

LE MAGAZINE QUI DÉTREMPE LE JEU VIDÉO

CANARD PC

ASSASSIN'S CREED SHADOWS

KATANA PLUS, T'EN AS ENCORE

DOOM : THE DARK AGES

COMMENT BOUCLIER LES FINS DE MOIS

À VENIR

ELDEN RING

NIGHTREIGN

ÇA VA CO-OPER, CHÉRIE

DOSSIER

**DE L'ART DE
MODÉLISER
LA BOUFFE**

LE PIXEL OU LA CUISSE



n°
465

INZOI

LA VIE DES
INZAUTRES

**MONSTER
HUNTER WILDS**

GIBIER DE CONFIRMATION

WANDERSTOP

LE CRÉATEUR DE STANLEY PARABLE
PASSE À L'HEURE DES THÉS

1^{ER} AVRIL 2025

L 17410 - 465 S - F: 7,90 € - RD



CH: 12,80 CHF BEL/LUX: 8,40 € CAN: 13,99 \$ CAD NCAL: 14,00 XPF

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



Rejoignez nos communautés



 **PCSPECIALIST**
www.pcspecialist.fr



Édito

par Ellen Replay

Une fois n'est pas coutume, cet éditto sera joyeux et dépourvu de toute râlotte sur l'état de l'industrie, car j'ai deux très bonnes nouvelles à vous annoncer. Tout d'abord, c'est le printemps, les fleurs du cerisier qui orne notre petit bout de jardin d'un mètre carré viennent d'éclore, les abeilles butinent gaiement et Soupape François a enfin sorti son petit parasol bleu, ce qui signe définitivement l'arrivée des beaux jours à Arcueil. Ensuite, après deux ans à écrire régulièrement pour *Canard PC* sur des sujets aussi variés que la scène indépendante indonésienne, les creepypastas *Super Mario 64*, les développeurs qui créent des jeux de karts à licence officiels (oui, il a des obsessions très spécifiques) et testé un nombre incalculable de petits jeux brillants qui étaient complètement passés sous notre radar, Kocobé nous a fait le bonheur de nous rejoindre en tant que membre permanent de la rédaction. Comme à chaque nouvelle intronisation de rédacteur, il a subi un rituel consistant à réciter soixante fois l'hymne officiel de Néo-Montargis, à gagner l'intégralité de ses câbles sous le regard sévère (mais juste) d'ackboo, puis à tester un AAA d'une bonne quarantaine d'heures que tout le monde rechignait à faire en conférence de rédaction (voir *Assassin's Creed Shadows*, p. 20). Priez pour lui, chers lecteurs.



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

Sommaire

News p. 04

La couv' p. 11

Elden Ring Nightreign, l'art de prendre son temps chez FromSoftware...

Tests p. 19

Assassin's Creed Shadows, Wanderstop, Monster Hunter Wilds, Like a Dragon...

Sérvices après-vente p. 47

De l'art de créer de la fausse nourriture dans les jeux vidéo, Le Made in China...

Bientôt sur vos écrans p. 59

Architect's Life, Fatal Fury, Ale Abbey, InZOI, Chernobylite 2, City Tales, Saros...

C'est pas du jeu p. 75

Au coin du jeu, Download, Canard Dé...

11

En couv' Elden Ring Nightreign



n° 465

Elden Ring Nightreign © FromSoftware, Bandai Namco



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



Après une âpre lutte, *Balatro* obtient gain de cause auprès du PEGI et fait changer sa signalétique, passant d'un incompréhensible 18+ à un bien plus raisonnable 12+. Autre bonne nouvelle, *La Chance du Locataire*, inspiration déclarée du jeu de cartes à succès, bénéficie également d'une telle révision. Il s'agit de la fin d'un petit feuilleton qui avait tout de même valu à *Balatro* d'être exclu temporairement de certaines plateformes d'achat. Dans son communiqué, PEGI reconnaît un besoin de mieux s'adapter aux attentes culturelles du public et annonce adopter une approche plus « granulaire » des jeux arborant une esthétique de casino, automatiquement sanctionnés du plus haut chiffre jusqu'alors. Cet excès d'intransigeance évacué, on aimerait désormais qu'il soit redirigé vers les jeux qui usent réellement de pratiques de casinos, comme, à tout hasard, *EA Sports FC* (PEGI 3+). K.

Dans une offre d'emploi concernant *Project Orion* (la suite de *Cyberpunk 2077*), CD Projekt cherche des développeurs pour modéliser « les foules les plus réactives et réalistes de toute l'histoire du jeu vidéo ». Ça y est, la hype est lancée. A.



Le side-scroller du jugement

Un nouveau jeu fondé sur *Terminator 2* (à savoir le meilleur film de la licence selon Noël Malware, le deuxième meilleur film de la licence selon les gens sensés) vient d'être annoncé, et j'ai envie de pleurer de joie parce que ça a l'air... vraiment bien ? *Terminator 2D: No Fate* est un side-scroller en 2D et en pixel art développé par Bitmap Bureau (*Xenos Crisis*, *Final Vendetta*), le trailer est très chouette, on y voit le T-1000 et la petite tête de Robert Patrick émerger des flammes, et plein de reconstitutions de



scènes majeures du film (Schwarzy qui se bat tout nu dans un bar ! Edward Furlong qui saute sur une Harley ! Linda Hamilton qui fait des tractions à l'hôpital psychiatrique !). Bref, je sais déjà ce que je vais faire le 25 septembre prochain, hasta la vista les petits potes. ER.

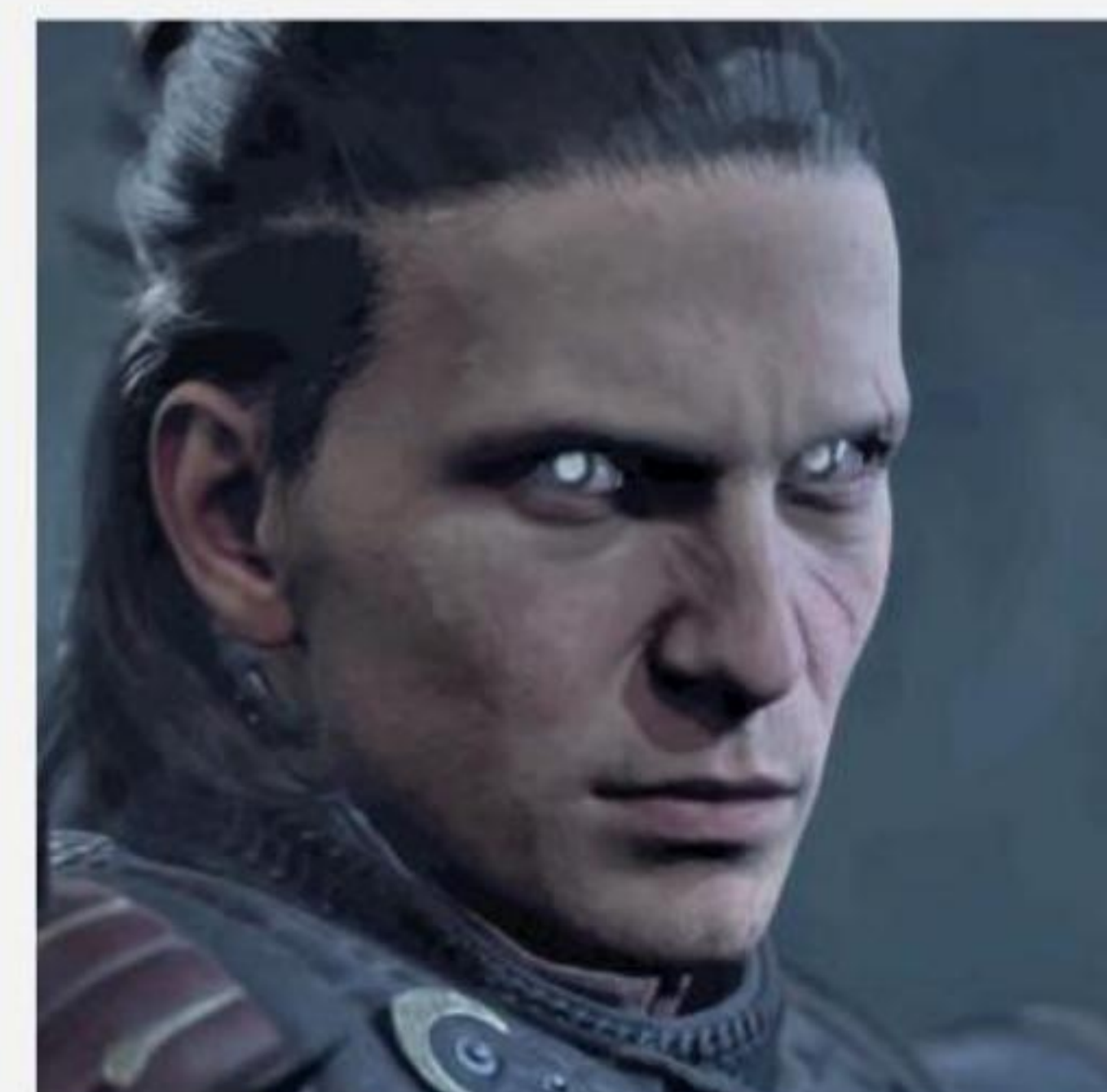
Libéré, délivré du bilan comptable

Après *Stalker 2*, qui a pété tous ses objectifs en novembre dernier, un second jeu d'Europe de l'Est clairotte ses bons résultats : *Kingdom Come: Deliverance II* a été rentabilisé 24 heures après sa sortie et vient de dépasser les deux millions d'exemplaires vendus. Cela va faire du bien à son développeur tchèque, Warhorse Studios, mais aussi à son éditeur suédois, Embracer, qui a eu un gros coup de mou ces dernières années (ils ont licencié comme des dingues). Le premier *KCD* s'était vendu à 8 millions d'exemplaires en dix ans,



ils ont donc encore une bonne marge de progression. Comme quoi, quand on fait des jeux AAA originaux, avec une vision forte, développés par des employés motivés qui n'ont pas été éparpillés sur douze fuseaux horaires, ça se vend. Je ne vise personne. A.

Le sang des possibles



Mateusz Tomaszewicz (192 points au Scrabble si vous le placez au bon endroit), l'ex-lead quest designer de *The Witcher 3*, parti monter le studio Rebel Wolves, donne quelques infos sur son futur jeu de vampire, *Blood of the Dawnwalker*, au site GamesRadar. Je vous résume ses ambitions : il veut faire un jeu de rôle dark fantasy en monde ouvert, d'une qualité comparable à *The Witcher 3*, mais avec une campagne plus courte, de l'ordre de 30 ou 40 heures. Évoluant dans un « bac à sable narratif », le joueur sera libre de buter les PNJ importants afin de bouleverser les quêtes et les arcs scénaristiques. Enfin, si l'exploration de l'open world se fera sans contrainte de temps, les quêtes principales seront chronométrées pour une aventure d'une durée maximum de 30 jours in-game, ce qui semble assez original. La date de sortie n'a pas encore été annoncée. A.



UN SUCCÈS QUI DONNE DES AILES

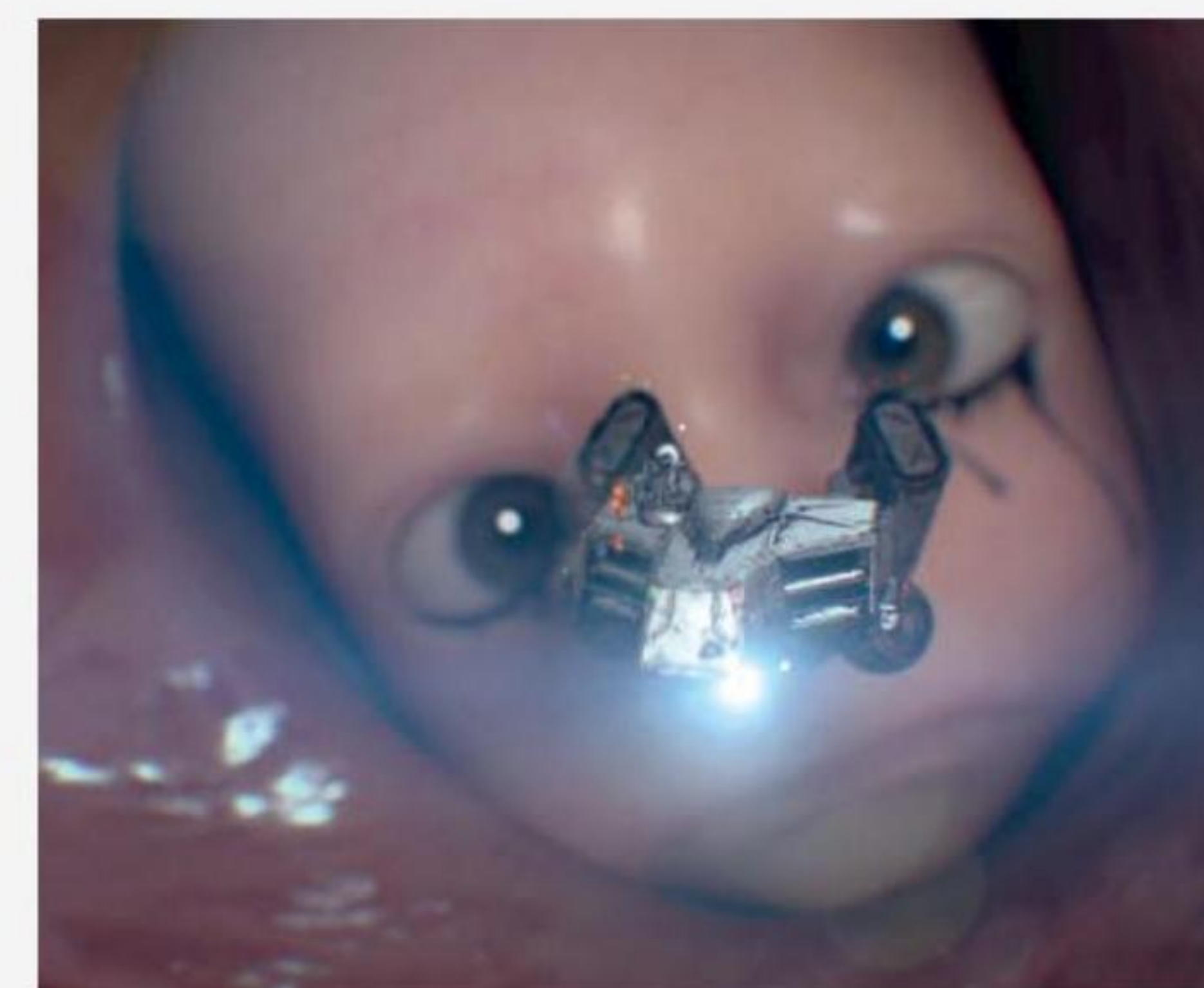
New York, le 15 janvier 2009. Le pilote de ligne Chesley Sullenberger a sur les bras l'une des missions les plus casse-gueules de l'histoire de l'aviation : faire amerrir en catastrophe sur le fleuve Hudson son Airbus A320 dont les moteurs étaient détruits par un régime indigeste d'oiseaux. Au cours de ce qui deviendra « le Miracle sur l'Hudson », il immobilise son appareil sans causer aucune perte parmi les passagers. Le 8 octobre

2024, un exploit encore plus grand se déroule à Cracovie. La Bloober Team parvient à faire atterrir son remake de *Silent Hill 2* sans heurts, quand ce dernier était clairement très difficile à manœuvrer à cause des attentes insoutenables à son endroit. Pour remercier cet équipage héroïque dont la confiance est désormais acquise, l'éditeur japonais Konami a annoncé le 25 février 2025 leur déléguer encore une de ses licences pour tenter un nouvel exploit. K.

Jeu Hidéo

Du nouveau pour *Death Stranding 2: On the Beach*. Kojima Productions a sorti une Hideo-bande-annonce pour son prochain simulateur de marche – mais avec un scénario plus tarabiscoté qu'une intégrale des *Feux de l'amour*. Enfin, bande-annonce... on parle presque d'un court-métrage quand on arrive à 10 minutes, mais passons. Ce sera clairement l'épisode de l'humilité, Kojima attendant 1 minute 20 avant d'écrire son nom en gros sur l'écran et ne faisant que

73 références plus ou moins discrètes à l'ensemble de son œuvre (que j'appelle personnellement son « casier judiciaire »). Bébé Louise a grandi, et l'on peut même apercevoir le héros, Sam Porter (ha ha, « porteur », tu l'as ?), avec un équipement ultra moderne de chez *Ob Papiou !* (un porte-bébé). Cet épisode nous offrira-t-il les sensations des papas modernes du dimanche au square ? Si oui, que représentent les kaijus géants ? Réponse le 26 juin sur PS5, plus tard sur PC. P.



Il faut battre le Saber tant qu'il est chaud



Après le joli carton de *Space Marine 2* l'an dernier, Saber Interactive se retrouve les manches d'armure Terminator (et ce n'est pas facile) et annonce être au boulot sur *Space Marine 3*. Cette fois, selon l'une de nos sources, le studio se tourne vers un jeu narratif introspectif, dans lequel Titus, révolté par sa propre violence, et dont la sexualité vacille face aux fidèles de Slaanesh, décide de se tourner vers la thérapie par le rire avant de devenir maître potier dans le massif du Vercors. Ce n'est pas une source très fiable. P.

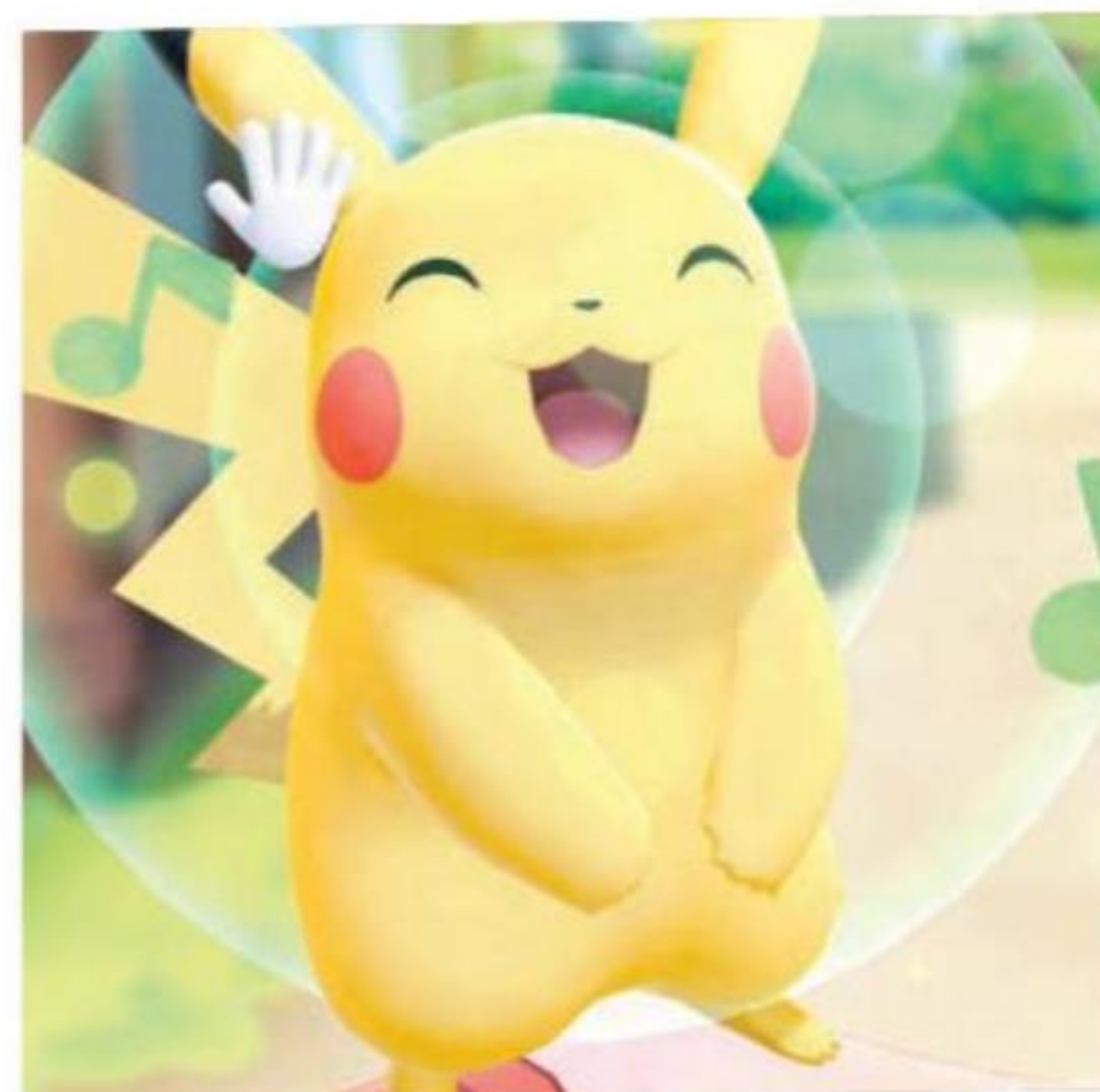
La couleur de l'argent tombé du ciel



The Sinking City 2, le jeu d'enquête lovecraftien développé par Frogwares, vient de faire l'objet d'une campagne Kickstarter : l'objectif de 100 000 euros a été explosé en l'espace d'une journée – ce qui est une excellente nouvelle pour le studio ukrainien mais aussi les fans de tentacules, qu'on sait nombreux ici. ER.

