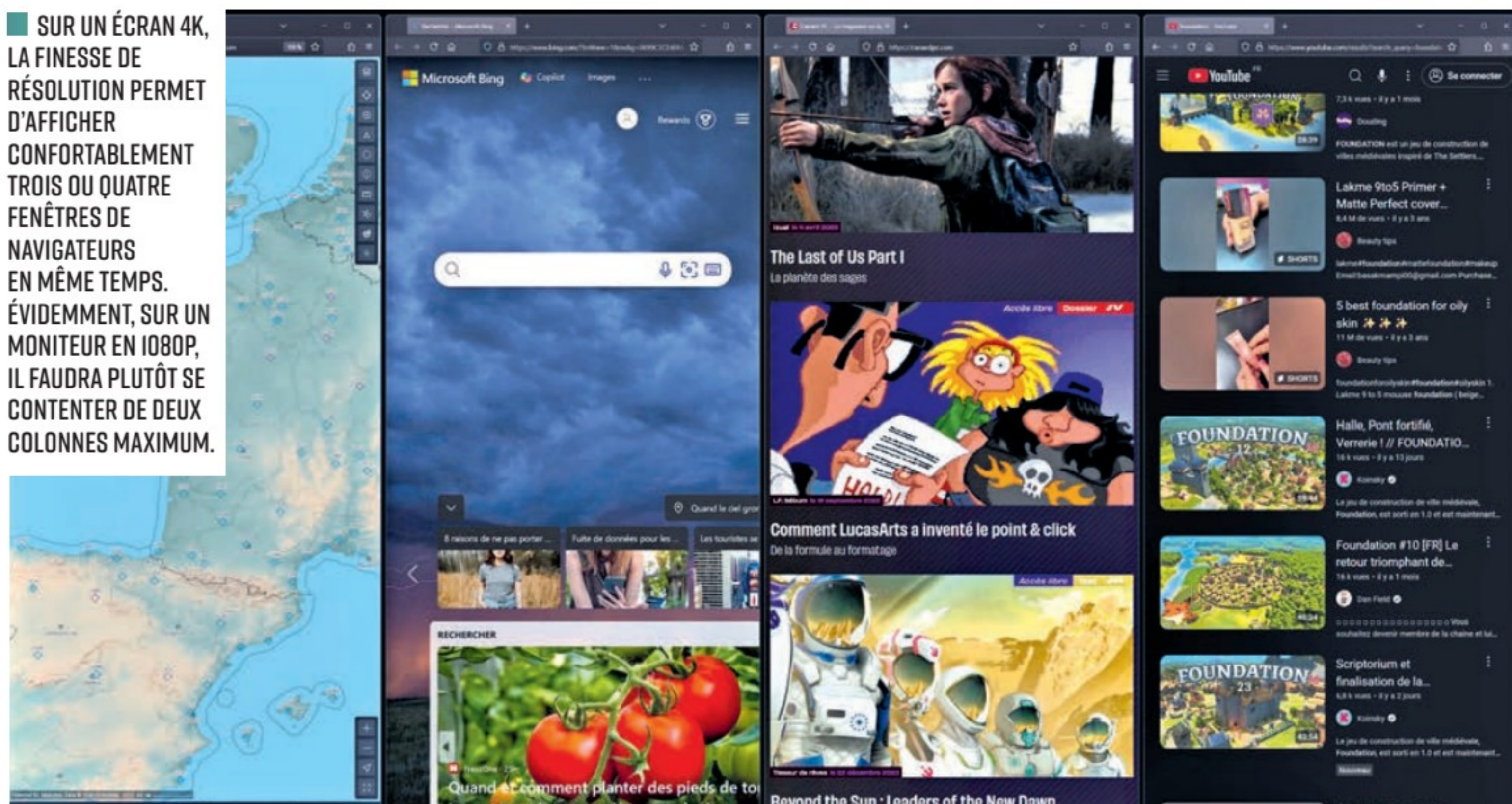
DOWNLOAD

PAR @ACKBOO

AVEZ-VOUS (VRAIMENT) BESOIN D'UN TILING WINDOW MANAGER ?

LA PORTE OUVERTE À TOUTES LES FENÊTRES

SUR UN ÉCRAN 4K, LA FINESSE DE RÉOLUTION PERMET D'AFFICHER CONFORTABLEMENT TROIS OU QUATRE FENÊTRES DE NAVIGATEURS EN MÊME TEMPS. ÉVIDEMMENT, SUR UN MONITEUR EN 1080P, IL FAUDRA PLUTÔT SE CONTENTER DE DEUX COLONNES MAXIMUM.



TYPE : UTILITAIRES - URL : [TINYURL.COM/GPCGLAZWM](https://tinyurl.com/GPCGLAZWM) + [TINYURL.COM/GPCCKOMOREBI](https://tinyurl.com/GPCCKOMOREBI) - PRIX : GRATUIT

Cela fait trente ans que nous ouvrons nos fenêtres Windows de la même façon : sans y penser, de manière désordonnée, les unes par-dessus les autres, comme des barbares. Alors, nous les réarrangeons piteusement à la souris, ou nous jouons du Alt-Tab, parce que le navigateur Internet est caché par l'explorateur de fichiers, et que la fenêtre Discord se trouve sous celle de Photoshop. N'existerait-il pas une technologie magique pour mettre un peu d'ordre dans ce foutoir ?