On n'a pas d'idées, mais on a du pétrole

Niantic Games était à vendre, l'entreprise voulant se concentrer sur Niantic Spatial et « ouvrir la voie à l'avenir de l'IA géospatiale en créant une intelligence spatiale qui aide les gens à mieux comprendre, naviguer et s'engager dans le monde physique ». Le software, la réalité augmentée et les réseaux d'IA étant les secondes passions de l'entreprise. La première est l'argent, comme il se doit, et Niantic vient de faire d'une pierre deux coups en refourguant *Pokémon GO*, *Pikmin Bloom*, *Monster Hunter Now* et les équipes associées à Scopely (*Monopoly Go*, *Dice With Ellen*, un jeu de Yahtzee avec Ellen DeGeneres) pour trois milliards et demi de dollars ! Pour rappel, Scopely avait lui-même été



racheté par les Saoudiens de Savvy Games Group en 2023 pour pas loin de cinq milliards. Qui aurait cru, il y a quelques années, que Pikachu trouverait un puits de pétrole sous sa propre mine d'or ? P.

Une démo pour Half-Life 3 !!!



Bonjour, vous êtes tombés dans ce piège évident créé par Jean-Eugène Putaclic en 2001, n'apprenez-vous donc jamais ? C'est d'une démo pour un *Half-Life 2* qu'il s'agit, mais remixé au ray tracing grâce aux outils de modding RTX Remix de Nvidia, disponibles après un an de bêta-test. Avec cette palette, les moddeurs vont pouvoir gaver aux hormones leurs anciens jeux préférés, à grands coups de tout un tas de machins (DLSS 4, RTX IO and Nvidia Reflex... et autres innombrables sorcelleries, vous demanderez à Caféine), à condition d'avoir une carte maison. Au moins, toutes les cartes sont compatibles pour jouer, tant qu'elles supportent le ray tracing sous Vulkan. Cette démo est disponible depuis le 18 mars, avant la sortie de la version complète « plus tard en 2025 ». Ah, Jean-Eugène Putaclic me précise que des indices Steam prouveraient qu'un *Half-Life 3* serait aussi, effectivement, du domaine du possible. À la semaine prochaine Jean-Eugène. P.

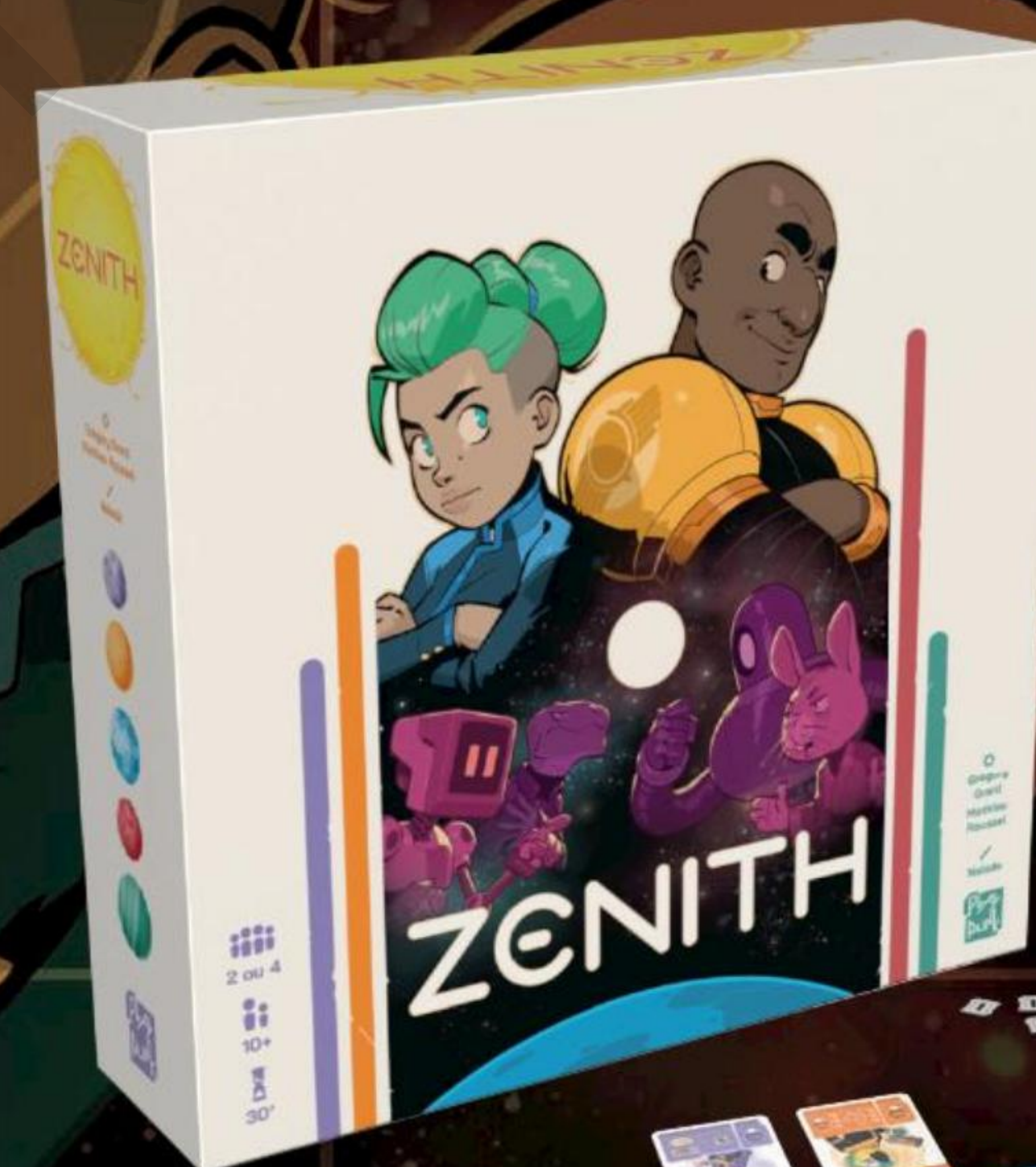


Skate, le quatrième épisode de la série qui arrive en accès anticipé cette année, après pas loin de cinq ans d'attente, tient une alpha fermée. Electronic Arts y prouve une nouvelle fois son sens de l'inventivité. ET SI, même à ce stade embryonnaire, ils activaient le Store, la monnaie in-game et les microtransactions ? Vous n'en avez jamais rêvé, EA l'a fait. P.

ZENITH

Un jeu de Grégory Grard et Mathieu Roussel, illustré par Naïade.

Prenez le contrôle du Système solaire.
Un jeu de tir à la corde sous tension pour 2 ou 4 joueurs.



2 ou 4

10+

30'

PLAY
PUNK

Personne n'y comprend rien

PAR KOCOBÉ



Un documentaire réalisé par Yannick Kergoat qui vous convaincra de l'utilité des bracelets électroniques (2025, 103 min).

Rarement un film aura aussi mal porté son nom. Parce qu'après avoir vu cette synthèse limpide, personnellement, j'ai tout compris à cette tentaculaire affaire Sarkozy-Kadhafi (dont le procès se tient jusqu'au 10 avril). Petit rappel du dossier : en 2007, Nicolas Sarkozy, ministre de l'Intérieur et candidat à la présidence de la République, aurait reçu des financements de campagne non déclarés (estimés à 50 millions d'euros) de la part du régime libyen de Mouammar Kadhafi. C'est en tout cas la thèse étayée par *Mediapart* depuis 2012, date de publication de ses premiers articles sur l'affaire. Les journalistes Fabrice Arfi et Karl Laske déroulent face caméra cette enquête fleuve dans laquelle s'enchaînent documents, intervenants, archives médias et extraits sonores compromettants. La frise salulaire qui apparaît régulièrement en bas de l'écran permet au spectateur de ne pas se perdre dans les innombrables et inévitables sauts temporels. Le tout relève d'une sobriété qui sert un exercice de démolage qui n'était pas gagné d'avance pour un tel format documentaire. On tique légèrement quand, à la fin, l'habituellement très pertinente Julia Cagé dénonce du bout des lèvres une sorte de complot médiatique contre *Mediapart*. Mais, hormis cela, il convient de recommander chaudement ce métrage au sujet plus que brûlant.

Dans la forêt

PAR ELLEN REPLAY

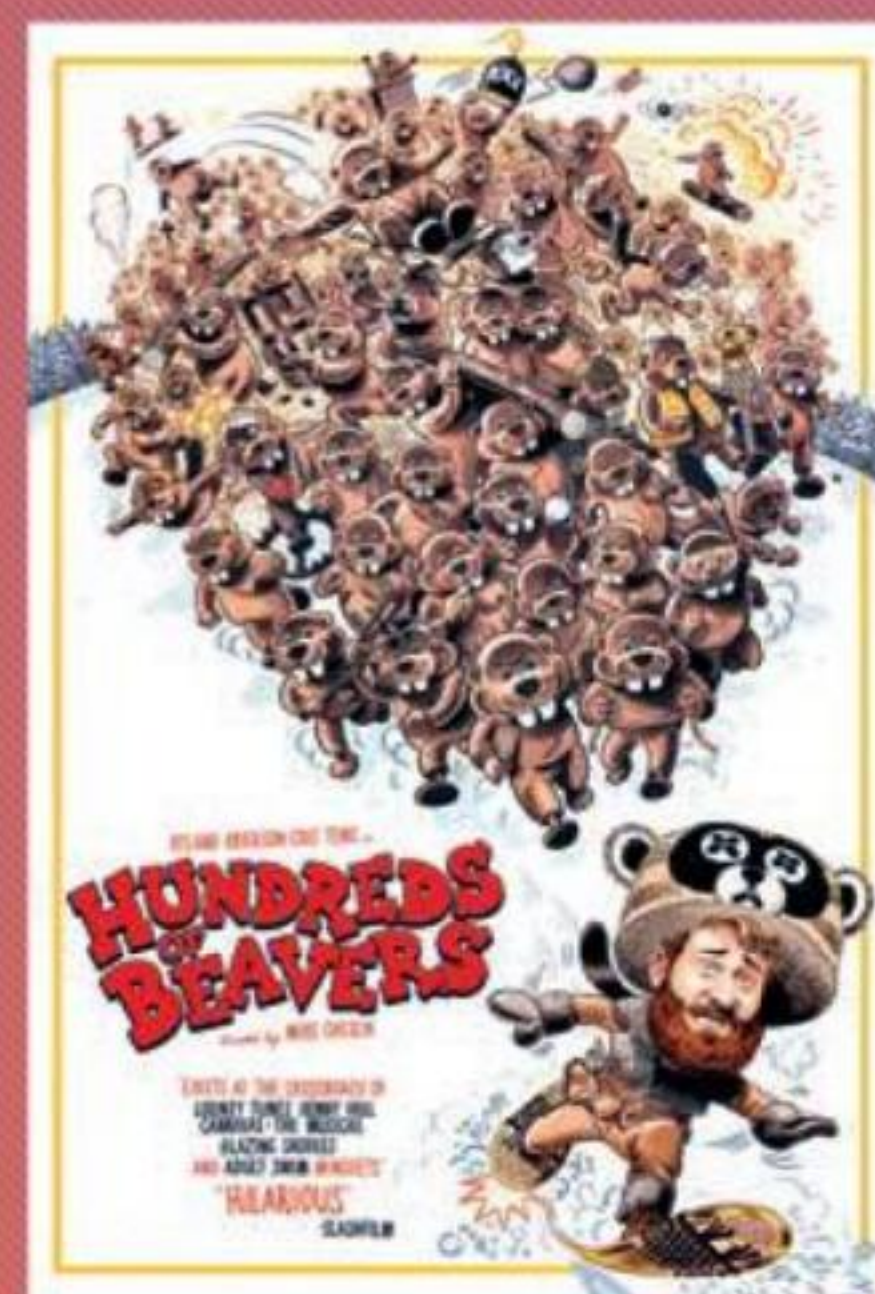
En février dernier, Sébum écrivait que le sous-genre post-apocalyptique, depuis longtemps trusté par les hommes, s'attardait surtout sur le caractère pratique de la survie. *Dans la forêt* commence comme beaucoup de ces histoires : la civilisation s'effondre, et deux jeunes adolescentes qui ont toujours vécu loin de la ville tentent tant bien que mal de survivre. Les raisons de l'effondrement sont accessoires : ce qui compte, surtout, c'est le voyage intérieur de ces deux sœurs, qui s'accrochent fermement à leur quotidien passé, quand bien même le monde brûle tout autour d'elles. L'une d'elles continue de préparer son examen d'entrée pour Harvard, l'autre de s'entraîner à la danse classique dans l'espoir d'intégrer une compagnie de ballet, entre deux moments passés à économiser leurs ressources et à se désoler de l'absence d'électricité. C'est un livre très touchant, dans lequel la narratrice, Nell, découvre ses premiers émois amoureux au temps de l'apocalypse, cherche à absorber tout le savoir du monde en lisant l'intégralité d'une encyclopédie (avant de réaliser à quel point la théorie ne se suffira jamais à elle-même), traverse avec sidération le deuil de sa vie passée. Une précision qui me paraît essentielle, néanmoins : il y a un paragraphe du livre que j'ai trouvé extrêmement dérangeant, sorti de nulle part et complètement dispensable (et je ne suis manifestement pas la seule à avoir voulu l'occulter pour toujours de mon esprit, ce qui me rassure un petit peu sur le sort de l'humanité).



Un roman de Jean Hegland publié aux éditions Totem.

Hundreds of Beavers

PAR PERCO



Un film de Mike Cheslik (1 h 48) en VOD uniquement.

Et que vivent les réalisateurs fauchés ! Avec 150 000 dollars, des costumes, une excellente maîtrise d'After Effects et mille idées à la seconde, Mike Cheslik arrive à mettre plus d'humour, de gags et d'inventivité que toutes les comédies hollywoodiennes à gros budget des dix dernières années réunies. Jean Kayak était heureux dans sa cidrerie du Grand Nord, jusqu'à ce qu'un castor détruise son rêve et lui révèle un nouveau but, une nouvelle carrière : trappeur. Décidé à buter ces petites créatures malfaisantes, Jean Kayak (je ne me lasse pas de ce nom) passe de la survie dans la neige à l'invention de pièges que ne renierait pas Evil Coyote, avant de devenir un Terminator des glaces. Un humour *slapstick* qui ne fait que monter en puissance, des scènes hilarantes (son procès chez les castors est à mourir de rire), tout ça en noir et blanc, muet et avec des costumes de la Foire-fouille, Mike Cheslik n'a besoin de rien de plus. Il faut être un sacré bon professionnel pour avoir l'air si amateur sans tomber dans le ridicule. Si quelqu'un pouvait, un jour, faire un mod de *Dont Starve* avec ces idées et cet humour, ce serait mon jeu vidéo ultime ; en attendant ce jour béni, *Hundreds of Beavers* est déjà mon film préféré de l'année.

WARNER BOF

Le logo Warner Bros. est pour moi une madeleine de Proust. Enfant, ces deux lettres étaient le signe annonciateur d'un bon moment quand elles étaient floquées sur le château d'eau qui dissimulait les *Animaniacs* ou qu'elles s'approchaient du spectateur de manière inquiétante avant chaque film *Harry Potter*. Le 25 février, on apprend par Jason Schreier, le sémillant journaliste de Bloomberg, que la société s'apprête à sèchement fermer trois de ses studios pour raison stratégique : celui de San Diego, Player First Games (racheté en juillet dernier, qui s'occupait de *MultiVersus*) et surtout Monolith Productions (qui s'attelaient à un jeu *Wonder Woman*, désormais annulé). Ajoutez à cela leur manie intolérable de jeter à la poubelle des longs-métrages filmés et montés pour de basses considérations fiscales, comme *Coyote vs. Acme*, et la madeleine est désormais entachée d'un goût de cendres. K.



Patch décisive

En jouant à *Civilization VII*, je me disais qu'il y avait quelque chose de pourri au royaume du Danemark : son interface. Firaxis l'a bien compris et, depuis la sortie, affirme qu'elle est « *top priorité sur leur shopping list* ». Alors ils peaufinent, ajoutent, reprennent des tonnes de détails et... oh là là, mais y'en avait du boulot ! Après un premier gros patch le 4 mars et un autre le 25, le développeur anglais a dû se dire qu'il n'avait même plus le temps de travailler sur ses futurs ajouts et DLC. Que faire ? Embaucher un moddeur bien entendu. Sukritact est donc engagé, lui qui ~~répare leurs conner~~ corrige de petits défauts de la série depuis 2017. En attendant qu'il ait terminé (vers 2046), téléchargez d'ailleurs tout de suite son patch en cours. Reste une question, qui mode les moddeurs ? P.

Les Game Developers Choice Awards qui se sont tenus le 19 mars en marge de la GDC ont récompensé Sam Lake (pour l'ensemble de sa carrière) et Lucas Pope (pour son génie d'innovation). L'un est flamboyant, l'autre discret. Est-il possible de trouver deux figures plus diamétralement opposées ? K.

GTA Nude NPC 4K Textures Advanced Edition 1.76

Attention, on relance le gros moulin à rumeurs *GTA VI*. D'après le site DigiDay, qui cite trois sources anonymes très proches du dossier, Rockstar aurait rencontré secrètement les plus gros créateurs de mods pour *Grand Theft Auto*, mais aussi *Roblox* et *Fortnite*. Toujours d'après DigiDay, ces meetings signaleraient un virage à 180° pour Rockstar : après avoir fortement limité (voire interdit) les possibilités de *modding* sur ses précédents *GTA*, l'éditeur américain voudrait transformer *GTA VI* en une véritable plateforme de création de contenu, ouverte aussi bien aux joueurs qu'aux marques, exactement comme ce qui se fait sur *Roblox*



et *Fortnite*. Franchement, ça ne serait pas la stratégie la plus idiote, puisque le succès monstrueux de *GTA Online* doit déjà beaucoup aux nombreuses variantes (serveurs FiveM, mods RP, etc.) bricolées par sa communauté. A.

Pas encore GTA 6 mais GTA 5.2

Si vous avez l'intention de vous refaire *GTA V* avant la sortie de *GTA VI*, toujours prévue pour cette année (sur console, tout du moins), sachez que Rockstar a publié le 4 mars une grosse mise à jour gratuite de la version PC. Elle intégrera le contenu déjà disponible sur consoles – principalement des grosses bagnoles à tuner –, mais viendra surtout avec une flopée d'améliorations graphiques : de l'*ambient occlusion* et de la *global illumination* en *ray tracing*, le support du DLSS 3 et du FSR3, des temps de chargement accélérés grâce à la technologie DirectStorage, une meilleure gestion des hautes résolutions et la prise en charge native des manettes DualSense. À se demander si *GTA V* sur un glorieux PC ne sera pas, finalement, plus beau que *GTA VI* sur une vilaine console (ça serait tout à fait possible, et même souhaitable). A.



Repérée par la newsletter *Garbage Day* et reprise par *Rock, Papers, Shotgun*, une guéguerre fugace autour de l'IA et une réponse de LocalThunk (*Balatro*) sur un subreddit érotique *Balatro*. Je vous laisse lire ça là-bas, l'info importante est qu'il existe des subreddits érotiques *Balatro*, nous avons donc officiellement basculé dans le chaos. P.



Point Balatro n'en faut

LocalThunk vient de publier un journal de bord sur le développement de *Balatro* (présenté comme un jeu de rogue-deckbuilding, même s'il s'agit en réalité d'une montagne de crack). Sur une frise chronologique de trois ans, il revient sur tous les événements qu'il a traversés avec une multitude de détails – il y décrit notamment le moment où il a commencé à devenir complètement obsédé par son projet, sur ses problèmes de santé mentale et physique (« *J'adore travailler sur ce jeu, écrit-il, mais le faire publiquement et de manière aussi intense depuis si longtemps commence à me rattraper* »), ou encore sur le jour où il a fêté la sortie du jeu à grand renfort de burgers et de champagne avec sa compagne. C'est une lecture édifiante, qui évoque sans détour le revers parfois glaçant des grosses *success stories*. ER.