Si, bien sûr. Et depuis très longtemps. Les Tiling Window Manager (ou TWM) sont apparus dans les années 2000 et... n'ont pas intéressé grand monde, en dehors d'une poignée d'utilisateurs, principalement sous Linux où ces utilitaires sont nés. Puis les diagonales d'écran se sont élargies. Les résolutions ont augmenté. Et les TWM, qui n'avaient pas grand intérêt sur nos pauvres écrans 17 pouces du temps

jadis, ont commencé à gagner en popularité depuis quelques années, particulièrement sous Windows où ils sont arrivés à maturité. Quel est donc le principe de cette nouvelle religion informatique ? En huit mots : voir *tout* le contenu de *toutes* les fenêtres. Elles ne doivent pas se superposer, parce

Voir *tout* le contenu de *toutes* les fenêtres.

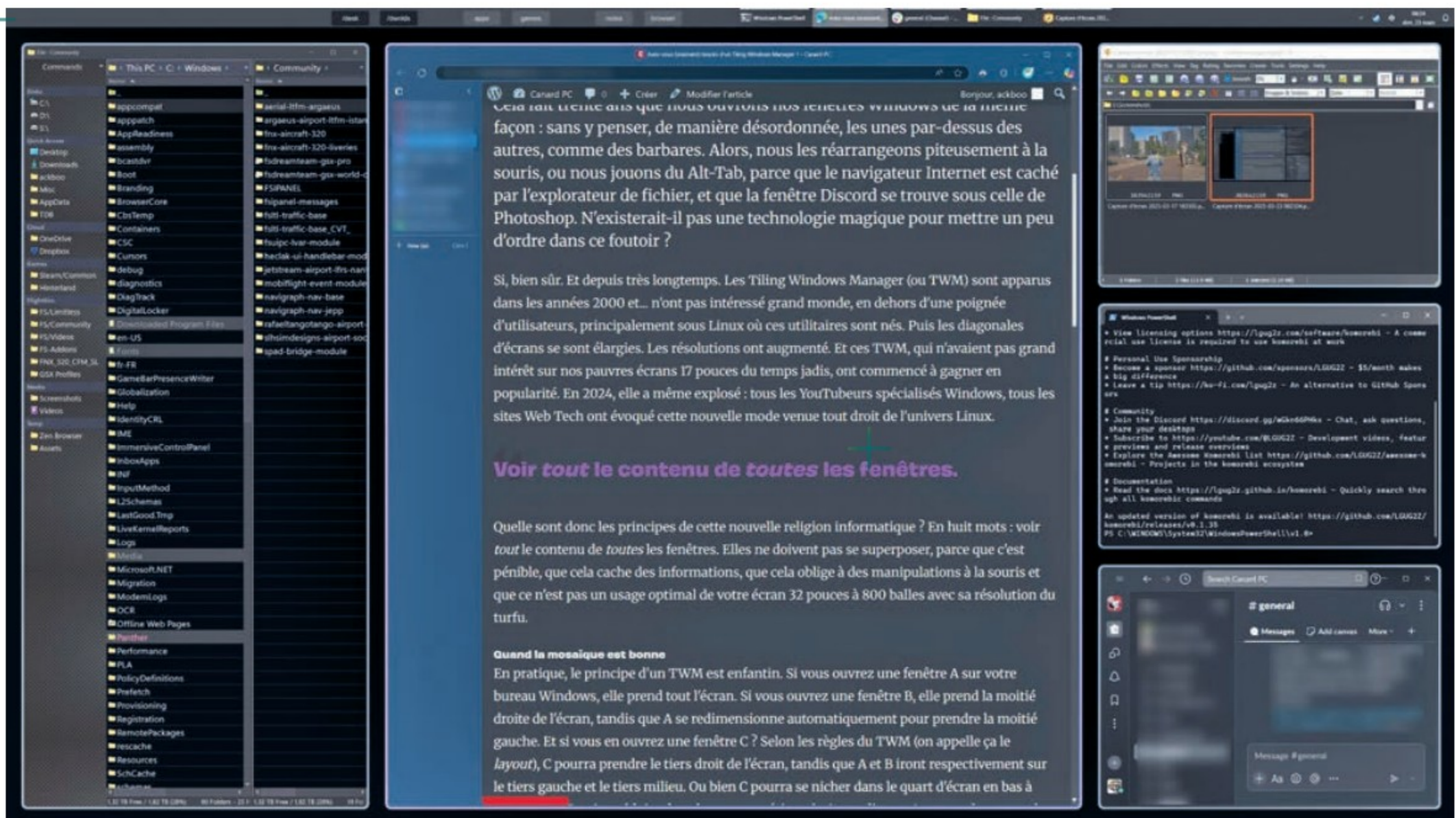
que c'est pénible, que cela cache des informations, que cela oblige à des manipulations à la souris et que ce n'est pas un usage optimal de votre écran 32 pouces à 800 balles avec sa résolution du turfu.