Qu'est-ce que ça Muse

Jusqu'à présent, l'IA générative se limitait à créer les éléments constitutifs du jeu vidéo : textures générées par IA, bouts de code générés par IA, voire IA de PNJ générées par IA. Si j'écris « jusqu'à présent », c'est parce que Microsoft a dévoilé Muse, le 19 février dernier. Tout ce dont ce modèle entraîné sur le jeu *Bleeding Edge* a besoin pour détruire des emplois sont 10 images (soit une seconde de jeu original). Il peut alors inventer la suite en prenant en compte les actions du joueur pendant plusieurs minutes avant de devenir incohérent. Les extraits présentés sont aussi impressionnants que dérangeants. Dérangé, Satya Nadella, le patron de Microsoft, ne semble cependant pas l'être le moins du monde. Il annonce d'ailleurs qu'il compte bientôt proposer tout un catalogue de jeux générés de la sorte. Qu'est-ce qu'il ne faut pas faire pour remplir le Game Pass de jeux médiocres. K.

L'école du Microids d'argent

Des employés de l'éditeur français Microids (qui s'est spécialisé dans les adaptations vidéoludiques de licences connues, comme *Les Fourmis*, *Tintin* ou encore *XIII*) ont récemment fait état de la dégradation de leurs conditions de travail dans le cadre d'une enquête de *Tech & Co* – ce n'est, hélas, pas la première fois – déplorant, entre autres, des symptômes d'épuisement

professionnel, des sorties de jeux bâclées et un manque de soutien de la part de leur direction. L'enquête explique aussi qu'un nouveau directeur général devrait être nommé dans les prochains jours, en espérant que celui-ci sera plus à l'écoute de ses salariés – lesquels travaillent notamment sur le cinquième épisode de *Syberia* et un remake de *L'Amerzone*. ER.



Dans une introspection digne d'un pro, l'ex-vice-président de Prime Gaming s'est fendu d'un billet très pro sur LinkedIn, le réseau des pros, pour expliquer pourquoi Amazon s'est toujours cassé les dents sur le monopole de Steam. La conclusion, très pro : leur produit était simplement meilleur. K.

Senteur de jeu garantie



Avez-vous les mains qui puent ? Si oui, Asus a peut-être une solution nulle pour vous. La société taïwanaise annonce sa toute dernière invention : la Fragrance Mouse, une souris qui sent bon. Disponible en deux coloris dont les dénominations alambiquées fleurent bon le compte TikTok ou Instagram *lifestyle* (blanc iridescent et argile rose), ce petit périphérique sans fil destiné à un usage léger est équipé d'un réservoir étanche qui peut accueillir vos huiles aromatisées les plus apaisantes. Notons que ce produit révolutionnaire est agnostique quant au liquide que vous mettez dedans. Il est ainsi tout à fait possible d'y mettre de l'alcool à 90° pour inhaler des vapeurs enivrantes afin d'ajouter un défi supplémentaire lors de sessions sur *Stalker 2* (ne faites pas ça, s'il vous plaît), voire de l'huile pimentée pour augmenter l'immersion lors de vos parties de *Pizza Tower*. K.

LA COUV'

465

ELDEN RING NIGHTREIGN

À VENIR : Elden Ring Nightreign p. 12

JE VIS DES HAUTS ET DES BAS : L'art de prendre son temps chez FromSoftware p. 16



465



Elden Ring Nightreign

PARKOUR SUP

PAR ELLEN REPLAY

Ce que j'ai particulièrement aimé dans *Elden Ring* et *Shadow of the Erdtree*, c'est leur capacité à me faire sentir si seule, terrassée par la beauté d'un monde aussi hostile que sublime, convaincue qu'une mort terrible m'attendait au détour de chaque couloir. Du coup, FromSoftware a décidé de faire un stand-alone coopératif à trois joueurs où il faut tracer à toute blinde comme dans n'importe quel vulgaire *battle royale*.

Il y a quinze ans, Hidetaka Miyazaki revenait avec *EuroGamer* sur l'anecdote personnelle qui lui a inspiré le système multijoueur des *Dark Souls*. Alors qu'il conduisait sur une côte enneigée, une voiture qui se trouvait devant lui s'est arrêtée brutalement et a commencé à glisser le long d'une pente. « La voiture qui se trouvait juste derrière s'est spontanément mise à la pousser vers le sommet, quelqu'un a fait de même pour la mienne, et tout le monde s'est organisé pour me faire remonter en haut de la colline, histoire que je puisse rentrer chez moi sain et sauf, s'est-il souvenu. Mais je ne pouvais pas arrêter ma voiture pour prendre le temps de remercier les gens qui m'avaient aidé, sous peine d'être bloqué à nouveau. Une fois chez moi, je me suis demandé si le conducteur de la dernière voiture de la file avait pu, lui aussi, réussir à rentrer chez lui. Si nous nous étions rencontrés ailleurs, peut-être serions-nous devenus amis, ou peut-être serions-nous simplement en train de nous disputer. » Ce moment-là, Miyazaki le garde près de son cœur depuis longtemps. Malgré l'immense sentiment de solitude que des jeux comme la trilogie des *Dark Souls* et *Elden Ring* peuvent instiller chez le joueur, les éléments multi font partie intégrante de la formule FromSoftware – vous aurez toujours la possibilité d'invoquer quelqu'un pour vous aider à venir à bout d'un boss trop coriace et de triompher de l'adversité à plusieurs. « Si notre philosophie habituelle était d'avancer lentement et prudemment, *Nightreign* opère effectivement un changement significatif, m'explique Junya Ishizaki, le directeur du jeu. Cependant, nous avons tenu à préserver le plaisir de l'exploration, du combat et de l'apprentissage. Nous pensons que l'univers d'*Elden Ring* peut aussi se prêter à une expérience dense sur un espace réduit et une période limitée. »

La nuit, je mens, je prends des pains à travers la plaine. Dans *Nightreign*, vous n'êtes définitivement plus seul : même si le jeu aura un mode solo (avec une difficulté par conséquent bien plus élevée), c'est un roguelite (plus proche de *Risk of Rain 2* que n'importe quel autre *Elden Ring*) qui a été pensé pour une équipe de trois joueurs. La mienne était composée de Rudyard Clipping et de notre modérateur Tonton Yoyo – et j'ai tout de suite imaginé notre premier *run* comme une aventure épique, dont nous reviendrions auprès de nos familles en héros. En réalité, nous avons passé notre première partie à courir comme des

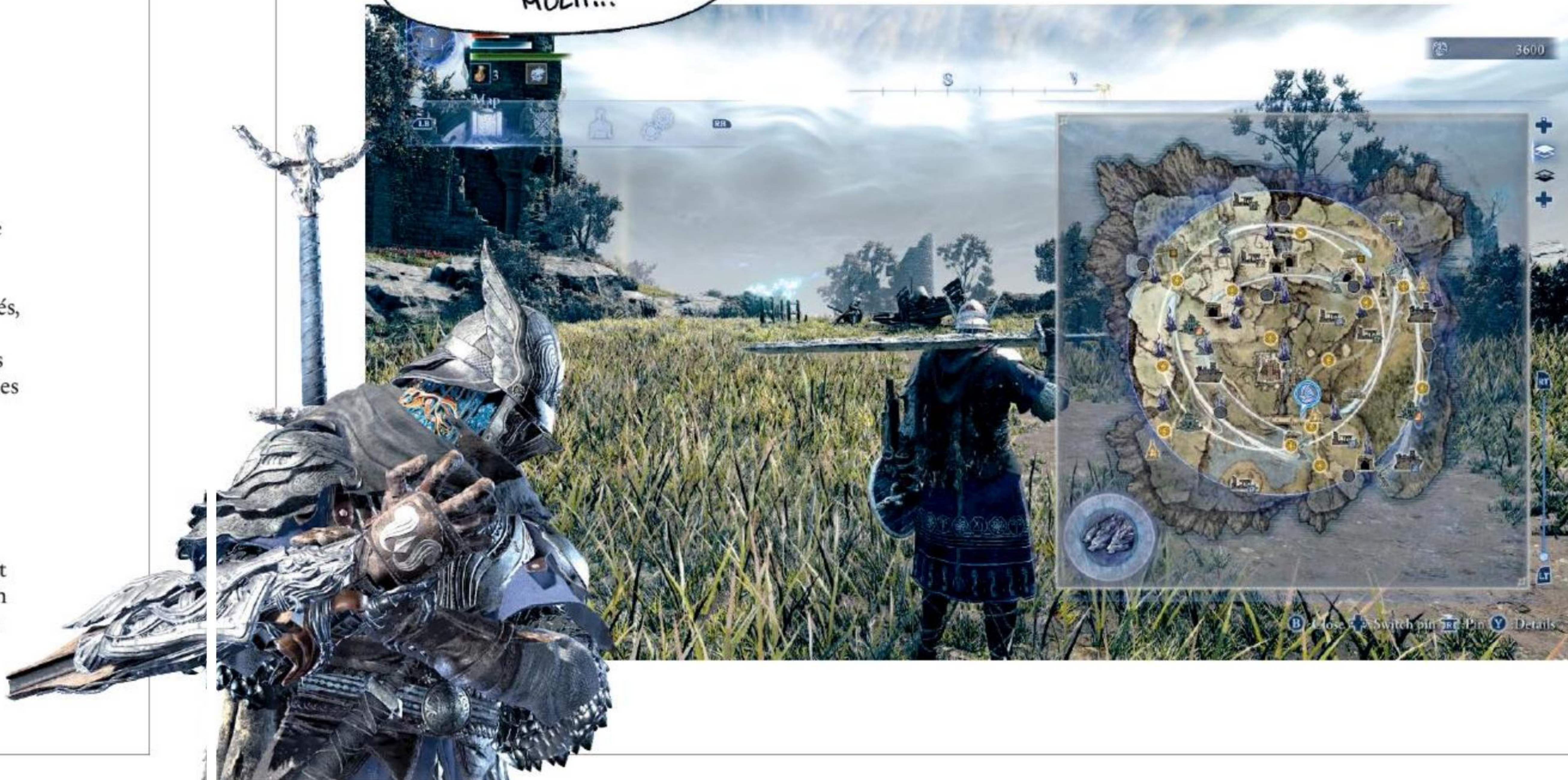
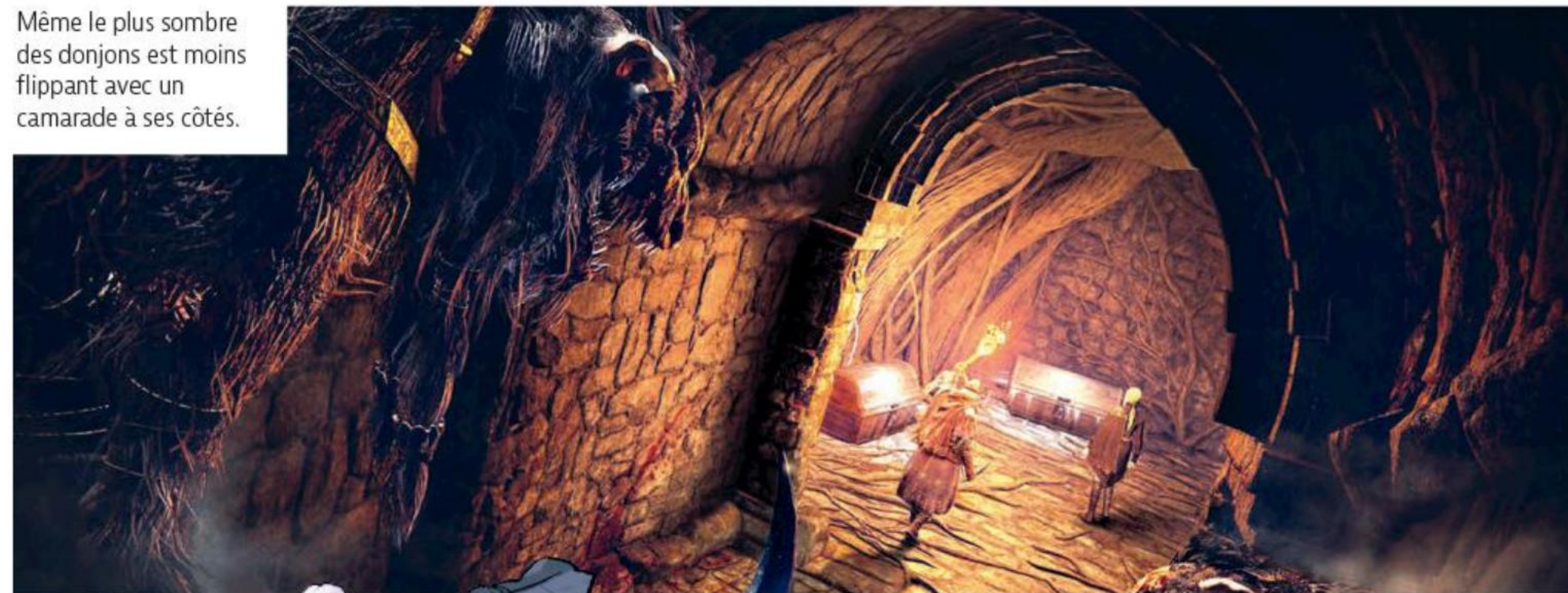
poulets sans tête à travers toute la carte, avant de partir affronter des dragons gigantesques alors que nous étions encore de frères Sans-éclat niveau 1. Au début de chaque *run*, il faut commencer par sélectionner son personnage (chacun avec un équipement de base, des compétences et des attaques qui lui sont propres) au sein de la même table ronde qu'*Elden Ring*. Il y en avait quatre disponibles lors de la preview : Wylder, un vagabond aux compétences plutôt équilibrées, Guardian, un chevalier à tête d'aigle plus axé défense ; Recluse, une mage assez compliquée à appréhender mais aux pouvoirs très puissants ; et Duchess, sans doute ma préférée, une épéiste plutôt centrée sur l'esquive avec la capacité de se rendre invisible aux yeux des ennemis.

Risk of Nightreign. Notre équipe a ensuite été propulsée sur les terres de Limved (une toute nouvelle carte en monde ouvert, qui n'est cependant pas sans rappeler Nécrolimbe). Chaque *run* est constitué d'un cycle de trois jours – en pleine journée, il faut battre

Nightreign s'annonce indéniablement comme un jeu fun, aux parties chaotiques.

des ennemis pour récolter le plus de runes possible et trouver des armes plus puissantes, suivant le même modèle qu'*Elden Ring*, en débloquant des sites de grâce où recharger ses fioles de santé, monter de niveau et améliorer son équipement. La carte ne se dévoile pas progressivement : les points d'intérêt sont déjà indiqués, même s'il faudra trouver vous-même les ennemis et objets à récupérer. Alors qu'une tempête de pluie vous encercle, la carte se réduit petit à petit, ce qui donne des parties au rythme effréné, où tout est fait pour que le joueur puisse se mouvoir le plus rapidement possible – il n'y a pas de dégâts de chute, mais la possibilité de faire des doubles sauts sur des murs auxquels on peut s'agripper en hurlant « PARKOUR », et même de s'accrocher à un faucon spectral pour traverser de vastes étendues en un temps éclair. Le soir, au moment où la zone est réduite à peau de chagrin, un boss de fin de journée vient vous affronter – ceux que nous avons vus jusqu'ici étaient directement issus du bestiaire de

Même le plus sombre des donjons est moins flippant avec un camarade à ses côtés.





FromSoftware, comme Gilika, la reine semi-humaine, Margit le Déchu, ou encore le Roi sans nom de *Dark Souls III* (pour autant, il ne faudra pas s'attendre à voir d'ennemis issus de *Sekiro* ou de *Bloodborne*, nous explique Junya Ishizaki). Le lendemain se déroule sur le même modèle, jusqu'au troisième

jour, où l'on affronte directement l'un des huit boss de fin du jeu, le « Nightlord » : le seul qu'on pouvait sélectionner sur cette preview était Gladius le Tricéphale, un cerbère aux attaques dévastatrices. Pour remporter une partie, il faut compter à peu près trente minutes.

Tricéphale sélectif. L'échec est beaucoup plus permissif que dans *Elden Ring* : si l'un de vos compagnons meurt, il suffit qu'un autre lui inflige des dégâts (c'est contre-intuitif, mais on s'y fait vite) pour le réanimer, sachant que ce processus sera plus long à chaque mort. Si tout le monde meurt, la partie s'arrête et il faut tout recommencer, mais les reliques obtenues en fin de partie peuvent être

J'ai jeté un dernier regard à mes camarades, comme Miyazaki avait observé les automobilistes qui lui avaient prêté assistance il y a des années.