Quand la mosaïque est bonne. En pratique, le principe d'un TWM est enfantin. Si vous ouvrez une fenêtre A sur votre bureau Windows, elle prend tout l'écran. Si vous ouvrez une fenêtre B, elle prend la moitié droite de l'écran, tandis que A se redimensionne

automatiquement pour prendre la moitié gauche. Et si vous ouvrez une fenêtre C ? Selon les règles du TWM (on appelle ça le *layout*), C pourra prendre le tiers droit de l'écran, tandis que A et B iront respectivement sur le tiers gauche et le tiers milieu. Ou bien C pourra se nicher dans le quart d'écran en bas à droite, sous B qui se réduira dans le quart supérieur droit, tandis que A restera dans toute la moitié gauche de l'écran. Ça vous paraît compliqué ? Écoutez, arrêtez de me lire et installez tout de suite GlazeWM (en utilisant par exemple l'excellent UniGetUI que je vous conseillais le mois dernier). Vous pigerez immédiatement, on se revoit dans dix minutes.

Un bouleversement existentiel. Rebonjour. Alors, vous en avez pensé quoi ? Oui, je suis d'accord, c'est assez cool. Et encore, GlazeWM, n'est pas le TWM le plus puissant du lot. Sous Windows, la star du genre s'appelle komorebi. Il est assez complexe à configurer – tout

(crédits photo : Pexels.org)



■ LE LAYOUT « ULTRAWIDE » EST PROBABLEMENT LE PLUS POPULAIRE, AVEC UNE GRANDE FENÊTRE CENTRALE ET DEUX COLONNES LATÉRALES PLUS PETITES. ÉVIDEMMENT, LES PROPORTIONS ET L'ÉCART ENTRE CHAQUE FENÊTRE (ON LAISSE GÉNÉRALEMENT 10 OU 20 PIXELS, ÇA FAIT PLUS CLASSE) SONT CONFIGURABLES.

se fait dans un fichier texte, désolé –, mais s'avère plus souple, élégant, fluide et personnalisable. Je l'utilise depuis maintenant un mois. J'ai figolé mon *layout* à la perfection, j'ai réglé les raccourcis clavier avec AutoHotkey, j'ai dégagé la barre de statut (qui n'a pas d'utilité pour moi, mais c'est au goût de chacun) et je suis *presque* conquis. Je mets le *presque*, car c'est un sacré bouleversement par rapport à la gestion habituelle des fenêtres sous Windows. Il y a des réflexes à oublier, d'autres à apprendre, et le moindre changement de configuration demande du boulot. En revanche, lorsque je désactive komorebi, c'est... la guerre. Le système d'exploitation ouvre les fenêtres n'importe où, elles se cachent, se chevauchent, et je passe mon temps à les réarranger. Je me demande comment j'ai pu tolérer ce bordel aussi longtemps.

L'essayer, c'est peut-être l'adopter. Les Tiling Window Managers, comme le clament les linuxiens depuis des décennies, sont effectivement des outils très intéressants pour certains usages. Bien sûr, si votre PC ne vous sert qu'à lancer un jeu vidéo entre deux séances de scrolling sur Instagram, leur pertinence est limitée. En revanche, si vous avez souvent deux, trois, cinq fenêtres ouvertes en même temps pendant vos journées de télétravail ou vos sessions

de coding (sur ce rogue-like en *pixel art* qui vous rendra millionnaire), un TWM bien configuré devient addictif. Il y a quelque chose de très satisfaisant à voir ces fenêtres s'emboîter et se redimensionner pour remplir proprement l'écran. Mon

Un Tiling Window Manager bien configuré devient addictif.

conseil santé/beauté mensuel est donc le suivant : essayez ces machins. Installez un TWM – commencez par GlazeWM, c'est le plus simple pour découvrir – et surtout laissez-vous deux ou trois jours afin de vous familiariser avec cette

nouvelle philosophie. Ouvrez et fermez des fenêtres, changez leur proportion à l'écran, apprenez les trois ou quatre raccourcis clavier de base, et vous verrez vite si ces utilitaires peuvent révolutionner (ou pas) votre façon d'interagir avec Windows. Sachez aussi que vous n'avez pas à les utiliser en permanence. Quand je glande devant YouTube, komorebi est désactivé. En revanche, quand j'écris un article de dix pages sur un city-builder moldave et que je dois jongler entre trois fenêtres Zen Browser, en plus de Slack, Directory Opus, FastStone Viewer et Notion, je lance mon TWM et m'émerveille d'avoir chaque centimètre carré de mon bureau Windows parfaitement exploité sans avoir à faire la moindre manip. ■

■ FancyZones sous stéroïdes

Vous pourriez penser qu'un TWM offre peu ou prou les mêmes fonctionnalités que FancyZones, l'excellent petit utilitaire disponible avec les PowerToys de Microsoft. En pratique, vous allez voir que leur usage est différent. Avec FancyZones, il faut réarranger les fenêtres soi-même, à la main, dans leurs petites zones prédéfinies. Les TWM, eux,

font tout automatiquement. Dès qu'une fenêtre s'ouvre ou se ferme, ils réorganisent l'écran. Ils permettent aussi d'intervenir facilement les fenêtres entre elles, de redimensionner leurs proportions avec des raccourcis clavier, de changer à la volée le découpage du bureau. Ils sont beaucoup plus puissants et « dictatoriaux » que FancyZones, et cela fait toute leur efficacité.

LA RTX 5070 À L'ASSAUT DU MILIEU DE GAMME

PAR NEJI

Remplacer un modèle considéré par les joueurs comme le plus intéressant et équilibré de sa génération n'est pas une mince affaire. Pourtant, la RTX 5070 aura bien pour lourde mission de conquérir à nouveau le cœur des joueurs et décider ceux qui ont remis l'upgrade de leur carte Ampere à plus tard de rester du côté vert de la force. La RTX 4070 a-t-elle trouvé son digne successeur ?