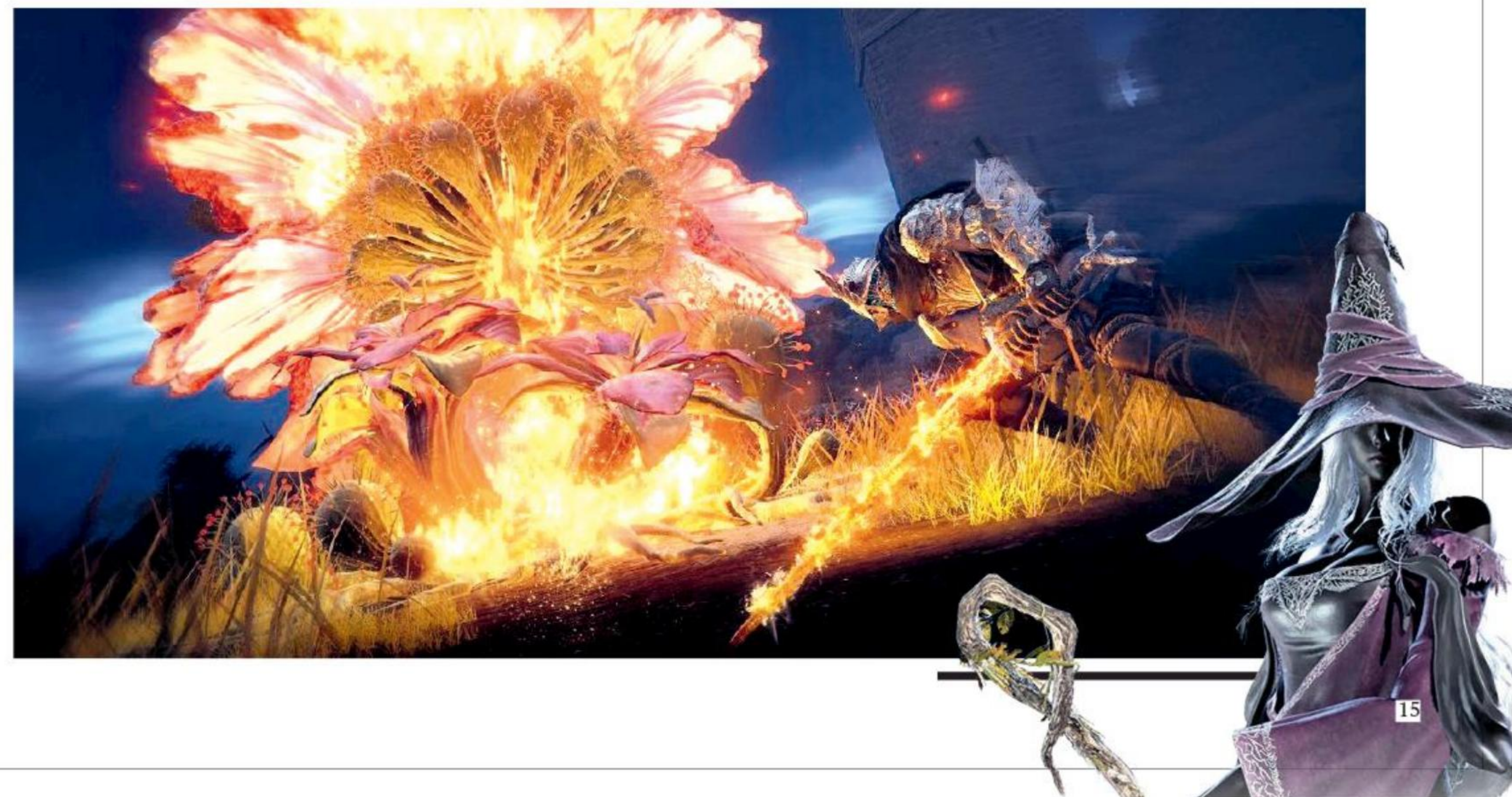
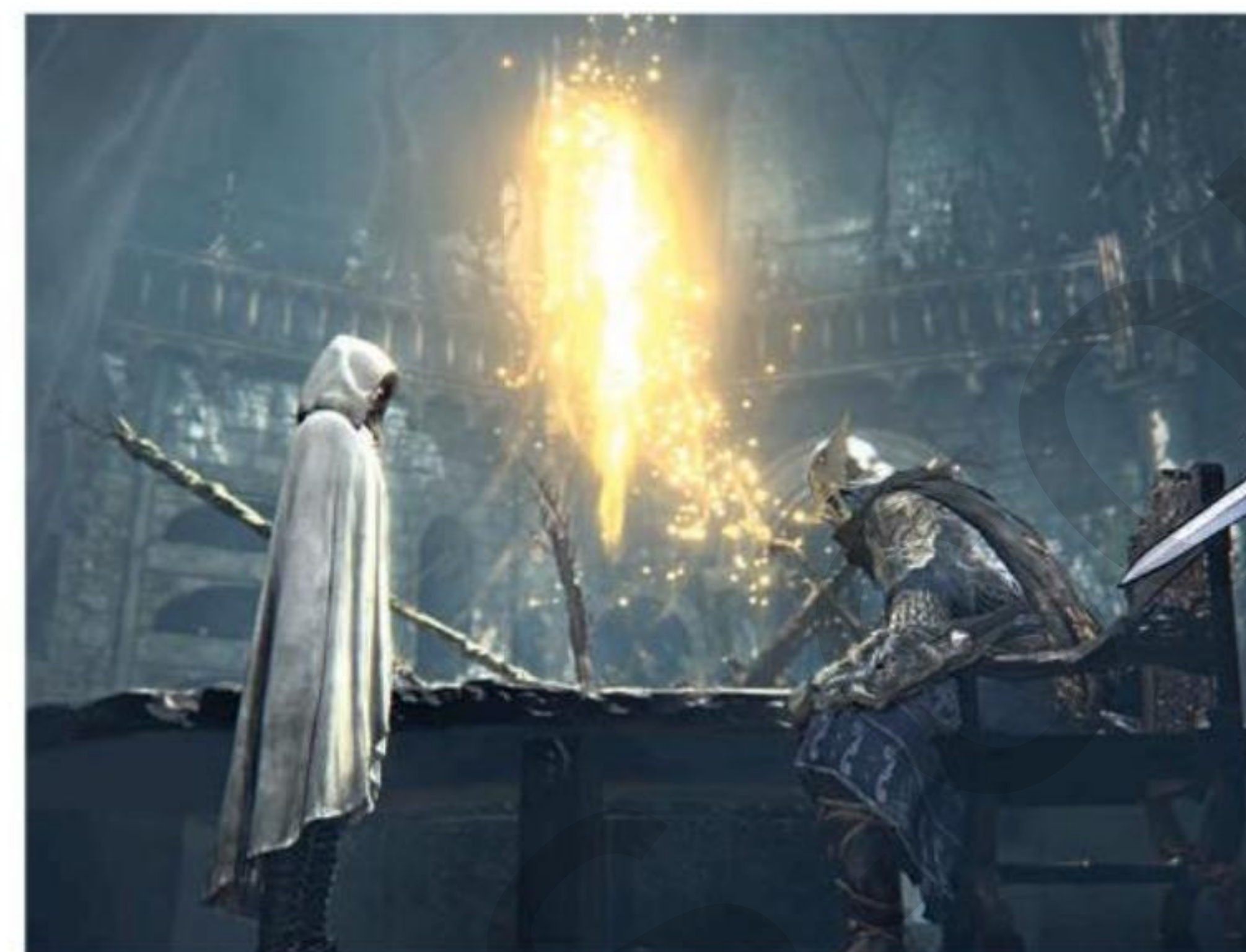
utilisées pour faciliter le run suivant – ce sont des bonus passifs, qui peuvent par exemple augmenter la résistance au sommeil de votre personnage ou restituer son endurance après une attaque réussie. Au contraire des objets, les runes sont partagées entre tous les personnages. Après de premiers échecs cuisants, durant lesquels nous nous sommes perdus sans arrêt (la carte peut être difficile à appréhender si quelqu'un s'aventure dans un donjon souterrain pendant que les autres restent en surface, par exemple), nous avons fini par élaborer une stratégie : Rudyard est devenu notre archer, pour attaquer les ennemis à distance mais aussi nous réanimer sans mettre sa propre vie en péril, tandis que Tonton Yoyo et moi bourrinions les boss au corps-à-corps en se coordonnant pour lancer notre attaque ultime (celle de Wylder, par exemple, inflige de lourds dégâts).

Écran d'arrêt. Avec des amis, *Nightreign* s'annonce indéniablement comme un jeu fun, aux parties chaotiques, même s'il va complètement à l'encontre de tout ce qu'était *Elden Ring* jusqu'ici. Je crains cependant un côté répétitif, forcément inhérent au genre du roguelite : même s'il y a



Junya Ishizaki,
directeur de *Nightreign*.
(© Bandai Namco)

beaucoup de combinaisons possibles entre les différents personnages, leurs armes et les objets, nos parties ont commencé à se ressembler une fois que nous avons appris à baliser le terrain, après avoir repéré où se trouvaient les armes les plus efficaces pour chacun, et les ennemis les plus à même de nous fournir des runes sans trop de risques. On peut cependant compter sur quelques événements dynamiques qui peuvent surgir à tout moment (par exemple, une colonie de fourmis géantes qui vient vous sauter en pleine figure alors que vous êtes déjà en plein combat de boss, ou Margit qui débarque au beau milieu d'une journée). La nécessité de se renouveler a été prise en compte par l'équipe de développement, poursuit Junya Ishizaki : « Il y aura des changements passifs : des environnements comme des cratères et des montagnes enneigées, qui n'étaient pas présents dans la bêta fermée, feront leur apparition. Ces environnements auront des règles propres à leur écosystème, et nécessiteront pour le joueur de s'adapter. Il faudra aussi changer son approche par rapport aux boss : des méthodes qui fonctionnaient bien pour combattre le Tricéphale ne seront sans doute pas aussi efficaces pour les autres. Selon le Nightlord que vous choisirez, les endroits visités et les ennemis affrontés seront différents, afin de permettre de faire surgir de nouvelles expériences après plusieurs parties. » Au bout de quelques heures, nous sommes arrivés, triomphants, face au Tricéphale, le boss de fin de *Nightreign*, que nous avons combattu avec un sang-froid redoutable (comprendre : en hurlant « JE SUIS MORT RÉANIMEZ-MOI » ou « JE PEUX PAS JE SUIS EN TRAIN DE ME FAIRE BOUFFER PAR UNE FOURMI ») – et puis j'ai vu mes deux camarades tomber comme des mouches, sans raison apparente, avant de m'effondrer moi-même face à un écran plus douloureux que n'importe quelle mort dans un Souls-like : « Vous avez été déconnecté des serveurs de tests », une seconde avant la fin de la bêta. J'ai jeté un dernier regard ému à mes camarades, comme Miyazaki avait observé les automobilistes qui avaient poussé sa voiture il y a des années. Pour la suite, il faudra attendre la sortie définitive du jeu le 30 mai. ■





DE L'ART DE PRENDRE SON TEMPS CHEZ FROMSOFTWARE

Les heurts sombres

Par Rudyard Clipping

« Il n'y a pas de dégâts de chute dans Elden Ring : Nightreign. » Cette phrase d'Ellen Replay m'a glacé le sang, plus que ne l'aurait fait un face-à-face avec le vertige, car elle entraîne dans son sillage la fin d'une exigence : celle du temps. De l'apprentissage permanent à la passionnante aventure, les productions FromSoftware s'articulent généralement autour de l'attente et de l'impulsion, deux temporalités contradictoires qui ne vont pourtant l'une sans l'autre.

Si Elden Ring représentait un FromSoftware dilué comme on ajouterait une giclée d'Evian dans un verre de Château Latour, il ne faisait pas, au moins, la concession de la rapidité à tout crin. Cela dit, le jeu portait les germes d'une nouvelle équation entre le joueur et le monde, un mouvement déjà entamé avec l'instinctif Sekiro : Shadows Die Twice. De l'aveu même de Miyazaki, Elden Ring fut fortement influencé par Sekiro, les deux développements s'étant croisés. C'est le cas dans leur rapport à la narration fragmentée et parcellaire des Soulsborne, une manière de raconter les histoires en pleine obscurité, de façon indirecte, éparse.

Sekiro et Elden Ring passent à un récit plus direct (quoique toujours opaque), mais les deux jeux modifient aussi la conception du déplacement dans des univers agressifs. Quand l'un offre l'expérience du grappin, l'autre parsème son vaste territoire de sauts spirituels, de courants d'air qui vous permettent de gravir des montagnes en un claquement de sabot. L'horizontalité, puis la verticalité, furent conquises. Pourtant, tous deux plaçaient des garde-fous à ces facilités. Nightreign ne s'y astreint pas.

Elden Nürburgring. Afin que l'expérience de jeu devienne l'histoire du joueur, FromSoftware mêle la lenteur et l'accélération dans une rotation constante. En ça, il n'y a pas grande différence entre Gran Turismo et Dark Souls, un virage aveugle du circuit de Nürburgring et un recoin de la Capitale profanée ont la même dangerosité qui participe du même mouvement : briser la ligne droite par la surprise, qu'on attend sans attendre.

**Avec FromSoftware,
nous étions à l'image
des premiers alpinistes,
au moment où la
bourgeoise bénéficiaire
de la révolution
industrielle crée
l'Alpine Club.**

La construction d'un Soulsborne passe par des verticales dangereuses entrecoupées de cassures, un schéma architectural et ludique qui conduit à une double addiction, celle de relancer les parties, celle de refaire les jeux. Chaque virée à contre-nuit devient le fragment d'une expérience générale, dont la composante est un souvenir mêlé de satisfaction, un espace vide que nous avons rempli de légendes et de temporalités.

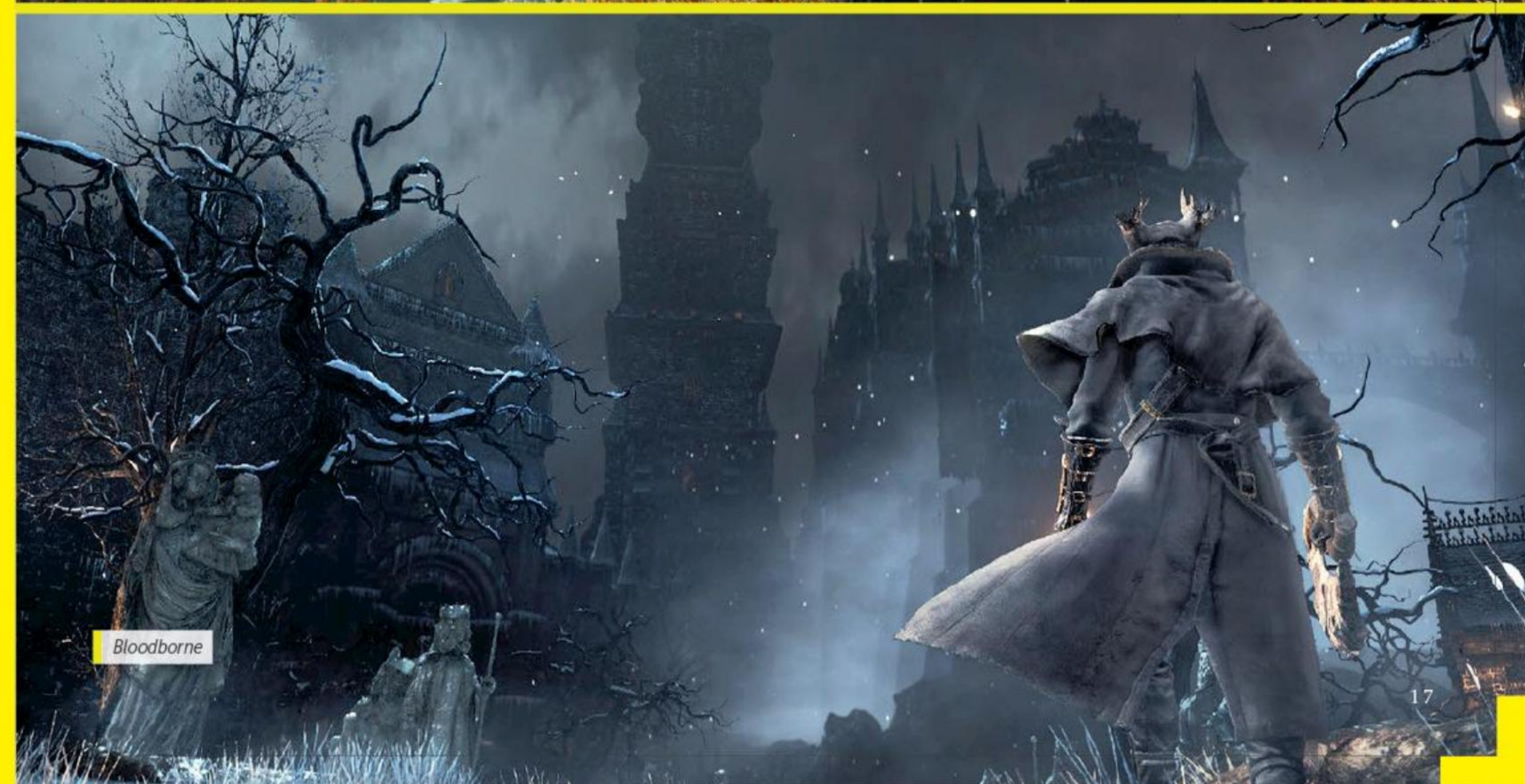
Dans une ère de l'instantanéité où nous sommes submergés d'informations et de loisirs, la ressource-clé est notre attention. Là où les Soulsborne misent sur l'allongement progressif du cycle vie-mort à mesure que le jeu se maîtrise, d'autres productions préfèrent la boucle courte. C'est le modèle des battle royale.

C'est celui de Fortnite, c'est celui de Nightreign. L'absence de la peur de la chute se conjugue à l'ascension bondissante permise par une sorte de wall jump. Les sessions de Nightreign durent moins d'une heure, et la mort y est presque absente. Du moins celle qu'on connaît, celle qui tient compte de l'éloignement, de la distance à parcourir pour revenir sur ses traces. Une mort sans conséquence est-elle toujours mortelle ? Faut-il être une brochette de nouveaux venus pour succomber ensemble pendant les phases d'exploration, le danger véritable arrivant à la nuit tombée ?

Autrement dit, le chemin vers l'antagoniste principal est dégagé, accessible. Alors que, avec FromSoftware, nous étions d'ordinaire à l'image des premiers alpinistes, au moment où la bourgeoisie bénéficiaire de la révolution industrielle et l'aristocratie créent l'Alpine Club, à Londres, en 1857. Une bande de baroudeurs qui n'étaient pour la plupart pas entraînés, et les ascensions se faisaient dans des accoutrements de la belle époque, la robe longue pour les femmes, le veston et le chapeau pour les hommes. Une montée qui tenait plus du prestige que du sport, la montagne recelant un danger spirituel. Face à eux, l'abandon, le gel qui ravage les corps, et bien sûr l'accident fatal. Ces cordées d'amateurs, c'était nous. Nous choisissons le mauvais équipement et le mauvais chemin pour espérer atteindre une cime aperçue de très loin. Un effort par la répétition, la patience et la gestion du risque. ➤



Ellen Replay, Tonton Yoyo, le Tricéphale, moi et une perte de connexion.



Bloodborne



Sekiro



Slash et pêches. « Momokurisannenkakihachinen » est une expression japonaise à rallonge (mais néanmoins si belle), qui signifie « trois ans pour les pêches et les châtaignes, huit ans pour les kakis ». Chaque fruit nécessitant un nombre raisonnable d'années pour donner des résultats. Si les Soulsborne semblent s'imprégner d'un contre-exotisme, leurs systèmes de jeu sont profondément asiatiques, en particulier l'idée de boucle longue qui dynamise le rapport lenteur-accelération. Bien sûr, la spiritualité japonaise est un syncrétisme, et il ne faut pas tomber dans un culturalisme vain. Cependant, la conception du temps des Japonais diffère en pratique de la nôtre. Le cycle y occupe une place primordiale, la vie se découpe par le retour des saisons et des cérémonies, et non en lien avec une existence linéaire qui va de la naissance à la mort.

Dans le bouddhisme, la réincarnation est l'enseignement selon lequel la vie renaît sous une nouvelle forme après la mort, un cycle permanent qui explique la coexistence des éléments de la nature. Le processus passe par la traversée possible de six Royaumes, depuis les enfers jusqu'au paradis, en passant par les

fantômes affamés, les animaux, les asuras et bien sûr les humains. Souffrance, plaisir, compétition, conflit, et parfois illumination habitent ces mondes. Un coup d'épée patient dans la colonne vertébrale de l'ennemi, le contournement d'un monstre dangereux, le pas délicat sur une colonnade. Dans les Soulsborne aussi, les bonnes actions conduisent à des conséquences positives, et les mauvaises au retour en arrière, à une régression sur le chemin de la réincarnation, à une résurrection au pied du feu avec un peu moins de vie.

Avec *Nightreign*, tout semble venir de FromSoftware, et pourtant tout est différent, comme un mirage du contemporain. *Nightreign* est marrant, c'est vrai, mais attendons-nous d'une spiritualité qu'elle soit marrante ? Désormais plus de recoin salvateur, plus de raccourci obtenu après des heures de lutttes et un brin de chance, plus de place laissée au temps long. En le raccourcissant, le cycle se délite, les heures s'évanouissent. Nous claudiquions quand la bête fonçait vers nous, nous marchions à tâtons dans des couloirs qui feulaient, nous prenions et apprenions la patience en témoin, en alliée. Et surtout, il y avait des dégâts de chute. ■

EN TEST

- 20 **Assassin's Creed Shadows**
- 26 Split Fiction
- 28 Monster Hunter Wilds
- 32 The Executive - Movie Industry Tycoon
- 34 Wanderstop
- 36 Two Point Museum
- 38 Urban Myth Dissolution Center
- 40 Afterlove EP
- 42 Like a Dragon : Pirate Yakuza in Hawaii
- 45 Panelka
- 46 Dawnfolk



Assassin's Creed Shadows © Ubisoft



EN TEST

Assassin's Creed Shadows

UNE AVENTURE SUR DES SAMOURAÏS

Par Kocobé

Tout comme *Bloom and Rage* ne sauvera pas Don't Nod, *Assassin's Creed Shadows* ne sauvera pas Ubisoft. Même si ce titre obtenait une moyenne de 100 sur Metacritic et était porté aux nues par un public exalté, cela ne changerait strictement rien aux problèmes systémiques d'une société malade de ses crises de management, de culture toxique d'entreprise, mais surtout de gouvernance et de vision.

Voici un jeu, reporté maintes fois, qui se retrouve avec une pression déraisonnable sur les épaules : l'opus délocalisé au Japon féodal (ticket destination-période réclamé à cor et à cri par le public depuis au moins une décennie) de la licence la plus notable d'un éditeur désespéré d'entendre une bonne nouvelle. Tout ça pour dire qu'on y est. Le va-tout d'Ubisoft est là. Le verdict tombe... C'est pas mal. Voilà. Pas mal. Bravo. En tout cas, définitivement, *Assassin's Creed Shadows* ne sauvera pas Ubisoft. Direction le Japon, donc, à la fin de l'époque Sengoku, c'est-à-dire la période d'instabilité politique et militaire qui court jusqu'à la deuxième moitié du XVI^e siècle, durant laquelle différents clans se mettent allégrement sur la tronche dans une volonté de dominer tous les autres.

Yasuke, ferme. Le titre nous fait incarner un duo de personnages. Yasuke, d'abord. Venu d'Afrique, il est le premier samouraï étranger (ou équivalent, la notion de samouraï n'était pas vraiment fixée à ce moment-là) dont les traces sont attestées par des sources historiques. Sa couleur de peau noire, rare au Japon à cette époque et carrément unique pour un samouraï, lui a valu d'apparaître dans de nombreuses œuvres pop culturelles, dont quelques jeux vidéo, sans que ça ne crée de crise de nerfs chez les petits suprémacistes idiots qui ont tenté de monter en épingle une non-polémique quant à sa présence dans cet épisode d'*Assassin's Creed*. Naoe, ensuite. Ninja parfaitement fictionnelle, elle cherche à se venger d'une sorte de ligue secrète qui lui a fait du tort¹ composée d'une douzaine de guerriers cachant leur visage derrière un masque. À la manière d'une Beatrix Kiddo ou d'une Arya Stark, l'objectif est donc listé. Douze cibles avec, à chaque fois, la même rengaine : on identifie

un affreux (souvent à l'aide d'une succession de quêtes subsidiaires), on localise ledit affreux, on met fin aux jours du sus-mentionné affreux.