On l'a assez répété, le contexte technique qui accompagne le lancement de cette génération est très particulier. Sans pouvoir compter sur une nouvelle finesse de gravure et venant d'une génération de GPU dont les limites de consommation ont déjà été poussées très haut, Nvidia n'a que peu de marge de manœuvre pour creuser l'écart avec la gamme précédente. Les premières GeForce Blackwell, sans pouvoir montrer ce dont elles sont capables en *neural shading* faute de support logiciel, ont laissé auprès des joueurs une impression pour le moins mitigée. Impression renforcée par le fait que la carte la moins onéreuse disponible jusqu'à présent se négocie déjà près de 900 euros, sans compter la surtaxe qu'appliquent partenaires et boutiques sur les faibles stocks disponibles. Annoncée à 649 €, soit le même tarif que la RTX 4070 SUPER qu'elle remplace, la RTX 5070 a pour tâche de corriger le tir d'un lancement en demi-teinte. La codification du processeur graphique qui équipe cette carte en dit long sur son positionnement : le GB205 est un hybride entre milieu et entrée de gamme. Plus proche du premier, on le retrouve au (presque) complet au sein de la nouvelle carte, là où son prédécesseur de génération Ada, l'AD104 que l'on pouvait croiser



jusqu'à la RTX 4070 Ti, avait subi un bon coup de laser avant d'être intégré à la RTX 4070. Nvidia est visiblement parti sur une puce intermédiaire pour rationaliser les coûts au maximum : avec une RTX 5070 Ti partageant le même processeur graphique que la plus onéreuse 5080, il n'y a plus besoin d'une puce capable d'effectuer un grand écart. Cela dit, la configuration de ce nouveau GPU reste encore une fois très proche de celui qu'il remplace : le nombre d'unités de calcul employées sur la nouvelle carte progresse d'environ 5 %. Le bus mémoire est quant à lui inchangé avec ses 192 bits de large, ce qui permet d'y câbler six modules de GDDR7 pour une quantité de VRAM totale de 12 Go.

GÉNÉRATION DE TRAMES, SALUT DU MILIEU DE GAMME ?

Ce que la RTX 5070 propose avant tout aux joueurs est de profiter du mécanisme de génération de trames multiples. On se souvient du tonitruant « RTX 5070 = RTX 4090 » du dernier CES et si ce n'était pas clair, cette affirmation n'est valable que dans les cas où la petite carte Blackwell profite du mode *MFG 4X* qui lui est exclusif.

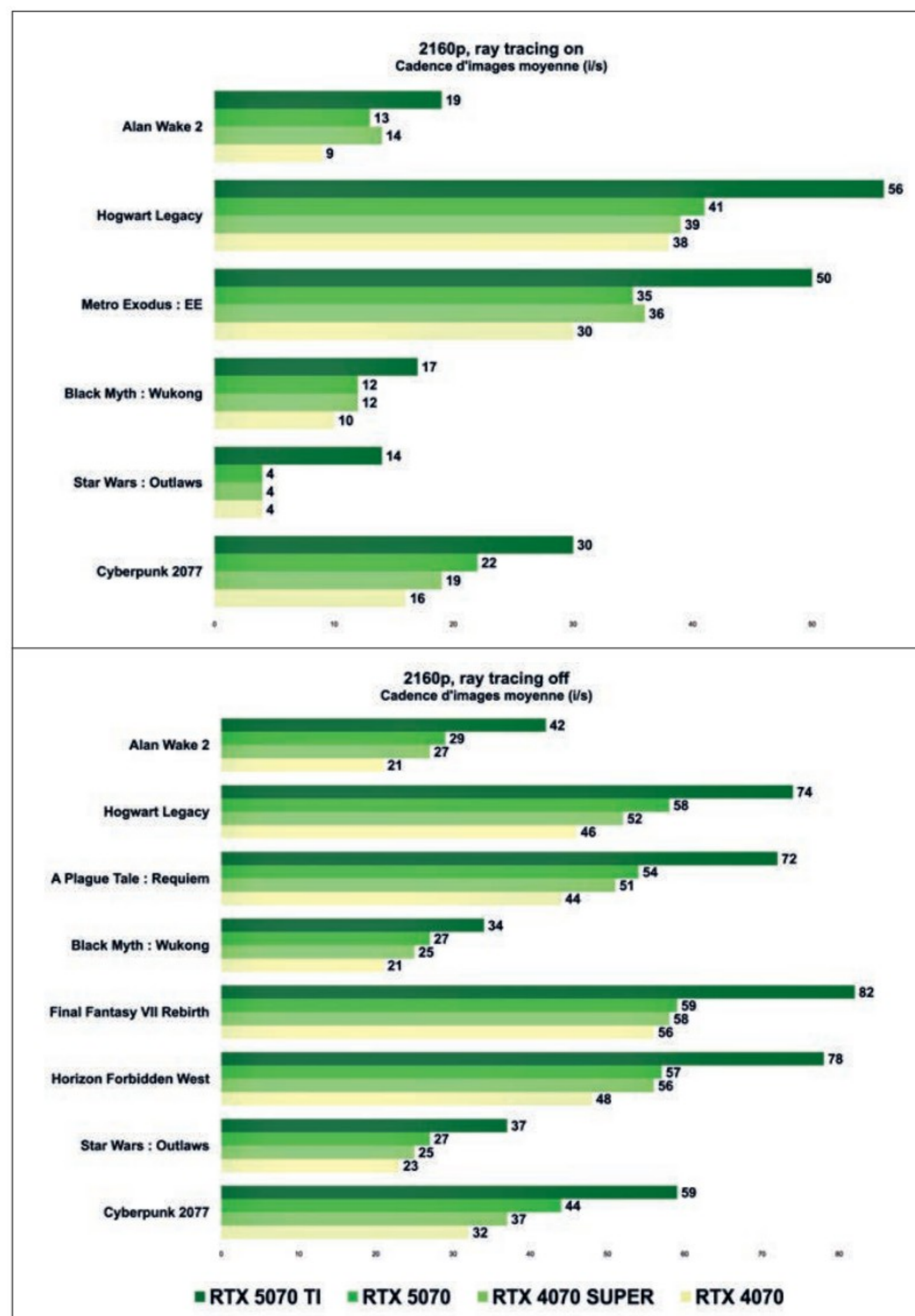
Cette allégation quelque peu cavalière nous rappelle que les plans de la firme pour le long terme restent d'intégrer toujours plus de *deep learning* dans le processus de rendu de nos jeux. La *Frame Generation* est une technique d'interpolation reposant sur un modèle neuronal capable de construire une trame complète à partir de l'image précédente et de vecteurs de mouvements. Disponible depuis les RTX 4000, elle franchit un cap avec les GeForce Blackwell dont le mécanisme de *frame pacing* permet d'interpoler sans micro-saccades jusqu'à trois images conçues par IA : avec les jeux compatibles, le *frame rate* se retrouve propulsé au niveau de celui offert par une carte très haut de gamme de génération précédente. Cependant, la latence reste dépendante de la cadence originale : partir de 120 ips pour arriver à 240 ips, *Frame Generation* active, n'est pas la même chose que partir de 60 pour atteindre les 240 avec la *MFG 4X*, même si la nouvelle itération de Reflex s'efforce de corriger ce problème de ressenti. Cette fois, la nouvelle venue est confrontée à son ascendante directe ainsi qu'à sa variante SUPER : il est intéressant de vérifier comment se comporte la RTX 5070 face à une RTX 4070 SUPER dont l'AD104 est, sur le papier, plus musclé que

le GB205. Pour ce test, Nvidia nous met à disposition une carte maison, la désormais célèbre Founder's Edition. La qualité d'assemblage est comme de coutume quasi irréprochable, avec l'usage de matériaux nobles et une conception à deux PCB pour rendre l'ensemble le plus compact possible. Malheureusement, les éloges s'arrêteront là concernant ce dissipateur : les calories que dégage le GB205 poussent le système dans ses retranchements et les deux ventilateurs de 90 mm atteignent jusqu'à 2 550 tr/min pour des températures GPU qui oscillent autour des 76 °C en charge. Malgré son apparence « *premium* », ce modèle

Malheureusement, entre des neural shaders dont on ne voit toujours pas le bout du code et une quantité de VRAM qui fait du surplace, cette carte a un arrière-goût de « pas assez ».

risque de ne pas vraiment trouver grâce aux oreilles des joueurs exigeants sur la question du silence. C'est d'autant plus dommage que la puce dispose d'un excellent potentiel d'overclocking !

SAUT DE PUCE. Nvidia nous avait annoncé des gains relativement élevés en rendu classique et c'est le cas en poussant jusqu'à l'ultra HD. La RTX 5070 se montre dans cette définition 25 % plus véloce en moyenne que la RTX 4070 originale. En WQHD, cible privilégiée de cette gamme de carte, l'écart est plus serré, avec une moyenne tournant autour des 15 %. Lorsque le *ray tracing* s'invite à la fête, on tombe à 21 % de mieux en 2160p et environ 12 % en 1440p. Dans cette définition, peu de jeux résistent à la RTX 5070 en rendu classique, mais le DLSS devra être de la partie lorsqu'on aura la main lourde sur les réglages du *ray tracing*. Quant à la fonctionnalité phare de la génération RTX 5000, la génération de trames multiples, elle permet d'exploiter correctement un moniteur haute fréquence en partant d'une cadence d'images très modeste avant application de toute l'armada de



technologies articulées autour de l'IA. Là où le bât blesse, c'est lorsque l'on compare la nouvelle venue à la RTX 4070 SUPER, qui a été longtemps disponible chez nous au même tarif : cette carte offre un niveau de performance quasi identique. La quantité de mémoire stagnante à 12 Go commence à être un peu juste et il y a fort à parier qu'elle le sera plus encore avec les titres à venir. Les promesses de la compression neuronale de textures sont séduisantes, mais nous attendons de voir ces technologies à l'œuvre en condition réelle. Compte tenu des contextes techniques et économiques qui entourent le lancement de cette génération, la RTX 5070 reste un produit intéressant sur cette gamme tarifaire.