Tanto l'un, tanto l'autre. L'innovation de cet épisode par rapport au reste de la série tient dans la possibilité d'alterner ces deux personnages aux profils que tout oppose. Yasuke est un géant qui manie un arsenal militaire. S'il court, il défonce les portails. C'est un véritable « one-man army » qui entre dans les forteresses ennemies

Ce jeu-là, on y a déjà joué mille fois.

par la grande porte et fait face à quatre ou cinq adversaires sans broncher, tant chaque coup broie facilement les armures et les corps. Mais, voilà : il est incapable de jouer au funambule sur les cordes qui relient les toits des baraquements et grimpe péniblement sur les murs et les corniches. L'exploration dans les montagnes escarpées n'est pas son fort, oubliez aussi la possibilité de gravir certaines tours de synchronisation dont une portion non négligeable est simplement hors de portée pour lui. C'est dommage, car le tout donne l'impression que le monde a d'abord été pensé pour sa consœur. Aussi, on a parfois le sentiment qu'on ne sort Yasuke que quand l'histoire le réclame ou qu'on a la flemme d'infiltrer proprement une base ennemie retorse. ➤

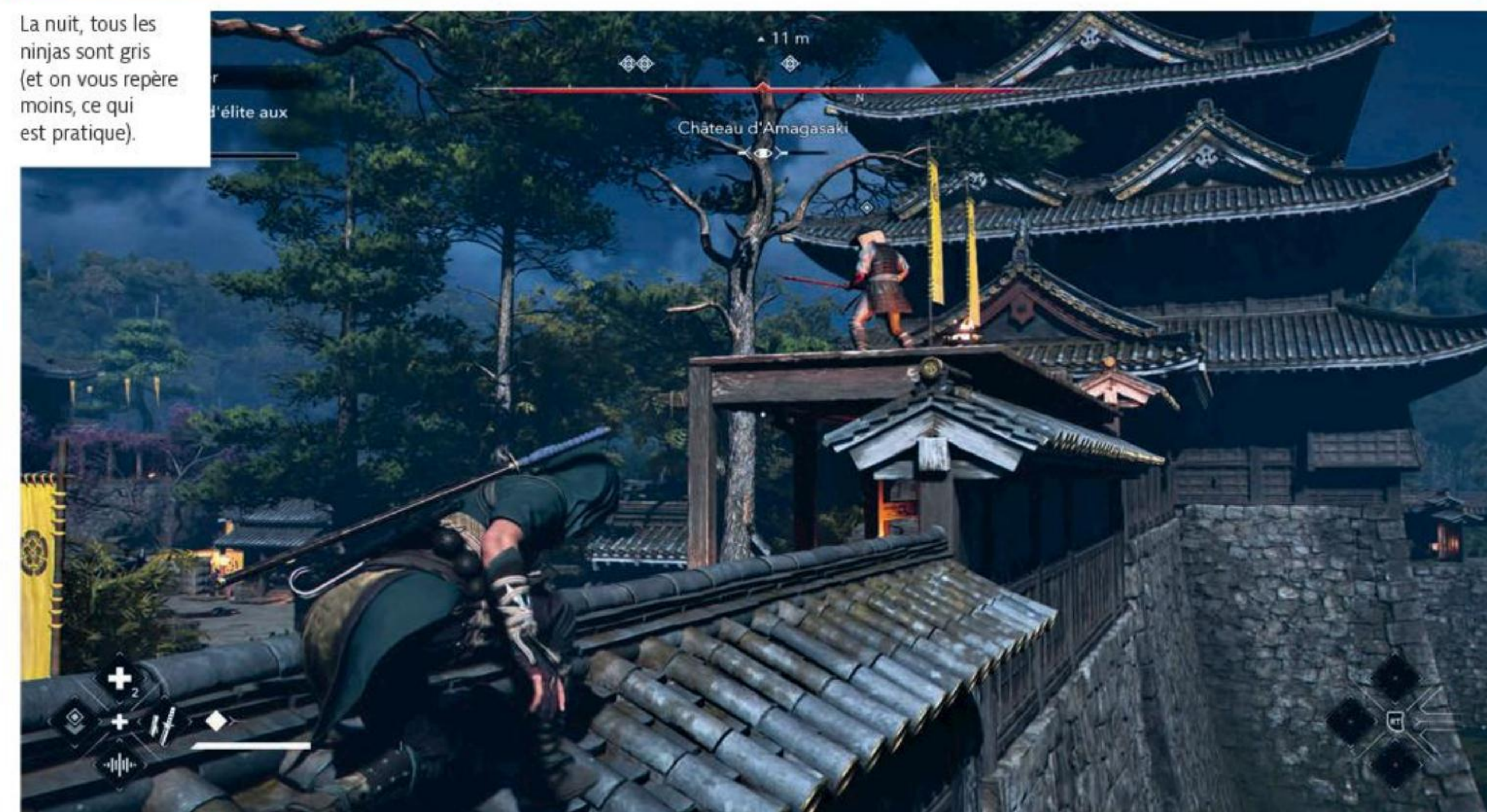
1. Circonstances dont je ne peux pas vous donner plus de détails, car Ubisoft a demandé expressément de ne pas vous divulguer ce qu'il se passe dans la première heure d'un jeu qui en fait presque une cinquantaine.

Genre : infiltration
Développeur :
Ubisoft Québec (Canada)
Éditeur : Ubisoft
Plateformes dispo :
Windows, macOS,
PS5, Xbox Series
Plateforme test :
Windows
Téléchargement : 123 Go
Date de sortie :
20 mars 2025
Langues :
français, anglais



Assassin's Creed Shadows © Ubisoft

La nuit, tous les ninjas sont gris (et on vous repère moins, ce qui est pratique).



Les seules fois où vous verrez Yasuke et Naoe ensemble : pendant les cinématiques.





Car, vous l'aurez deviné, de son côté, Naoe est quand même plus à l'aise. Elle se cache dans l'ombre et sur les poutres au plafond. Elle peut tout escalader et s'agrippe partout (même quand on ne le veut pas d'ailleurs, je vous renvoie à l'encadré ci-dessous). Elle possède un grappin bien pratique pour accéder d'une touche aux sommets des pagodes les plus élevées. Les kunaïs et les shurikens de sa besace lui permettent des éliminations à distance. Quant à la lame d'assassin, elle viendra à bout de l'immense majorité des gardes insouciantes qui ne vous auront pas vue. Et s'ils vous ont remarquée ? Une bombe fumigène rattrape souvent le coup.

Le retour du shin-Ubi. Mais... qu'est-ce qui me prend au juste ? Pourquoi est-ce que je vous raconte tout ça ? Vous le connaissez, ce gameplay. C'est celui d'*Assassin's Creed* depuis, genre, toujours. Il n'a quasiment pas bougé, pour le meilleur et pour le pire. Quand on incarne Naoe, on ressort les vieilles habitudes et on se remet dans nos petits chaussons. Dans les doigts, dans l'interface à l'écran, dans cette phase préliminaire immuable où l'on marque les ennemis avec la vision de l'aigle depuis une position en hauteur, dans le comportement des gardes, dans leur regard interloqué quand ils repèrent un cadavre à

Je grimpe un câble

Alors qu'on nous demande de nous hisser en haut des sanctuaires shinto et des tours de guet, je ne pouvais pas m'empêcher de me poser une question fondamentale pour un *Assassin's Creed* : comment ce système d'escalade peut-il être encore si dysfonctionnel quand la série s'approche de ses 20 ans d'existence ? On s'énervait beaucoup trop quand Naoe ne s'accroche pas au bon endroit, ou qu'elle décide de se suspendre à une barrière à trente centimètres du sol, immobile, alors qu'on est en train de se faire courser par toute une garnison. Je ne dis pas que la tâche est facile, mais j'ai quand même cette tenace impression de me frotter à la même frustration dès que je lance un nouvel épisode de la série. J'appelle de mes vœux à une révision en profondeur de ce système afin de le rendre plus moderne, plus naturel et que le personnage soit moins aimanté vers les points spécifiques où les développeurs veulent absolument nous faire aller. La critique est aisée et je n'ai pas de solution miracle, mais je suis convaincu qu'il est possible de faire mieux.

mi-distance, dans ces moments où l'on est caché dans la paille et que l'on siffle pour attirer notre prochaine victime... Bon sang, ce jeu-là, on y a déjà joué mille fois. Ça ne s'arrête pas à l'infiltration. La carte est douloureusement « Ubisoft » avec sa nuée de repères, de points de vue panoramiques à synchroniser et d'activités pas toujours très inspirées. Outre les contrats d'assassinats et les quêtes Fedex qui n'ont pas d'autres ambitions que de gonfler artificiellement la durée de vie d'un titre déjà hypertrophié, il s'agit parfois de charmants petits parcours d'accrobranche. Ou bien, à d'autres moments,

« La pièce se joue, Les paroles s'offrent au vent, Mon attention boude. »

on nous demande de dénicher des parchemins dans des temples bouddhistes (sympathique la première fois, d'autant que ça fait visiter, mais fastidieux la dixième) ou de longuement prier dans des sanctuaires, ce qui est certes typique, mais qui finit par relever de la corvée.

L'effet pavillon. Surtout que ces activités font intégralement partie de la progression. En effet, y participer déverrouille d'immenses pans de l'arbre de compétences du duo. Vous voulez lancer des flèches empoisonnées avec l'arc de Yasuke ? Eh bien, il va falloir vous mettre au travail et abattre cette *to-do list* géante. Sans compter qu'avec son système de niveaux (présent depuis *Origins*), il ne sera pas question d'aller en ligne droite en esquivant toutes les quêtes secondaires, sous peine de vous retrouver face à bien plus féroce que vous dans la campagne principale ; du genre à vous tuer en un coup. L'écriture, aussi, vous la connaissez déjà. Il faut dire que ça n'a jamais été le point fort du développeur. Les mots s'écoulent et n'impriment pas. Les enjeux nous glissent dessus. On cherche à nous surprendre avec des retournements de situation qu'on voit arriver à des kilomètres. Ça m'inspire un haïku, tiens.

*« La pièce se joue,
Les paroles s'offrent au vent,
Mon attention boude. »*

La mise en scène est un peu plus intéressante à cet égard. On note ces touches de Tarantino – des séquences en noir et blanc qui montrent en gros plans des regards emplis de volonté de faire couler le sang sur fond de rock psychédélique – qu'on aurait aimé plus régulières et assumées. Les quelques mélanges des cultures avec ce hip-hop qui accompagne avec entrain certains duels de Yasuke font également mouche. Mais tout ça représente bien peu par rapport à ce dont les AAA occidentaux sont capables en termes de narration en 2025.



Assassin's Creed Shadows © Ubisoft

Le cycle des saisons change drastiquement les décors, ce qui participe à renouveler la découverte.





Ça fait bien longtemps que les adeptes de la licence attendaient un épisode au Japon.

La carte maîtresse. Et puis, il y a le Kansai. Sa côte ouverte et ses montagnes qui dissimulent des vallées intrigantes. On s'arrête devant le mystère qui jaillit des banalités : une chute d'eau, une biche qui traverse le chemin, le voile brumeux du matin qui transforme les panoramas en estampes. On admire les pagodes, les temples et les sanctuaires. Kyoto, Osaka, Nara, le lac Biwa. Ça remonte à quand la dernière fois que vous avez escaladé le Kiyomizu-dera ou le Todai-ji ? Contempler les châteaux est une chose, mais y entrer, les visiter de fond en comble, c'est

Ça remonte à quand la dernière fois que vous avez escaladé le Kiyomizu-dera ou le Todai-ji ?

assez grisant, aussi. C'est magnifique, surtout au printemps, surtout en hiver, surtout en été, surtout durant l'automne. Heureusement qu'Assassin's Creed Shadows peut compter sur la plastique de son monde grandiose dans lequel il fait bon baguenauder. Cet espace de jeu à lui seul peut justifier de s'y jeter tête la première. Aussi, malgré tous ses défauts, même si je suis fatigué par Assassin's Creed et son incapacité

crasse à évoluer, je ne vais pas non plus boudier ce plaisir touristique indéniable. ✂

N'assassine pas les configs

Ubisoft a eu l'excellente idée de permettre à la presse de jouer tôt via GeForce Now (avec tous les potards graphiques poussés au maximum) en attendant que les versions de test soient prêtes. Tout ça était formidable d'un pur point de vue organisationnel, mais cela créait aussi un doute : s'agit-il d'un stratagème pour dissimuler des performances sur PC qui laisseraient à désirer ? Eh bien, figurez-vous que pas du tout ! Le titre tourne comme un charme en 2K sur ma configuration RTX 3080, certes solide, mais qui va sur ses quatre ans. Il demeure franchement séduisant, y compris avec des paramètres qui tendent vers le moyen/élevé. D'ailleurs, les recommandations avancées par l'éditeur relèvent du modeste, avec une configuration minimale qui ne demande qu'une 1070. Je n'ai pas pu le tester dans ces conditions, mais la page Steam du jeu annonce de surcroît une compatibilité complète avec le Steam Deck.

Notre avis :

Avec cet épisode, il est impossible de ne pas faire un constat, celui que la licence des Assassin's Creed est, à l'image de son éditeur, encore incapable d'opérer la révolution copernicienne dont elle a cruellement besoin pour se hisser au niveau des plus grands. Shadows est un très bon Assassin's Creed, mais ce n'est peut-être plus assez. La série doit se transcender. Espérons que la prochaine fois sera la bonne.

70 €



L'abonnement numérique

49€
par an

Tout Canard PC dans votre poche pour seulement 49 € par an

Tous nos articles et l'actualité du jeu vidéo, du hardware et des jeux de plateau au jour le jour sur le site www.canardpc.com

Toutes les versions numériques :

Canard PC
Canard PC Hardware
et nos hors-séries

grâce au kiosque numérique et à la nouvelle application Canard PC



Télécharger dans l'App Store

DISPONIBLE SUR Google Play



Et pour 20€* de plus :
Tous les avantages du numérique + 12 numéros papier de Canard PC chez vous !

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

Abonnement par CB sur boutique.canardpc.com





Par Ellen Replay

Split Fiction

LES CONTRAIRES S'ÉTIRENT

Après le splendide jeu coopératif *It Takes Two*, durant lequel j'avais passé environ douze heures à entendre le doux rire de Noël Malware résonner dans toute la rédaction à chaque fois que mon personnage tombait dans le vide (c'est-à-dire souvent), j'attendais énormément de *Split Fiction*, toujours développé par Hazelight Studios.

It Takes Two reste, à ce jour, le seul jeu auquel j'aie jamais mis 10, et je ne regrette rien. À l'exception d'un scénario pas toujours très convaincant, tout était absolument fantastique, avec quarante idées de gameplay à la minute, un rythme parfaitement maîtrisé, et je me souviens encore du terrible sentiment de tristesse qui m'avait envahie au moment de voir le générique de fin défiler. J'en voulais encore plus, et je me suis donc naturellement jetée sur *Split Fiction*, qui reprend exactement le même principe : on ne peut y jouer qu'à deux sur un écran divisé, chaque joueur incarnant l'un des personnages principaux, deux écrivaines qui s'appellent Zoe et Mio. La première, une citadine cynique, écrit de la SF ; la seconde, une campagnarde extravertie, écrit de la fantasy. Elles se retrouvent toutes deux dans une grosse maison d'édition dirigée par un vilain cadre en costard qui cherche à leur voler l'intégralité de leurs idées, avant d'être subitement propulsées dans les histoires qu'elles ont imaginées. Si vous avez l'impression d'être dans un film de série B, c'est tout à fait normal : le scénario est extrêmement caricatural, et malheureusement, ne laisse jamais trop l'occasion

de s'attacher aux personnages, malgré une poignée de scènes sincèrement émouvantes.

La nuit des tandems. J'ai lancé l'aventure en compagnie de l'un de mes meilleurs amis – à savoir le genre de type enclin à s'esclaffer en voyant mon personnage mourir, certes, mais aussi une personne avec qui j'ai développé, au fil des années, une forme de communication à base de termes absurdes et de mots qui n'existent pas (et sachez que c'est très pratique de pouvoir s'exclamer « TIRE SUR LE ZIGOUIG, PUIS FONCE SUR LE LAVAZZA SOURIAN ET BALANCE TON HEDWIGE » et de savoir qu'on sera parfaitement compris). Les chapitres nous font tour à tour évoluer dans l'univers de Mio, à base de villes cyberpunk envahies par les voitures volantes et les robots tueurs, et dans celui de Zoe, plutôt axé sur les trolls sanguinaires, les paysages enchanteurs et les créatures magiques. Au tout début, le rythme est vraiment impeccable, avec quelques histoires optionnelles qui valent toujours le détour. À chaque niveau, les deux personnages disposent de pouvoirs différents et doivent constamment s'entraider et communiquer pour espérer survivre.

Genre : coop
Développeur : Hazelight Studios (Suède)
Éditeur : Electronic Arts
Plateformes dispo : Windows, PS5, Xbox Series
Plateforme test : Windows
Téléchargement : 73 Go
Date de sortie : 6 mars 2025
Langue : français



En bonne paire des familles. Nous sommes devenus des cybeminjas armées de fouets-laser et d'épées, des cochons capables de se propulser en avant en pétant des arc-en-ciel, des dents de lait affublées de *googly eyes*, des sorcières chevauchant des dragons, des héroïnes de papier évoluant dans les pages d'un livre, des boules de flipper, des gorilles, des poissons-chats et des arbres centenaires évoluant dans des forêts magiques. Pendant les premières heures, nous nous sommes émerveillés des changements de décor constants et des nombreuses idées de gameplay inventives disséminées par les développeurs (certains moments, dont l'un implique un téléphone

Un bon jeu, mais dont j'espérais beaucoup plus.

portable et l'autre des saucisses, m'ont fait hurler de rire). Et puis, il y a eu ce moment tragique où l'on a commencé à trouver que certains passages et combats de boss traînaient un peu en longueur. Par sa structure, *Split Fiction* est naturellement plus répétitif qu'*It Takes Two*. Si les pouvoirs de vos personnages changent à chaque chapitre, vous évoluez régulièrement dans les mêmes types d'univers. *It Takes Two* était un parc d'attractions qui donnait le sentiment d'enchaîner plein de manèges différents sans jamais avoir le temps de s'ennuyer. *Split Fiction* est aussi un parc d'attractions, à plus gros budget, mais dont il m'est parfois arrivé d'entrevoir une partie des coulisses. Imaginez-vous revenir à Disneyland en

tant qu'adulte qui écoute *France Culture*, après avoir appris que le type qui incarne Pluto lors de la parade est contraint de rester sur place quatre heures après son service parce que le RER qui part de Marne-la-Vallée s'arrête à deux heures du matin (cpc.cx/MarneLaVallée). La magie est toujours là, mais il faut se forcer un peu plus.

Toi et Mio. Ce serait franchement malhonnête de vous affirmer que *Split Fiction* est un mauvais jeu –, c'est un bon jeu, mais dont j'espérais beaucoup plus, et qui avait un potentiel énorme (d'ailleurs plus souvent déployé dans les histoires optionnelles, qui nous entraînent dans des aventures absurdes imaginées par les personnages durant leur enfance, que dans la campagne principale). Il y a de vraies opportunités manquées, comme le moment où l'on évolue dans le subconscient de l'un des personnages, pour y trouver sensiblement la même chose qu'ailleurs – mais aussi des phases absolument géniales sur la fin, que j'aurais aimé voir durer bien plus longtemps. Oui, pendant quatorze heures, vous allez successivement insulter votre partenaire sur six générations et lui envoyer une avalanche de compliments, vous allez passer un chouette moment, vous allez en prendre plein les mirettes (surtout dans l'univers de Mio, qui est le plus générique des deux, mais démontre de grands moments explosifs à la Michael Bay) et vous émerveiller de l'imagination des développeurs. Ce n'est juste pas le chef-d'œuvre de coopération qu'était *It Takes Two*, que j'avais eu immédiatement envie de refaire en incarnant l'autre personnage, histoire d'en profiter encore un peu plus. ❄

Notre avis : Malgré sa dimension encore plus ambitieuse, *Split Fiction* n'a pas détrôné *It Takes Two* dans mon cœur. Il reste tout de même un jeu coopératif très agréable, bourré d'idées que j'aurais aimé voir durer plus longtemps, mais aussi de phases que j'aurais espérées plus courtes.