Elle s'affiche à 50 \$ de moins que le modèle qu'elle remplace (même si le cours de l'euro ne nous permet pas d'en profiter) et offre des prestations toujours d'actualité en QHD. Malheureusement, entre des *neural shaders* dont on ne voit toujours pas le bout du code et une quantité de VRAM qui fait du surplace, cette carte a aussi un arrière-goût de « pas assez ». Avec ses performances satisfaisantes en 1440p et son mode MFG 4X, la RTX 5070 en donnera pour leur argent aux joueurs ayant boudé la génération précédente. Néanmoins, nous ne pouvons que regretter la stagnation assez inédite du rapport performance/prix et la largeur du bus mémoire qui oblige à se contenter, encore, de 12 Go sur ce segment. ■

L'HUMANITÉ A-T-ELLE BESOIN D'UN MASQUE ANTI-BRUIT POUR GAMERS ?

PAR **NODDUS**

Je ne suis pas inventeur. Mon travail, c'est de vous faire pouffer du nez en écrivant des trucs sur le jeu vidéo que vous lirez dans un TER Valenciennes-Jeumont. Cependant, je suis presque sûr que si j'avais le pouvoir de créer quelque chose d'utile pour l'humanité, je l'utiliserais pour faire progresser notre civilisation. Je ne sais pas, quelque chose qui n'existe pas, comme un trentenaire qui ne fait pas d'escalade, ou des poches sur les vêtements pour femmes. Mais jamais, au grand jamais, un masque anti-bruit pour gamers.

Il faut dire que les joueurs de jeux vidéo ont quand même le dos bien rond. On en a vu passer, des cochonneries au fil des années. On a connu les lunettes spéciales e-sport à 200 balles avec leurs montures sportives et des verres teintés, on a été gâtés par Razer avec un fauteuil de bureau RGB qui fait à la fois chauffage et ventilateur, et tout récemment, on nous parlait même d'une souris anti-mauvaises odeurs, dans laquelle on peut glisser ses meilleures huiles essentielles pour sentir bon des mains. Je suis sincèrement désolé pour vous si vous avez suffisamment d'argent pour le jeter comme ça par les fenêtres, alors que vous pourriez le dépenser pour des choses utiles, par exemple en retournant chez le buraliste acheter dix-neuf exemplaires de ce magazine. Mais je vous comprends. Parfois, c'est plus fort que nous, c'est comme si on n'avait pas le choix. Alors je ne juge pas. Pas plus tard qu'hier, quand j'ai vu qu'une boîte autrichienne proposait pour 149 € (frais de port non compris) un masque anti-bruit pour G@M3RZZZ, j'étais obligé de mettre la main dessus. La promesse est simple : en enfila-

Il a fallu passer de longues minutes à expliquer à la personne qui partage ma vie que ce n'est pas ce qu'elle pensait.



le masque sur sa tête, on étoufferait apparemment le son de sa propre voix, ce qui permet en théorie d'enchaîner les 3V3 sur *Rocket League* en gueulant jusqu'au bout de la nuit sans réveiller votre moitié qui dort à poings fermés, ou ce colocataire qui ronfle un peu trop fort. De là, les questions ont fusé

Évidemment que si je parle en mettant une paire de chaussettes dans ma bouche, ça va atténuer le son de ma voix.

dans ma tête : est-ce que ça marche ? Comment ça fonctionne ? Pourquoi avoir inventé ça ? Et surtout, est-ce que ça allait enfin me faire passer Global Elite sur *Counter-Strike* ?

RENDRE CE JOUEUR MUET ?

Cette merveille s'appelle le Metadox Ombra. D'après le site officiel, c'est un masque qui combine « un confort sans précédent, une compatibilité sans faille et une

technologie de suppression du son jamais vue ». Il est disponible en deux tailles universelles (S/M ou M/L) qu'on peut ensuite ajuster grâce à une flopée de lanières, de scratchs et d'élastiques à tirer pour maintenir cette abomination en place sur le visage. Dans les faits, c'est fondamentalement une grosse plaque de plastique entourée de mousse et de tissu épousant la forme de la bouche jusqu'au bas du menton, comme si on partait à la Japan Expo déguisé en Bane dans *The Dark Knight Rises*. Ce qui m'embête le plus avec l'idée d'écrire cet article, c'est de devoir avouer que le masque fonctionne plutôt bien. Si on parle à un volume à peu près normal pendant que quelqu'un dort non loin de là, le son de la voix est pas mal réduit sur les fréquences médium, et un peu atténué sur les graves, à condition de ne pas avoir la même fréquence vocale que Gérard Darmon. Mais à quel prix ? Après avoir passé dix bonnes minutes à adapter le masque à la forme de son crâne, on peut le resserrer comme bon nous semble et l'enfiler sous notre nez, au plus proche pour éviter au maximum à l'air de s'échapper. Attention, pas trop non plus, sinon les lanières en scratch pas très robustes risquent de se détacher en pleine partie. Ah, donc ce n'est pas non plus idéal si on a une grosse tête. Bon.



Avec un tel engin sur la tête, il faut trouver de nouvelles façons d'être toxique sur *Counter-Strike*.