50 €
(avec un pass ami inclus)



Monster Hunter Wilds

TRAQUEOTOMIE

Par Rudyard Clipping

Les belles histoires débutent par de beaux paysages. L'Afrique, l'Amérique du Sud, l'Asie centrale, tous ces mondes s'y trouvent figurés dans des proportions qui nous permettent de les saisir sur le vif, de sentir le sable et le vent, la terre et le ciel. En leur milieu, bien dissimulée, se tapit une adversité prodigieuse, prête à bondir à votre rencontre. *Monster Hunter Wilds* dessine des étendues naturelles comme des lignes de fuite, avec une seule destination : l'affrontement.

« **M**onster Hunter » : peut-on penser à un titre plus transparent, plus honnête ? Tout est déjà écrit, nous aurons à chasser des créatures diverses, effrayantes ou burlesques, dont les nids se cachent au fond des grottes ou en haut des cimes. Une verticalité de la faune qui souligne la richesse de la flore. L'environnement, loin d'être un prétexte, offre une balade à travers le spectacle de la nature. Entre deux chasses, le regard s'évade par la fenêtre du salon. Une respiration qui n'arrête pas la mécanique de l'imagination. Devant l'écran ou non, la tension demeure palpable. On continue de franchir les déserts, de traverser la jungle, de s'engouffrer dans des caves glacées ou ardentes. *Monster Hunter Wilds* matérialise le désir du départ.

Un, deux, proie. D'abord, il y a le tracé des rivières, la sinuosité des cavités lointaines, et les bords du territoire. Ensuite, viennent les multiples icônes jaunes, roses, rouges... Des couleurs qui annoncent des fossiles, des herbes, des insectes, des champignons, ou encore des plantes. Le résultat de relevés topographiques qui anticipent votre venue. Quant aux zones numérotées, elles laissent l'opportunité d'établir des campements secondaires, autant de points d'étape d'un long voyage. À ces couches immobiles, qui se déploient sur plusieurs niveaux, des objets mouvants se superposent. Ils avancent parfois vite, ils s'arrêtent aussitôt. Ce sont les monstres à abattre ou à capturer. *Monster Hunter* naît de la cartographie et de la chasse. Des traits et des courbes dont la fonction est de permettre le déplacement des bêtes, et en conséquence les vôtres. À pied ou à dos de Seikret, vous parcourez des écosystèmes très denses. Ce qui aiguise l'œil, ce sont les atmosphères naturelles aux visages changeants en fonction de la météo. La dangerosité des plaines venteuses où les dunes sont battues par les éclairs nocturnes et la beauté bleu vert de la forêt écarlate en font les grandes réussites de cet épisode. Toutefois, un *Monster Hunter* se juge surtout aux créatures qui les peuplent. Elles doivent être redoutables, imprévisibles, mémorables. Elles doivent nous appeler. C'est le cas dans *Wilds*, qui reprend un bestiaire traditionnel avec quelques ajouts. S'il manque des grandes figures au casting, le Rathalos et le Gore Magala respirent toujours la

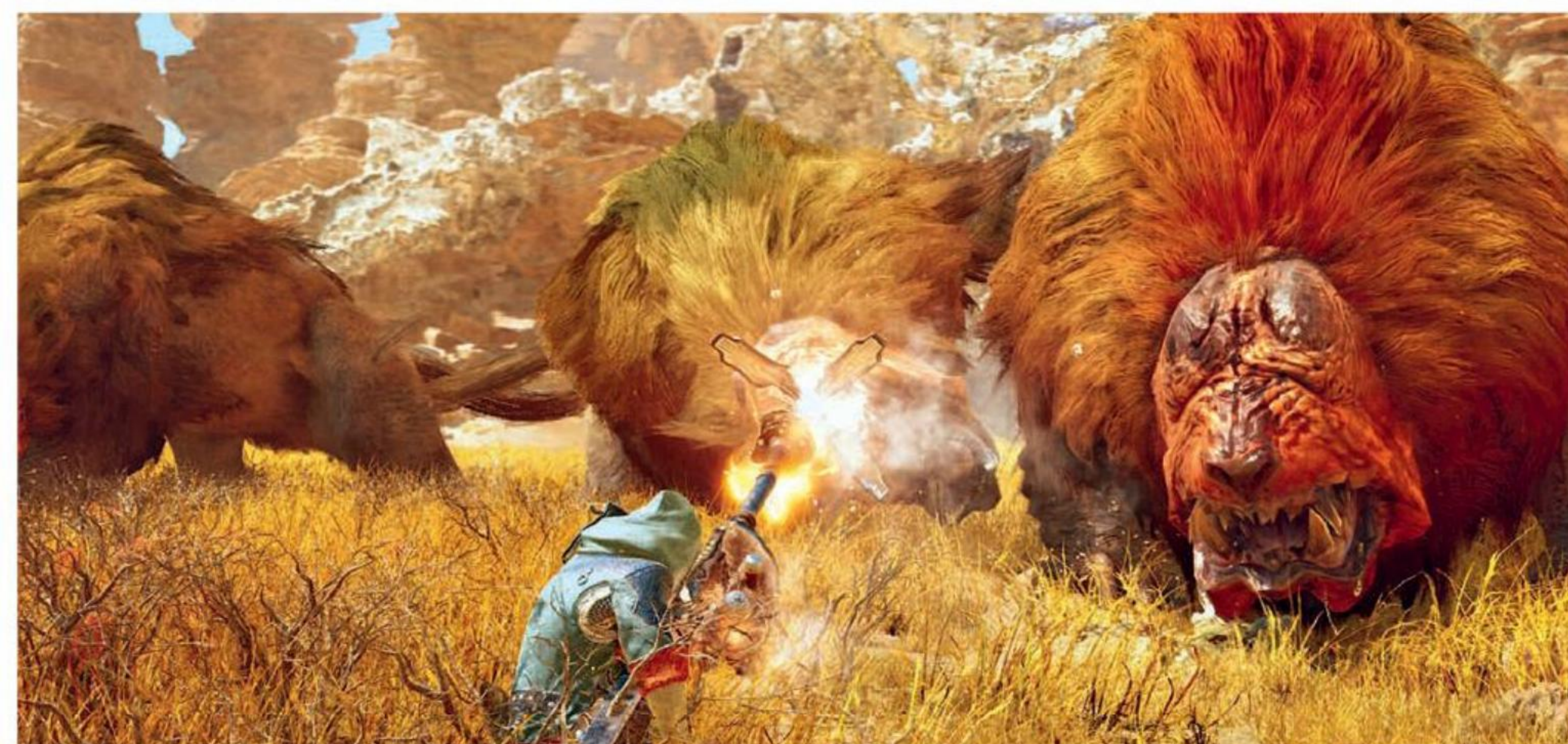
puissance, et le Nersylla justifie à lui seul l'option pour les arachnophobes. Dans les nouveautés, tout ne se vaut pas. Le flottant Hirabami n'a aucun intérêt, alors que le céphalopode Nu Udra amène de l'originalité, en particulier lorsqu'il s'enflamme au milieu des coulées de lave. Quant au Arkveld, le symbole de cet épisode, c'est plutôt une bonne surprise avec ses sortes de chaînes nébulaires qui vous tombent sans cesse sur le recoin de la gueule.

Gâchette-moi si tu peux. Nous jouons un chasseur envoyé aux confins des terres connues. De là, il s'agit autant de comprendre les enjeux des bouleversements de la nature, en particulier le comportement erratique de la faune, que retrouver le foyer de Nata, un jeune garçon du coin qui a échappé de justesse à la mort. Des plaines venteuses au vallon meurtri, de la forêt écarlate aux falaises de glace, vous ne cesserez d'avancer toujours plus loin pour découvrir les secrets de cette partie du monde. Un scénario très classique qui souligne sans grande subtilité des enjeux contemporains. Lors de cette quête principale, vous aurez à discuter avec vos équipiers et les locaux, lesquels vous enverront tour à tour explorer les environs. Le jeu prend ainsi le parti d'osciller entre deux rythmes

Monster Hunter naît de la cartographie et de la chasse.

opposés avec d'un côté des déplacements lents où l'on doit regarder autour de nous, presque à ronger notre frein malgré l'émerveillement, et de l'autre les chasses rapides, nerveuses, qui suivent les foulées feutrées. Cela dit, nous sommes davantage dans la succession d'affrontements que le pistage. Les quelques indices découverts, tels les marques de griffures ou les traces de pas, n'ont aucune utilité pratique, les lucioles indiquent déjà votre destination, et les monstres tendent à vous attaquer par surprise lors du scénario. C'est autant la force que la faiblesse de cet opus : son ultra-accessibilité qui décale la difficulté du pistage au combat, un projet entrepris depuis *World*. Que ce soit avec votre Palico, un camarade félin, ou une équipe d'autres chasseurs, de vrais joueurs ou des intelligences artificielles très correctes, le salut viendra d'une

Genre :
action-RPG
Développeur / Éditeur :
Capcom (Japon)
Plateformes dispo :
Windows, PS5,
Xbox One/Series
Plateforme test : PS5
Téléchargement :
52,92 Go
Date de sortie :
28 février 2025
Langues : japonais
sous-titré en français





bonne préparation avec un repas copieux, puis d'une capacité à équilibrer l'esquive et l'attaque lors de batailles rangées qui se prolongent. Pas de cache-cache mais une chasse-chasse sur six chapitres, qui vous occuperont entre 20 et 30 heures. À partir d'un certain moment du récit, les événements principaux ne se débloquent qu'après avoir augmenté votre rang de chasseur. Pour ce faire, les quêtes libres ou celles *ad hoc* qu'on crée depuis la carte s'offrent à vous. De quoi s'amuser seul, même

C'est une fausse complexité puisque le pistage et le piégeage ne sont pas au cœur de l'expérience moderne.

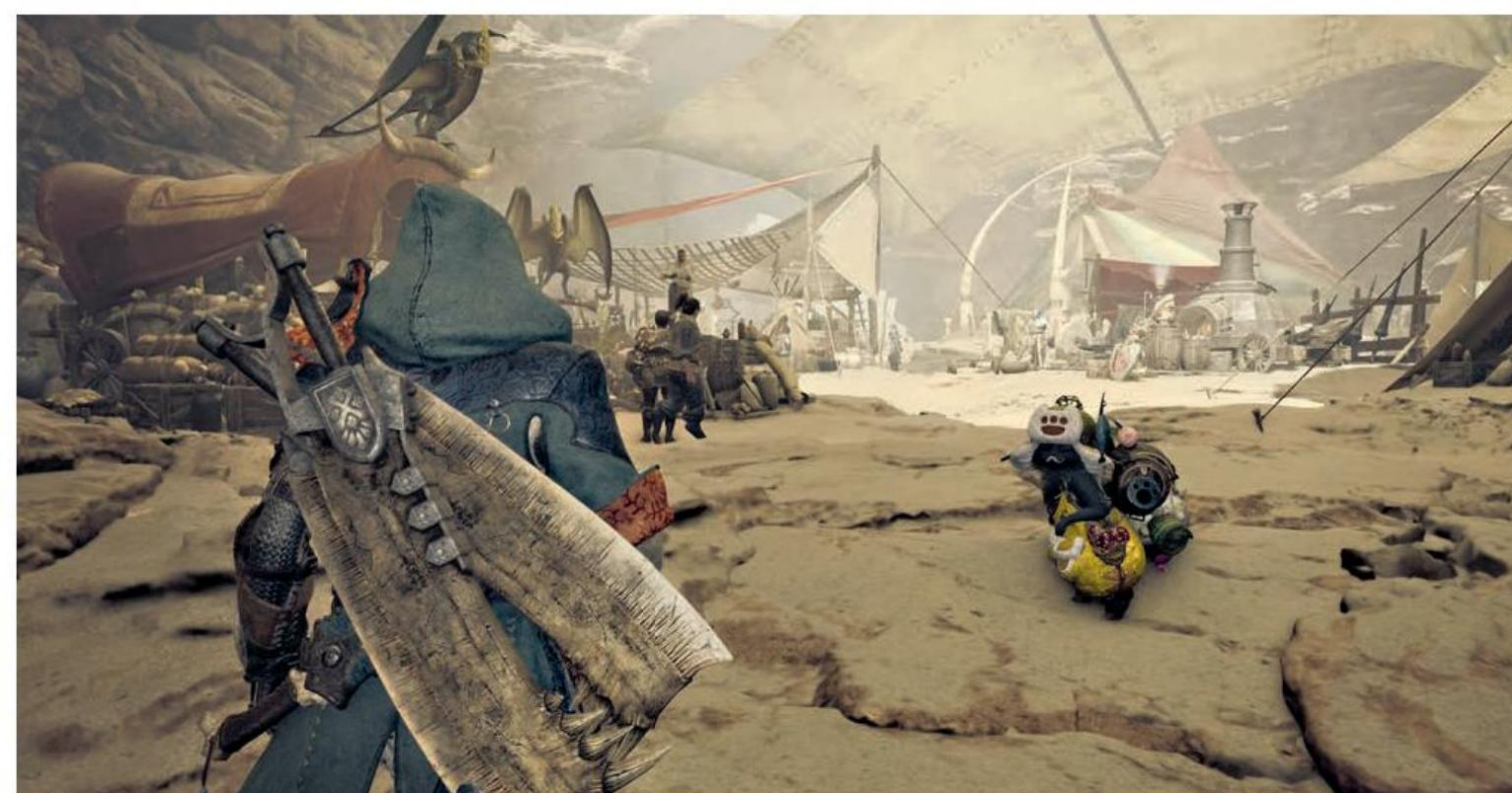
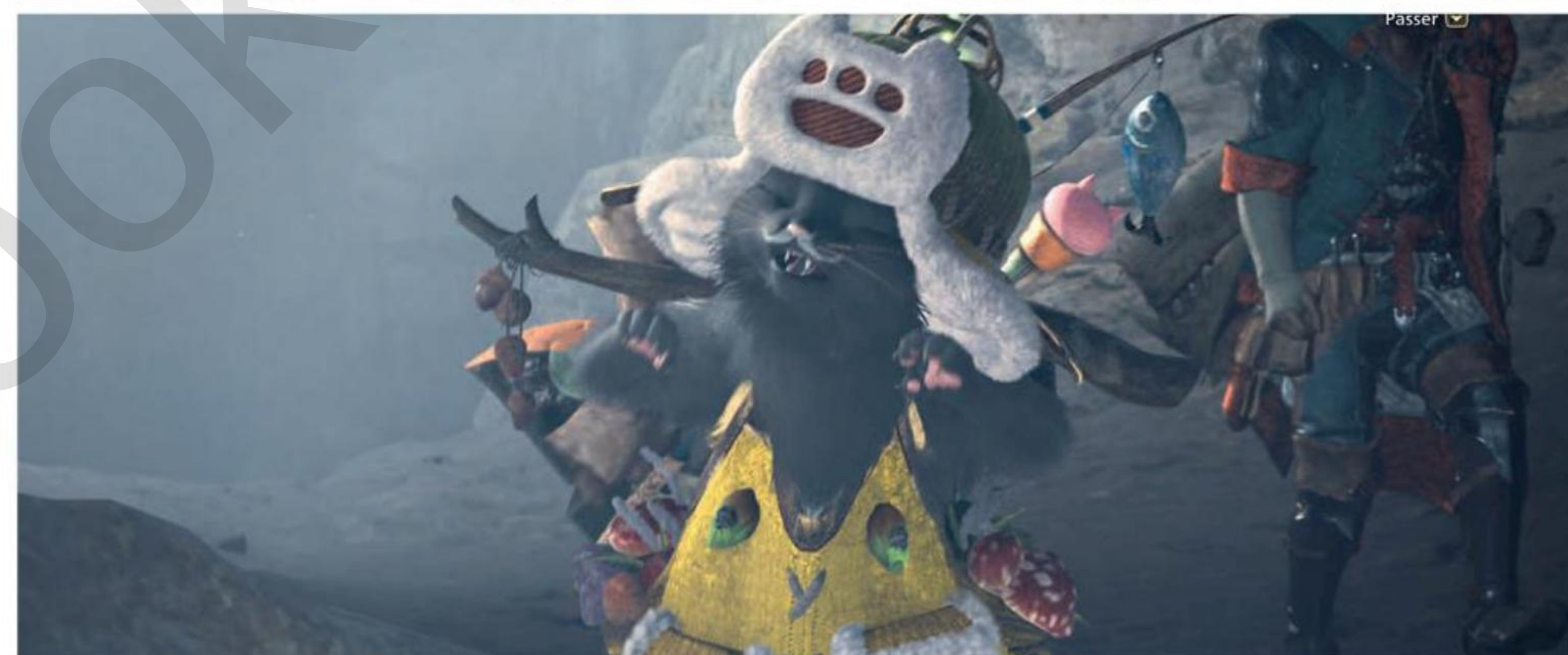
si le projet est collectif. Car oui, une précision de taille : il m'a été impossible d'accéder aux fonctions online de *Wilds*. Si Capcom a fait tout son possible, le problème n'a jamais été résolu. Depuis la bêta fermée d'*Elden Ring Nightreign*, le compte *Canard PC* avait de toute façon usé tout son skill. Néanmoins, aux dires de certaines connaissances de la presse de qualité, ça fonctionnait bien.

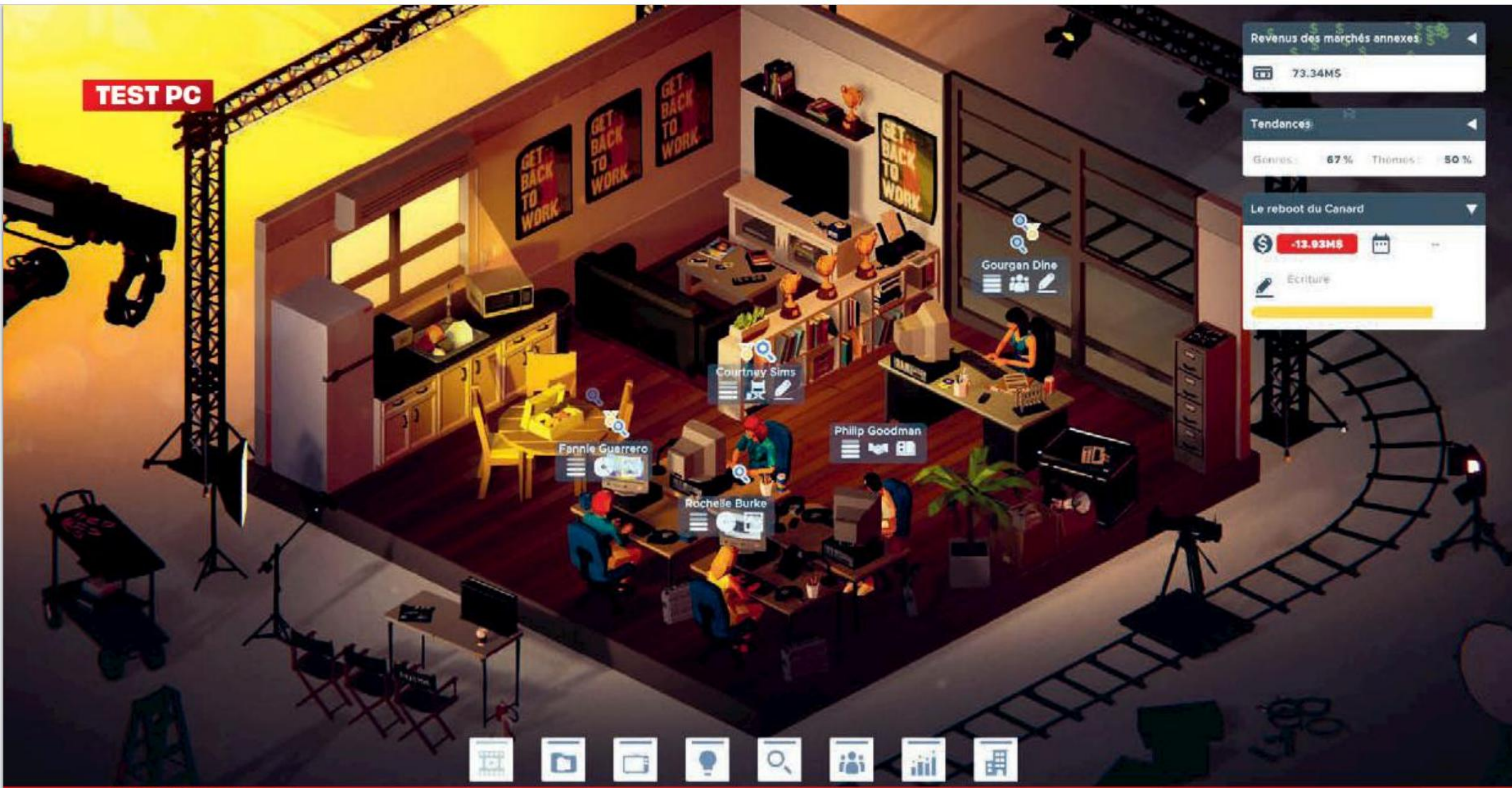
Gibier ou pas ? De toute façon, les modes histoire et multijoueur s'entrecroisent. Le premier se découpe en deux parties, avant et après les crédits. L'une est un tutoriel pour les débutants, l'autre un tutoriel avancé. La phase obligatoire de capture ne débute ainsi qu'après une dizaine d'heures de jeu. Avant, il vous faudra abattre, et rien d'autre. Depuis les quêtes simples à celles multiscibles qui se débloquent dans les dernières heures du solo. Si vous êtes un habitué aux récents *Monster Hunter*,

vous ne serez pas dépaycé. La répétitivité d'un boss rush déguisé restant le contrecoup de la célébration des colossaux affrontements. Le bestiaire se répète par les versions « gardien », « en furie » ou encore « alpha » de créatures déjà vaincues, chacune vous octroyant de nouvelles ressources et des matériaux pour forger vos équipements. Sans surprise, les faunes endémique et aquatique, de même que les petits monstres, servent davantage à l'effet de réel des écosystèmes qu'aux interactions. Du côté des systèmes de jeu, là encore aucune surprise. L'interface demeure très lourde, elle gagnerait à être encore épurée, tant il y a d'étapes inutiles, que ce soit dans le menu radial, ou par la connexion entre les multiples sacs et le coffre. C'est une fausse complexité puisque le pistage et le piégeage ne sont pas au cœur de l'expérience moderne, et on se prête à utiliser encore et toujours les mêmes objets. Sinon, pas de nouveaux armements, alors on reprend les sempiternels mêmes instruments de mort, en les variant parfois un peu. Votre choix se portera sur les modèles Artian, qui facilitent la surpuissance et l'adaptabilité, sans que la collecte de leurs ressources ne devienne un enfer. C'est en revanche très agaçant que ceux de même catégorie ne puissent être distingués visuellement les uns des autres. Peut-être nous oblige-t-on ainsi à changer d'arme ? Plus on avance dans *Monster Hunter*, plus on fait face à deux monstres en même temps, ou successivement. Des créatures qui n'auront bien sûr pas les mêmes faiblesses. Or, c'est courant de changer involontairement d'arme en chevauchant sa monture, et donc d'avoir à redescendre, puis remonter en boucle afin de récupérer la bonne. En dehors de ces détails, la fluidité de l'expérience s'avère presque impeccable. Très peu de soucis techniques en « équilibré », sinon quelques plantages avec le Jin Dahaad, qui doit naviguer entre des couloirs de rochers flottants et a une fâcheuse tendance à y rester bloqué. ❧