SILENCE, ÇA TOUSSE. Une fois tout cela bien attaché, on le cale bien sous notre nez, pile à l'endroit où ça fait transpirer de la moustache et où c'est désagréable de sentir son souffle chaud lorsque l'on respire. Désormais équipé d'un masque de 480 grammes sur la caboche, on est prêt à enfiler par-dessus notre propre casque-micro de 300 grammes pour ne pas avoir à se farcir la qualité du micro intégré au masque (à clipser grâce à des aimants), qui sonne exactement comme la voix d'un pilote d'avion en train de manger un cassoulet. Bon, ça y est, là, c'est parti, à nous les joies de la *solo queue* en *ranked* sur *League of Legends*. Sauf que pas vraiment. En plus de tirer autant qu'un casque VR sur l'arrière de la tête, le Metadox Ombra – pourtant censé être pensé pour de longues sessions de jeu – souffre des mêmes tares que les masques médicaux qu'on portait pendant le Covid. Il donne

chaud, il nous fait sentir quand on a mauvaise haleine et il est globalement très inconfortable à utiliser. Alors oui, ça fonctionne sur le papier, on est moins bruyant. Mais évidemment que si je parle en mettant une paire de chaussettes dans ma bouche, ça va atténuer le son de ma voix. Je n'ai pas besoin d'acheter un masque pour ça. Et puis vous savez, moi, j'ai beaucoup d'amis. Des tonnes, même. Pourtant, je n'en connais pas un seul qui soit prêt à s'infliger une telle soirée de souffrance pour jouer avec moi. Non, mes amis sont des personnes intelligentes et raffinées, alors ils préfèrent par exemple parler tout bas, régler la sensibilité de leur micro ou simplement utiliser le système de *ping* et de commandes vocales d'un jeu pour communiquer avec moi quand il est tard. Comme ça, ils ne réveillent pas le quartier et peuvent économiser 150 euros tout en continuant à s'amuser. ■





Par Perco

Kelp : Requin vs Poulpe

Poulpe Fiction

Genre : duel asymétrique, cache-cache, bag et deck building
Créateur : Carl Robinson
Illustrateur : Weberson Santiago
Éditeur : Wonderbow Games
Nombre de joueurs : 2
Nombre de joueurs optimal : 2
Durée : 30 à 45 minutes
Complexité : modérée
Surface de jeu recommandée : table du salon
Prix : 32 €

Être malin, voilà une qualité qui procure joie, succès et plaisir, non ? Sauf qu'on a tous dans notre entourage un Jojo le requin. Celui qui n'est pas forcément très fute-fute, qui bourrine un peu pour tout, qui semble marcher à l'instinct. Et un Jojo est toujours heureux comme un pape.



L'avantage de *Kelp*, un jeu de cache-cache entre une poulpe futee et un Jojo le requin, c'est que l'on peut alterner ces rôles asymétriques de partie en partie. Car, il faut l'avouer, jouer la poulpe est plus tactique, alors que le rôle du squal peut parfois être frustrant. Notez que le requin est un requin-pyjama, dont je ne connaissais pas l'existence, mais qui devient immédiatement mon animal totem.

Seiche et trouve. Carl Robinson, un auteur que j'avoue découvrir avec ce jeu de duel, imagine ici un jeu du chat et de la souris aquatique. Le poulpe, caché derrière l'une des jolies tuiles façon mah-jong, avec laquelle il joue au bonneteau pour endormir le requin-pyjama, cherche à l'épuiser ou à bouffer assez de petits crustacés grâce à un paquet de cartes à améliorer avec un petit deckbuilding. Le requin, lui, construit un sac de dés de couleurs, des bleus pour poser des courants et zigzaguer plus vite entre les algues, des jaunes pour farfouiller les cases, des rouges pour croquer. Du *bag-building* suivi de lancers, ce qui ajoute une grosse part de bol et d'agacement si les bons dés ne sont pas disponibles ou roulent mal. Mais il est comme ça Jojo, il calcule pas.

Squale problème ? Le coût des actions pour la poulpe est – et c'est une excellente idée – de dévoiler de l'information, pour bouger, déplacer ou mélanger des blocs, améliorer son deck et bouffer ; il faut donc révéler des tuiles. Avec Jojo qui lui colle au tentacule, la sensation d'être une proie mobile est le meilleur aspect du jeu. Le problème avec *Kelp* est que certains duels peuvent être tendus et indécis dès le premier tour, tandis que d'autres peuvent frustrer sans amuser. C'est donc un bon et un mauvais jeu, selon l'alignement des étoiles. J'aime sa proposition, qui cherche à rafraîchir un peu les jeux du genre en laissant de la place au pifomètre éclairé (ce qui peut être drôle, n'en déplaise aux calculateurs fous), et je suis très curieux des prochains designs de Carl Robinson, mais ses mécaniques, surtout l'aspect *bag-building* de dés, manquent de polissage pour en faire un jeu efficace 100 % des parties. C'est dommage Jojo, il faut un peu de mordant supplémentaire. Peut-être avec les futures extensions à venir ? ■



Photo : Laia Gonzalez et Wonderbow Games

CANARD PC

HORS-SÉRIE N° 15

Jeux de plateau



**FESTIVAL DES JEUX
DE CANNES 2025**

MIAMS, ETERNAL DECKS,
SHIFTERS, TAG TEAM...



TEST

ZÉNITH
RAMASSAGE
SOLAIRE



TEST

IRONWOOD
C'EST DU BON
BOULEAU OU
C'EST ACIER ?



RÉTRO

**MAD MAGAZINE,
LE JEU**

SATIRE À BALLES RÉELLES

LE FUTUR DU JEU DE PLATEAU

Impression 3D, decks et IA :
que se passera-t-il dans les
prochains tours ?



DOSSIER
JEU DE RÔLE

**JOUER À
TRAVAILLER**

J'AI TIRÉ TROIS-HUIT !

Nouveau

8,90 €

Hors-série jeux de plateau 15^e édition

Le 1^{er} juin
dans **Canard PC n° 467**

Clair Obscur : Expedition 33

Et aussi : Lost Records : Bloom & Rage, Forever Skies...



La grille de **Maîtresse**

Retrouvez en kiosque le nouveau livre de Maîtresse Paule Cul :

La vitesse du çon : une maîtresse par seconde (n'oubliez pas la cédille)

Horizontalement.

1. Nouvelle plateforme de jeu, quasi littéralement, mais si ça ne tenait qu'à moi, je l'appellerais en français littéral complètement, ça donnerait "deuxième interrupteur" et ces mots-croisés dépasseraient les bornes ainsi que la bordure à droite... Alors je sais, vous allez dire nianianiaaaa (oui, avec trois a, je vous connais) "deuxième interrupteur" c'est pas commercial comme nom, eh bien justement, le but de cette console, c'est quand même qu'elle soit tellement chère que personne ne va en acheter. 2. Fait dans la déco. Un allemand. 3. Exploration dans la nature dont le charme a même réussi à séduire Perco. 4. Unité de soins palliatifs. Flûte de pan roumaine. Pronom personnel. 5. Tower defense espagnol (ce qui vous aide largement pour la dernière lettre possible du mot). 6. Sortie de veille (humaine). Unité du pétaampère que n'aurait pas reniée Dark Vador. 7. Petit MMORPG de 28 ans d'Origin Systems. Existera en version "Beyond" sur la plateforme du 1 horizontal. 8. Jeu de course de Milestone dont nous fêtons précisément les 10 ans et qui plaisait particulièrement à Kahn Lusth ("égratigné du genou de virage" devant l'éternel). Histoire enchantée dans une forêt enchantée au langage musical. 9. En dents de scie... au sens médical (dommage, si l'un de vous me trouve le mot pour parler de la même chose au sens propre, il gagne un abonnement. Un abonnement à Scie Magazine ; scie scie, bien sûr que ça existe).

Verticalement.

I. Finissent tous les jeux avant vous... pour votre bien. II. Le record du monde en direct sur vos écrans de retransmission des JO. Région spécialisée en abondance, beaufort, reblochon, tomme de S... euh oups j'ai failli le dire, fondue, tartiflette, crozets, rissoles, matafan et farcement ; ce n'est pas tout mais la place me manque (dans l'estomac surtout). III. Complètement incompetent. Abrège

docteur. IV. Entame une partie de Tetris. Être transporté par le cœur. V. Ernest dans une série de jeux vidéo français trentenaire qui parlera aux quarantenaires. VI. Relatif à la circulation sanguine. L'empathie en trois lettres sur Internet. VII. Codifiez par le centre (ah c'est pas malin ça, en effet) (non rien, je fais semblant de m'y connaître). (Waring : ne pas lear) Le Lear, à l'inverse du Lion, ne vous mettra au moins pas Hakuna Matata dans la tête (j'avoue, ce n'est pas très sympa, mais bon, j'avais mis waring...). VIII. Personnage tout en majuscules qui rêve de barbecue, si j'ai bien compris ce que je fais semblant de lire. Dévoile le potreau rose (voire d'autres choses encore, par exemple le pot aux roses où est cachée la clé du coffre ou l'arme du crime). IX. Petit thon. X. En partie bruxellois. Système de stockage physiquement raccordé au PC.

Aide de jeu : Les artisans ayant posé le carrelage ont été soigneusement licenciés.

	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										

Solutions du n° 465 : 1. Assassins. 2. Fohn. Unie. 3. Tua. Lezgi. 4. Eldar. Ohr. 5. Rsol. City. 6. Were. Ru. 7. Oasaa. Pet. 8. VT. Biblio. 9. Eorb. Aag. 10. Elden Ring. 11. Players. / I. Afterlove EP. II. Souls. Atoll. III. Shadows. RDA. IV. An. Ale Abbey. V. Lr. Rai. Ne. VI. Sue. Ce. Barr. VII. Inzoi. Plais. VIII. Nightreign. IX. Seiryuto. Go.

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, responsable

du dév. numérique : Ambroise Garel

Conception et Premier rédacteur

graphique : Thomas Rainfroy

Secrétaire de rédaction : Sonia Jensen

Dessinateur : Reno

Ont participé à ce numéro

Rédaction :

Marion Bargiacchi, Corentin Benoit-Gonin,
Valentin Cebo, Ambroise Garel,
Clara Germann, Julie Le Baron,
Julien Loiseau, Olivier Peron,
François Provost et Joel Sanchez

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 466 - Prix unitaire : 7,90 €

Date de parution : 1^{er} mai 2025

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. Je vous signale que quelqu'un est en train de lire en loucedé ce magazine par-dessus votre épaule. Ah ben voilà, dès que j'ai écrit ça comme par hasard il a tourné la tête.

Réduction
exclusive de
15 € avec le
code **CAN25**



PC SPECIALIST

Rejoignez nos communautés



 **PCSPECIALIST**

www.pcspecialist.fr



Silence, la révolution gaming est en marche!