❧ Notre avis : *Monster Hunter Wilds*, c'est *Monster Hunter World* auquel vous avez changé trois lettres. C'est l'aboutissement de la modernisation de la licence, sans échapper aux lourdeurs et à la répétitivité qui caractérisent toujours ces productions. Une question demeure : à la vue de certains panoramas exceptionnels, *Monster Hunter* ne serait-il pas meilleur sans monstres, comme *The Last of Us* le serait sans infectés ?

80 € **8**





Par Yamukass

The Executive - Movie Industry Tycoon

UN VRAI TRAVAIL DE PROD

Je ne fais absolument pas partie de cette catégorie de gens identifiés comme « cinéphiles ». Par contre, ce que j'aime bien, c'est passer du temps sur des jeux qui ont un lien avec le cinéma. J'ai eu beaucoup de souvenirs émus sur *The Movies*, et plus récemment, sur *Hollywood Animal*. Mais *The Executive* ne se rapproche ni de l'un, ni de l'autre : voyez plutôt le premier jeu des Français d'Aniki Games comme un *Game Dev Tycoon*-like.

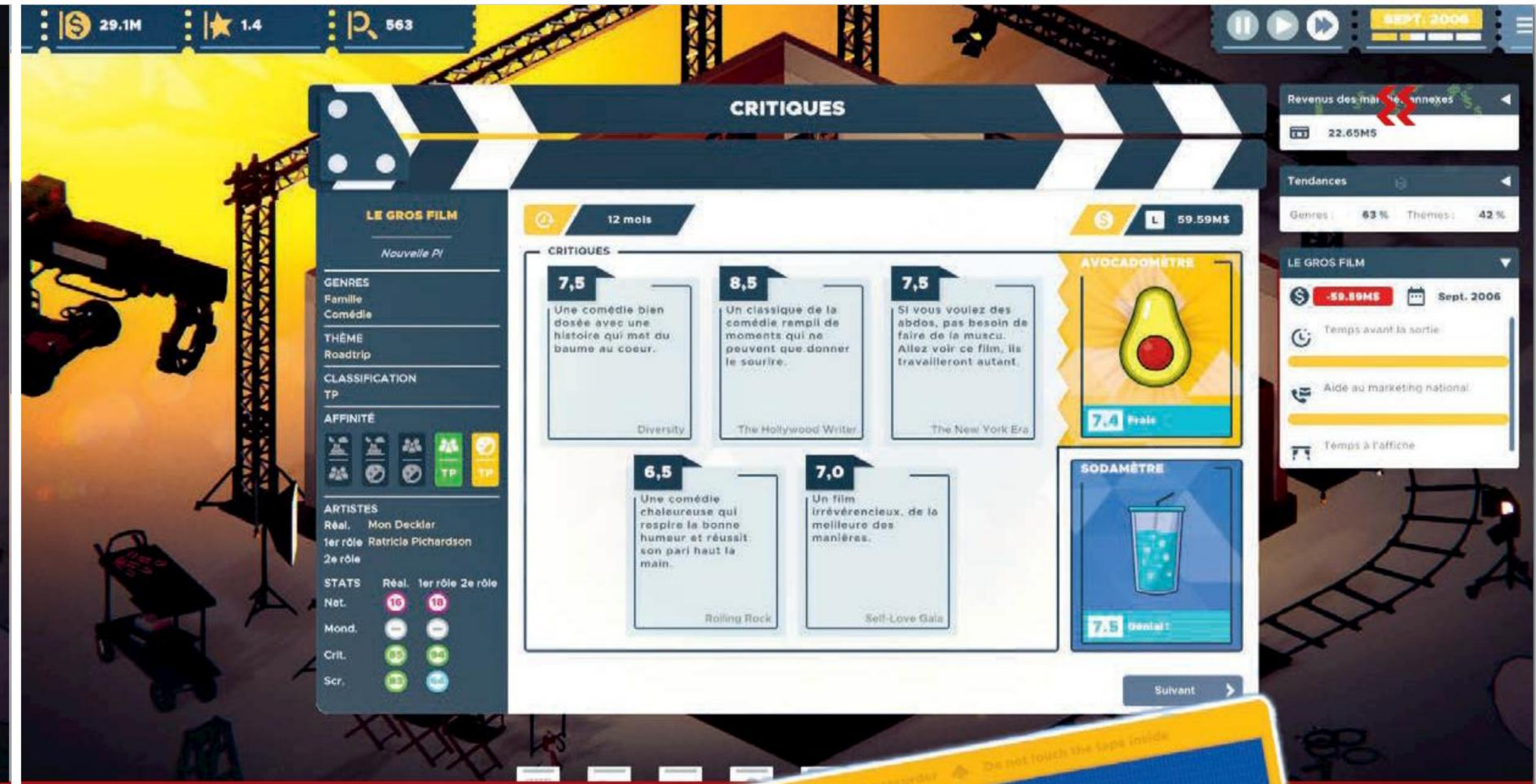
Me voilà seule devant la machine à écrire, dans un minuscule bureau. Mon ambition : faire de Coin² Productions le plus grand studio qu'Hollywood ait jamais connu. La PDG, Gourgan Dine, croit en son talent et, alors que débute les années 1970, ses phalanges craquent : il est temps de se plonger dans l'écriture de notre premier scénario. Le cycle est toujours le même : écriture, planification de la production, postproduction puis distribution. Les premiers films à petit budget, *La Revanche du canard* et *Le Premier Jour du reste de ton test*, ne sont pas de francs succès. Ce sont même plutôt de gros bides, mais le studio a encore de la marge côté trésorerie et j'apprends petit à petit à mieux comprendre où placer les différents potards lors des phases de création successives. Car tout est une question de curseurs dans *The Executive*.

Jauge qui peut. Chaque phase ouvre différentes fenêtres colorées, pleines de pourcentages et d'options. Lors de l'étape d'écriture, il va falloir choisir le genre de film que vous souhaitez réaliser (action, historique, thriller...) et le thème

(dinosaures, amitié, sorcière...). Vient ensuite le choix du budget, de la limite d'âge et surtout, des embauches : vous allez devoir choisir le metteur en scène et le rôle principal dans une longue liste de noms, classés par popularité, habileté au scénario ou encore rémunération. Une fois ce choix fait, on passe successivement à la phase de la production avec trois jauges pour répartir votre enveloppe entre écriture, costume et décors. Vous ne pouvez évidemment pas dépasser 100 % de vos fonds. Alors que choisir ? 50 % d'intrigue et le reste distribué entre les deux autres postes de dépenses ? Plutôt 25 % en décors et adienne que pourra ? Lors de vos débuts, il est difficile de juger comment doser pour un type de long-métrage X ou Y. Plus vous réalisez de films d'un même genre, plus le jeu vous indiquera la bonne fourchette à appliquer à chaque secteur. La même chose se répète sur l'écran de postproduction.

Le Fabuleux destin de Gourgan Dine. On peut alors être tenté de se spécialiser dans un seul genre. Problème : le public se lasse. Il va donc falloir se diversifier et surtout, engager du

Genre : simulation
Développeur : Aniki Games (France)
Éditeur : Goblinz Publishing
Plateforme dispo : Windows
Téléchargement : 1,02 Go
Date de sortie : 11 février 2025
Langue : français



monde pour nous aider. Le succès se construit à plusieurs. C'est là qu'entre en scène l'onglet « Recherches » : grâce aux points collectés au fil du temps et des films, vous allez pouvoir embaucher un analyste pour savoir quelles œuvres cartonnent et bien étudier vos précédents lancements. Le but : tomber pile dans les attentes des spectateurs et maîtriser d'autant mieux les curseurs. C'est comme ça que mon *Banzai 2*, *le retour de la claque* a remporté les faveurs du public. Cet onglet permet aussi d'assimiler de nouvelles techniques d'écriture, de production, de découvrir des thèmes inédits pour nos films ou de trouver un espace de travail plus grand.

Là où Hollywood Animal prend le pari de raconter son époque et ses travers par son gameplay, The Executive est plus discret.

Au fur et à mesure du temps, vous pourrez même signer des accords de commercialisation pour vos précédentes sorties, grâce à l'arrivée des VHS. Vous pouvez également développer vos compétences aux différentes étapes de la vie de vos chefs-d'œuvre : engager un spécialiste des accents, acquérir des droits musicaux, apprendre à tourner en lumière naturelle... autant de bonus coûteux – certes – mais de plus en plus attendus par le public à mesure que vos réalisations prennent de l'envergure. Un film à gros budget doit envoyer bien plus de paillettes dans les yeux



des spectateurs que vos premières productions *low cost*. Avec vos améliorations, c'est parti pour développer un nouveau film et ainsi de suite, jusqu'au succès suprême : remporter une statuette aux Gaspars ou aux Romys ! Si *The Executive* n'est pas d'une originalité folle et que son gameplay tourne rapidement en rond, on peut saluer une interface minimaliste et accessible. Voir ses locaux évoluer au fil des années est plutôt sympathique et le jeu nous permet de lancer notre carrière aux États-Unis, mais aussi à Chinawood. Le gros bémol du titre, inhérent à son inspiration principale, est son manque de chair, de chaleur. N'espérez pas ici écrire ou lire une ligne de scénario, découvrir ce qu'il se passe sur le plateau ou devoir gérer les acteurs et actrices : tout juste aurez-vous l'occasion d'opérer quelques choix critiques lors de la production de certains films, comme celui de tourner des scènes à nouveau ou de laisser partir un réalisateur capricieux. Là où *Hollywood Animal* prend le pari de raconter son époque et ses travers par son gameplay, *The Executive* est plus discret, voire timide, et ne fait qu'effleurer les bouleversements du monde du cinéma entre les années 1970 et nos jours. ❧

Notre avis :
The Executive est un bon jeu si vous êtes fan des simulateurs remplis de jauges, de statistiques et de données diverses, beaucoup moins si vous voulez sentir la substantifique moelle de vos créations. Une titre répétitif et mécanique par nature, mais non dénué d'intérêt pour autant. Il reste tout de même un premier jeu honnête, intuitif et solide, même s'il lui manque une petite étincelle pour le rendre indispensable.

15 € **6**



Par Ellen Replay

Wanderstop

50 NUANCES D'EARL GREY

Le problème, quand on a un passé de développeur comme celui de Davey Wreden (*The Stanley Parable, The Beginner's Guide*) et Karla Zimonja (*Gone Home, Tacoma*), c'est que les joueurs nourrissent des attentes très particulières à votre égard. Quand *Wanderstop* a été annoncé, mon premier réflexe a été de me dire : « *Non mais ça ne peut pas être qu'un jeu de gestion où l'on sert des clients capricieux dans un salon de thé, si ?* » Et pourtant.

Alta, l'héroïne de *Wanderstop*, n'a pas non plus envie de passer ses journées à cultiver des fleurs, récolter des feuilles de thé dans un panier en osier et faire infuser des tisanes. C'est une combattante aguerrie, qui n'avait jamais connu de défaite auparavant, jusqu'au jour où elle s'est effondrée de fatigue, incapable de soulever son épée. Au tout début du jeu, elle se réveille sur un banc, dans une forêt enchantée où trône un modeste salon de thé. À ses côtés, un homme affable nommé Boro lui suggère de prendre une petite pause et de travailler un peu dans sa boutique, si ça lui chante. Alta n'en a aucune envie, et repart aussitôt dans la clairière, avant de systématiquement s'échouer sur le même banc. Comme Alta, vous chercherez à tout prix à esquiver ce qu'on vous demande de faire. Pourquoi vous contenter d'apprendre le fonctionnement de la gigantesque machine à thé qui se dresse dans le salon de la boutique, quand vous savez de quoi vous êtes capable en dehors ? Vous pourriez être en train de combattre des guerriers puissants, de pourfendre

la tête d'un titan de la lame de votre épée, de vous faire acclamer par une foule endiablée. Vous préféreriez boire les larmes de vos ennemis plutôt qu'une infusion à la bergamote, vous êtes plutôt « Sang de la verveine » qu'« Alain Souchong », mais il va falloir vous y résoudre : *Wanderstop* est un jeu qui encourage à se poser, à savourer le temps qui passe et à abandonner votre quête éternelle de perfection.

Darjeeling limité. Puisque votre personnage ne peut échapper à sa condition, autant vous retrousser les manches pour voir ce que le salon de thé a à vous offrir. Si Boro vous répètera constamment que vous pouvez prendre le temps de ne rien faire, les activités ne manqueront jamais : il y a le jardinage, qui vous poussera à créer des plantes hybrides à base de graines bleues, vertes, jaunes et roses, à agencer selon des motifs bien précis. Il y a aussi des tas d'herbes à balayer, des racines à couper, des bibelots à ranger, des feuilles de thé à récolter, des fruits à cueillir (dont les propriétés sont parfois géniales, comme celles du poivron prisme, qui forcent vos

Genre : jeu narratif, gestion
Développeur : Ivy Road (États-Unis)
Éditeur : Annapurna Interactive
Plateformes dispo : Windows, PS5
Plateforme test : Windows
Téléchargement : 15 Go
Date de sortie : 11 mars 2025
Langue : français



BORO

Il n'y a parfois rien à faire. En réalité, c'est le cours normal des choses.

interlocuteurs à placer le mot « triangle » dans une conversation). Et bien sûr, il y a le principe central du jeu : la confection de thé pour les clients de passage. À l'aube de l'aventure, Alta, brillamment doublée par Kimberly Woods, se montre plutôt passive-agressive à leur égard. Elle a clairement besoin de leur faire comprendre qu'elle vaut mieux que ça, et les choix de dialogues impliquent plus ou moins de tous les envoyer paître. Mais parce qu'elle n'a que ça à faire – comme vous, d'ailleurs –, elle commence à honorer leurs commandes, et à s'ouvrir lentement à eux. Préparer du thé implique d'être patient : il faut d'abord cueillir des feuilles puis attendre qu'elles sèchent, faire bouillir de l'eau avec un soufflet, la transvaser vers votre infuseur et y glisser vos différents ingrédients, avant de servir le tout dans une tasse. Ce sont des gestes que j'ai répétés mécaniquement, jusqu'à les connaître par cœur, mais que j'ai fini par apprendre à apprécier – juste parce que je savais qu'ils ouvraient un dialogue plein d'esprit avec un personnage intéressant.

Un travail oolong cours. Vous discuterez avec un chevalier qui cherche un remède à la malédiction qui le ronge, avec une commerçante irascible qui rêve de paradis fiscaux, avec un employé de bureau au bord du burn-out qui prépare une présentation d'entreprise sur le thème des présentations d'entreprise. Tous les dialogues sont très bien écrits, souvent drôles, toujours bienveillants. Il y a des passages bouleversants, qui ont résonné en moi comme peu de jeux narratifs l'avaient fait jusqu'alors.

À un moment, je me suis surprise à prendre le temps de balayer autour du salon, à placer des plantes dans des pots suspendus pour faire sourire Boro, à créer des mélanges inédits, à remplir mon arrosoir et faire sécher des feuilles de thé en avance, juste au cas où – bref, à accomplir toutes les tâches reposantes que je rechignais à faire il y a quelques heures, quand bien même on n'exigeait plus rien de moi. *Wanderstop* est un jeu qui démontre la puissance du concept de « résonance ludonarrative », tant chacune de ses mécaniques a été pensée pour raconter

Chacune de ses mécaniques a été pensée pour raconter une histoire et servir un message.

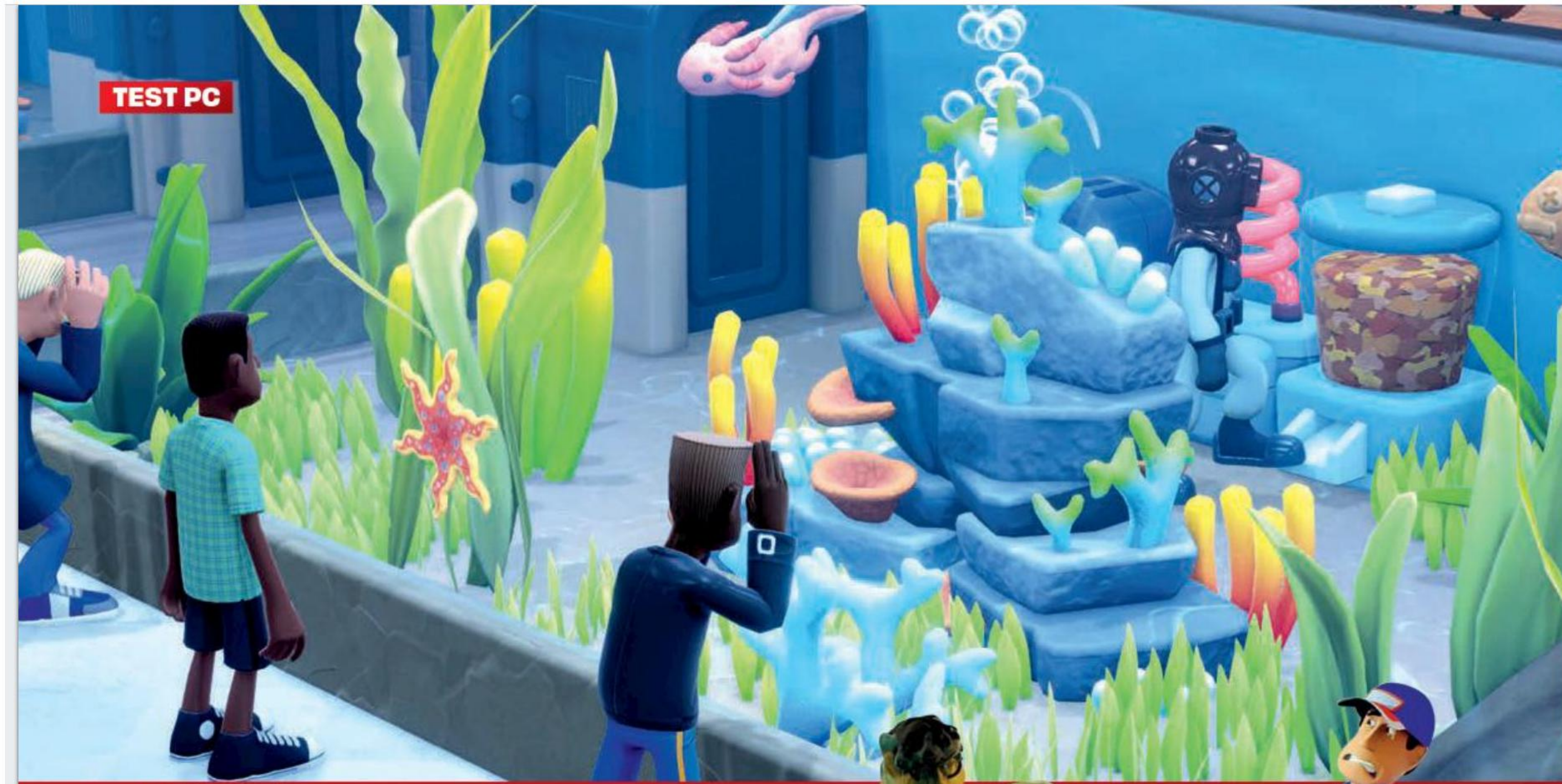
une histoire et servir un message (un peu comme *Papers, Please*, mais en beaucoup moins déprimant). Ses tâches répétitives ont fini par me satisfaire, et même sa direction artistique qui me sortait par les yeux au tout début a fini par me séduire, au moment où j'ai vu la clairière revêtir des couleurs complètement différentes que celles que j'avais connues auparavant. À quoi bon toujours courir, combattre et chercher à se surpasser, quand on peut parfois juste s'asseoir sur un banc et savourer un thé à base de chip chip et de choux waypur ? Enfin, à quoi bon vouloir désespérément qu'un jeu devienne ce qu'il n'est pas, quand il peut nous procurer autant d'apaisement et de plaisir ?

Boro est l'un des PNJ les plus attachants qu'il m'ait été donné de côtoyer (et sachez qu'avant de penser ça, j'ai cherché désespérément à le fuir, lui et sa satanée boutique, au moins dix fois d'affilée).

Notre avis : *Wanderstop* sera peut-être clivant, parce qu'il n'est effectivement « qu'un » jeu de gestion de salon de thé créé par des développeurs plutôt habitués à défoncer le quatrième mur et à subvertir les attentes des joueurs. Et pourtant, avec son gameplay qui porte magnifiquement bien son message, *Wanderstop* m'a profondément émue et a su satisfaire tous mes espoirs démesurés.

23 €





Par Perco

Two Point Museum

AD MUSEUM

Je suis content, vraiment content. *Museum* sera peut-être la fin de la série des *Two Point*. Plus besoin, il a raffiné la formule et trouvé une feinte pour devenir « Two Point Tout » (il faudra trouver un meilleur nom).

Je n'ai pas joué à *Two Point Museum*, j'ai joué à *Two Point Dinos*, à *Two Point Maison Hantée*, à *Two Point Aquarium*, à *Two Point Espace*... aucun n'était difficile, tous étaient un peu différents. Pour rappel, c'est le troisième épisode d'une série de jeux de gestion « à la Bullfrog » (*Theme Hospital*) par des anciens de... Bullfrog. Avec ses marqueurs hyper identifiants, son look et sa loufoquerie à la *Wallace et Gromit*, sa gestion budgétaire plus facile que si vous étiez Jeff Bezos en train de vous demander « économique, business ou je rachète la compagnie aérienne ? », c'est l'anti-ackboo par excellence. Logiquement, il aime bien, par pur esprit de contradiction.

Les galeries m'font golri. Mais même lui a boudé le second épisode, pressentant que passer des hôpitaux aux facultés risquait de n'être qu'un changement de costume à la Arturo Brachetti, virtuose, mais similaire. Une pente dangereuse, qui présentait un fort risque du syndrome « jeu à saignement », qui perd un point à chaque itération. Ça n'a pas loupé. Car, au fond, les *Two Point* ne sont pas des jeux de comptable, mais des jeux de déco et de gestion des tâches, un genre agréable, mais qui a besoin de plus qu'un changement de skin pour se renouveler. D'autant que, sur le reste, la formule

est déjà au point, les personnages sont pleins de vie, l'iconographie est un modèle du genre, les menus encore plus parfaits qu'avant... sérieusement, que quelqu'un chez Paradox aille faire un stage chez Two Point Studios pour comprendre que quand toutes les informations utiles sont à portée de clic, tout va mieux. Ici, il faut progressivement remplir le vide, plutôt que de multiplier les salles dès le départ et d'essayer d'équilibrer l'ensemble ensuite. Voilà qui semble un détail, mais qui change tout sans avoir l'air d'y toucher : on joue tout le temps. Pour monter une expédition (voir encadré) et envoyer du personnel chercher des nouveautés sur une carte, pour améliorer une zone thématique, pour optimiser le flux des visiteurs, pour définir des zones de température adaptées, pour placer au mieux vos pièces maîtresses (les distributeurs, les cafétérias et les boutiques) selon les degrés de fatigue et de faim/soif des gens (il y a des filtres pour tout).

Coupable d'exhibitionnisme. Avec *Museum*, les Anglais brillent de nouveau : ce n'est pas le bâtiment et ses fonctions qui comptent le plus, ce sont les bibelots. Alors on va faire des bâtiments dont c'est la fonction même de les exposer, des musées. Notez que je n'ai pas dit UN musée. Dans



Genre : gestion
Développeur : Two Point Studios (Royaume-Uni)
Éditeur : Sega
Plateformes dispo : Windows, macOS, Linux, PS5, Xbox Series, Switch
Plateforme test : Windows
Téléchargement : 4 Go
Date de sortie : 4 mars 2025
Langues : anglais sous-titré en français



À fond les caisses !

Si on m'avait dit, un jour, que pour redonner de l'élan à une série, il fallait intégrer tout ce que le jeu vidéo a de pire, j'aurais vomi (on vomit toujours beaucoup dans la série). Ici, j'applaudis l'arrivée d'un système de gacha, de lootbox et la monnaie ingame me ravit toujours. Je n'ai pas changé mon régime alimentaire avec un régime « detox par le LSD », simplement *Museum* le fait pour conserver la dopamine à un niveau constant, mais mesuré. Vous envoyez des équipes dans un hélicoptère vers des points d'intérêt sur des cartes, pour récupérer une caisse à chaque fois. Chaque destination concerne une catégorie de recherche et produit un effet, bénéfique... ou pas (maladie, malédiction, « disparition » d'employé...), parmi plusieurs annoncées. Une sorte de mini-jeu à la *XCOM*. Chaque ouverture de coffre vous fait frétiller le cortex et susurrer « j'espère que c'est une énormobête congelée de qualité épique ! ». Et en rab, ça débloque de la pure déco avec les sous du jeu. Dommage qu'il n'y ait pas de Season Pass (je déconne, je déconne !).

la campagne, chaque type d'exposition sert à introduire différentes couches de complexité, des mécaniques spécifiques – de la gestion des températures et de l'humidité jusqu'au besoin d'attractions interactives pour les plus jeunes – et si tout paraît si simple, ce n'est pas par manque de profondeur, mais par la souplesse et la douceur de leurs arrivées. Tout arrive au bon moment, logiquement (si tant est que gérer le

Vous lancez "une p'tite partie d'une heure" et vous restez jusqu'à la fermeture.

taux d'hygrométrie de plantes carnivores pour transformer les visiteurs gothiques en vampires fasse sens). Et pour ne jamais lasser, ces ajouts ouvrent des options dans les anciens musées, permettant de continuer librement sa course aux étoiles de niveau dans un va-et-vient entre ambiances. Ce qu'on apprend ici s'utilise ailleurs, et le tout suit une progression générale. C'est



beau comme du Rembrandt ! Le mode Sandbox n'en sera que la cerise sur le gâteau. *Museum* montre qu'il est bien un jeu de gestion, mais il n'est pas de ceux qui veulent vous faire suer du sif pour le prouver. La déco, c'est le sujet, ils l'admettent enfin pleinement. Mais cette fois, elle est au centre du jeu avec cette pirouette : le « buzz » et le niveau d'information pour les visiteurs qui sont liés à chaque pièce exposée. Vous n'êtes jamais brusqué, toujours incité. Et si l'on veut dire que gérer les formations individuelles du personnel (experts, assistants, concierges et agents de sécurité), des visites guidées avec pas moins de cinq paramètres de satisfaction et l'analyse en salle spécialisée des doublons de trouvailles pour augmenter la valeur de chaque sous-catégorie d'exposition est un truc de casu'... écoutez, s'il vous faut ça pour vous sentir un vrai G4MerZ.

L'homme est un Louvre pour l'homme.

Vous lancez « une p'tite partie d'une heure » et vous y restez jusqu'à la fermeture. Two Point Studios peut arrêter de faire des suites. Qu'ils nous inondent de DLC à bas prix pour ajouter des musées de types différents, qu'ils mettent toute leur créativité à intégrer de nouveaux éléments de gestion au cas par cas, et je serai le plus heureux des hommes. Il reste des micro-défauts de placements, de *pathfinding* dans les grosses réalisations, ou de comportements du personnel, et toujours pas d'étages, mais on s'amuse tellement qu'ils sont anecdotiques. Un jeu de gestion aussi bien réalisé, mais dans lequel je peux sans crainte m'arrêter de gérer cinq minutes pour admirer ma réalisation, construite pièce par pièce, tout en fouillant du regard les dizaines de détails à la « Où est Charlie ? » ? Ne cherchez plus le nouveau mètre étalon du genre, l'ancien est de retour. ❄

Notre avis :

On s'emmerde dans les musées, mais on aime bien dire qu'on y va beaucoup, pour faire genre en société. *Two Point Museum* fait l'inverse : on s'y amuse énormément, mais on n'ose pas trop le dire, de peur de passer pour un joueur casu' qui n'enchaîne pas les parties de *Banished*. Faites fi du qu'en-dira-t-on. Pour un prix plus que correct, voutez-vous dedans une trentaine d'heures ou plus et vous ne regretterez rien. C'est le meilleur épisode pour commencer, le meilleur pour s'y remettre, le meilleur épisode tout court.

30 € **8**

Urban Myth Dissolution Center

UNE BONNE PLÂTRÉE DE CREEPYPASTA

Par Ellen Replay

Azami Fukurai, une jeune étudiante japonaise, est en proie à des visions étranges, et discerne des silhouettes rouges qui se dissimulent un peu partout dans son environnement. « *Des problèmes d'anomalie ? Contactez notre centre !* », lit-elle sur une affiche qui promeut les services du Centre de dissolution des légendes urbaines, avant de les contacter par téléphone, sans trop y croire (comme toute personne ayant un jour tenté d'obtenir un rendez-vous chez l'ophtalmo sous 24 heures).

Azami se rend rapidement compte qu'elle a un pouvoir qui se révèle quand elle chausse ses lunettes : celui de voir des silhouettes qui appartiennent au passé. Un peu malgré elle, elle se retrouve à travailler pour le centre, une sorte d'agence à la *X-Files* qui se penche sur des affaires paranormales dépassant les forces de l'ordre. Il faut se résoudre très vite à une chose dans *Urban Myth Dissolution Center*, qui se présente comme un mélange de *visual novel* horrifique et de jeu d'enquête (pour faire simple, c'est comme si Junji Itô et Phoenix Wright avaient eu un enfant) : vous pourriez finir l'intégralité du jeu en matraquant bêtement tous les éléments cliquables, sans jamais avoir à vous creuser la tête. Chaque chapitre se déroule de la même manière : Azami et sa collègue Jasmine font des recherches par mots-clés sur les réseaux sociaux (où prennent source de nombreuses légendes urbaines), se rendent sur le lieu de l'enquête, interrogent différents témoins et victimes d'un phénomène étrange, avant de procéder à l'identification de l'anomalie en question – qui consiste à remplir un petit texte à trous, à la manière d'un *Return of the Obra Dinn* version CM1. Vous ne serez jamais vraiment bloqué, et lorsque vous complétez les textes disséminés à travers chaque enquête, vos éventuelles erreurs vous seront signalées avec une grosse croix rouge. Ce n'est franchement pas bien grave : le jeu a énormément à apporter, ne serait-ce qu'avec son histoire, son ambiance et ses personnages complètement foutraques (et sa merveilleuse bande-son à base de *steel drums* et de synthétiseurs, que j'écoute au moment où j'écris ces lignes pour me donner l'impression d'être une Scully des années 2020).

La mort en ligne. À travers des scènes en *pixel art* magnifiquement travaillées, tout en rouge et bleu – les phases d'enquête sont volontairement grossières, les cinématiques et les visages des personnages en plein dialogue plus détaillés –, Azami et Jasmine vont faire face à des situations impliquant des chaises maudites, des streamers qui mettent en scène des vidéos horribles pour booster leur nombre de vues ou encore des visites de parcs

menées par des guides fascinés par l'occulte. En filigrane, le jeu déroule une histoire aux implications dantesques, qui m'a rappelé les meilleurs moments de *World of Horror*. Ce qui fait la force d'*Urban Myth Dissolution Center*, c'est aussi la manière dont il raconte notre époque et nos angoisses sociétales. Dans la lignée de films comme *Ring* (1998) ou *Kairo* (2001) avant lui, le jeu interroge régulièrement notre rapport aux nouvelles technologies – prenez par exemple cette légende urbaine de « la femme IA »,

La force du jeu est la manière dont il raconte notre époque et nos angoisses sociétales.

où des utilisateurs se sont rendu compte que, quel que soit le prompt qu'ils entraient pour générer une image dans un logiciel à la *Midjourney*, ils se trouvaient systématiquement face à l'image d'une femme étrange qui les observait fixement à travers l'écran. Chaque petite enquête rappelle quelque chose de notre temps, qu'il s'agisse de la menace de se faire doxer sur les réseaux sociaux, celle de se faire harceler par un ex ou la crainte de ne pas être cru par la police.

Le canular et la manière. Il faut cependant le reconnaître : le jeu peut se montrer répétitif dans son gameplay, prévisible dans son écriture (même s'il est toujours extrêmement flatteur de deviner un élément de l'intrigue avant qu'il ne soit révélé au grand jour) et souffre de quelques longueurs. Au cours des premières heures, j'ai régulièrement été frustrée qu'il ne me laisse pas deviner plus d'éléments par moi-même, et qu'il me prenne autant par la main, avant de me laisser emporter par son ambiance. Pour tous ceux qui ont passé des nuits entières à écumer des fils de discussion sur *r/nosleep*, à regarder des vidéos de *Feldup* sur les recoins les plus flippants d'Internet ou à dévorer les *point & click* d'Octavi Navarro juste avant de dormir, *Urban Myth Dissolution Center* saura vous offrir de beaux petits moments de terreur. ✖

Genre : enquête,
visual novel
Développeur :
Hakababunko (Japon)
Éditeur : Shueisha Games
Plateformes dispo :
Windows, PS5, Switch
Plateforme test :
Windows
Téléchargement : 1 Go
Date de sortie :
12 février 2025
Langue : français



✖ **Notre avis :**
Par ses thématiques, *Urban Myth Dissolution Center* est indéniablement l'un des jeux les plus « actuels » auxquels j'ai pu jouer cette année, et apporte une très jolie pierre à l'édifice du genre de la J-Horror, malgré une intrigue qui traîne parfois en longueur et un gameplay limité.

18 €



Afterlove EP

LE DOIGT DANS LE DEUIL

Par Kocobé

Le studio indonésien Pikselnesia délivre, trois ans après la mort de son principal artisan, *Afterlove EP*. Un titre qui parle du deuil, mais qui implore le joueur de ne pas oublier les vivants.

Je ne suis pas certain d'avoir déjà vu un jeu frappé d'une ironie aussi cruelle que celle qu'a subie *Afterlove EP*. Ce titre qui parle de la difficulté de se reconstruire après la perte d'un être aimé est annoncé il y a quatre ans par Mohammad Fahmi. Ce développeur avenant a été propulsé égérie de la production indonésienne suite au succès surprise de son *Coffee Talk* de 2020. Trois mois plus tard, Fahmi succombe à une crise d'asthme fulgurante, laissant son équipe – et accessoirement toute la scène indépendante du pays – dans une profonde détresse. Sasha Ariana, designer narrative sur le titre, doit alors prendre les commandes du projet en catastrophe pour mener à bien ce qui va représenter, en quelque sorte, l'Alph-art de Fahmi (je vous renvoie à mon dossier indonésien du *Canard PC* n° 445, si cette histoire vous intéresse). Dès le prologue d'*Afterlove EP*, Rama, notre jeune protagoniste, est subitement confronté à la mort de sa petite amie, Cinta. Vraisemblablement d'une crise d'asthme fulgurante. Le ton est donné. Ce titre est hanté d'emblée par son contexte de développement. Le jeu commence réellement un an après la tragédie. Rama réapparaît auprès de ses deux meilleurs amis pour tenter de remettre leur groupe de rock sur pied. Sauf que la bassiste, qui aimerait sortir de sa condition de barmaid en faisant son trou dans le milieu, pose un ultimatum : si la formation ne donne rien d'ici la fin du mois, elle partira en rejoindre une autre.

Mais cette copine dans ma tête. Un mois, donc. Une période représentée sur un calendrier, exactement à l'image d'un *Persona*. On saisit vite que ce *visual novel* titillera votre FOMO en vous sommant de trancher pour savoir avec qui vous passerez vos journées et vos soirs. Les amis ? Cette nouvelle venue férue de poésie qui s'intéresse à Rama ? Le disquaire un peu caustique qui semble avoir ses entrées dans les milieux queers de la ville ? Ou peut-être votre thérapeute ? Car oui, il y a quelque chose que Rama n'a pas dit à ses compagnons : en réalité, Cinta, il lui parle tous les jours. Elle est là, présente, sous la forme d'une voix désincarnée et elle s'adresse à lui en permanence. Elle vit avec lui et commente avec la plus douce et parfaite des bienveillances tous ses faits et gestes. D'ailleurs, durant les huit heures qui constituent cette histoire, Cinta demeure le seul personnage de tout le jeu à bénéficier d'un doublage. L'idée est excellente, tant ce choix narratif renforce une réalité : Cinta est systématiquement l'éléphant dans la pièce. Tant dans la forme (c'est la seule que le joueur entend) que dans le fond des discussions

et des tensions entre les personnages : « On comprend que tu aies besoin de temps pour te reconstruire, et on est là pour toi, mais on a aussi besoin d'avancer, Rama. »

Jusqu'à ce que l'amour nous répare.

Cette aventure qui n'en est pas une – nous sommes là dans de la pure tranche de vie intimiste de jeunes adultes – est entrecoupée de petites séquences rythmiques on ne peut plus classiques (pour ne pas dire oubliables) posées sur les musiques de l'Alphalpha, authentique groupe de rock indépendant indonésien autour duquel le titre a été construit. Côté graphismes, on retrouve l'illustrateur tout aussi local Soyatu¹, dont la ligne aérienne, parfois naïve, se révèle particulièrement élégante. Deux traits, un peu de blanc, et hop : voilà des yeux un peu tristes. Personnellement, j'adore, mais j'y vois malgré tout quelques écueils. Sous son crayon, certains portraits ne convoient pas autant qu'il le faudrait certains malaises sociaux retranscrits à l'écrit. On sent également que l'animation n'est pas sa spécialité, ce qui donne une démarche un peu raide à Rama lorsqu'il se déplace à l'écran. *Afterlove EP* est d'ailleurs criblé de menus défauts comme celui-ci. Un léger glitch par-ci, une phrase un peu tarte par-là, des petites longueurs, un rythme qui manque parfois de maîtrise. Il y a fort à parier qu'il aurait certainement mieux fait de diviser par deux son temps d'écran, à l'image d'un *Goodbye Volcano High* qui dure deux heures de moins et qui bénéficie également d'un peu plus d'impact

Sa raison d'être : parler de la mort, sans pathos, avec le sourire et un profond sens des réalités.

(sans mauvais jeux de mots). Cependant, ne vous y trompez pas. Si *Afterlove EP* possède une grande qualité, c'est bien celle de ne pas oublier sa raison d'être. Celle de parler de la mort. Sans pathos, avec le sourire et un profond sens des réalités. Cette histoire humaine nous rappelle que, si ceux qui nous ont quittés nous manquent, il est important de prendre soin de ceux qui sont encore là. Voilà le jeu qui, espérons-le, terminera d'exorciser cette scène créative indonésienne qui mérite de briller plus fort que cette mélancolie, certes belle, mais qui semble lui coller à la peau. ✖

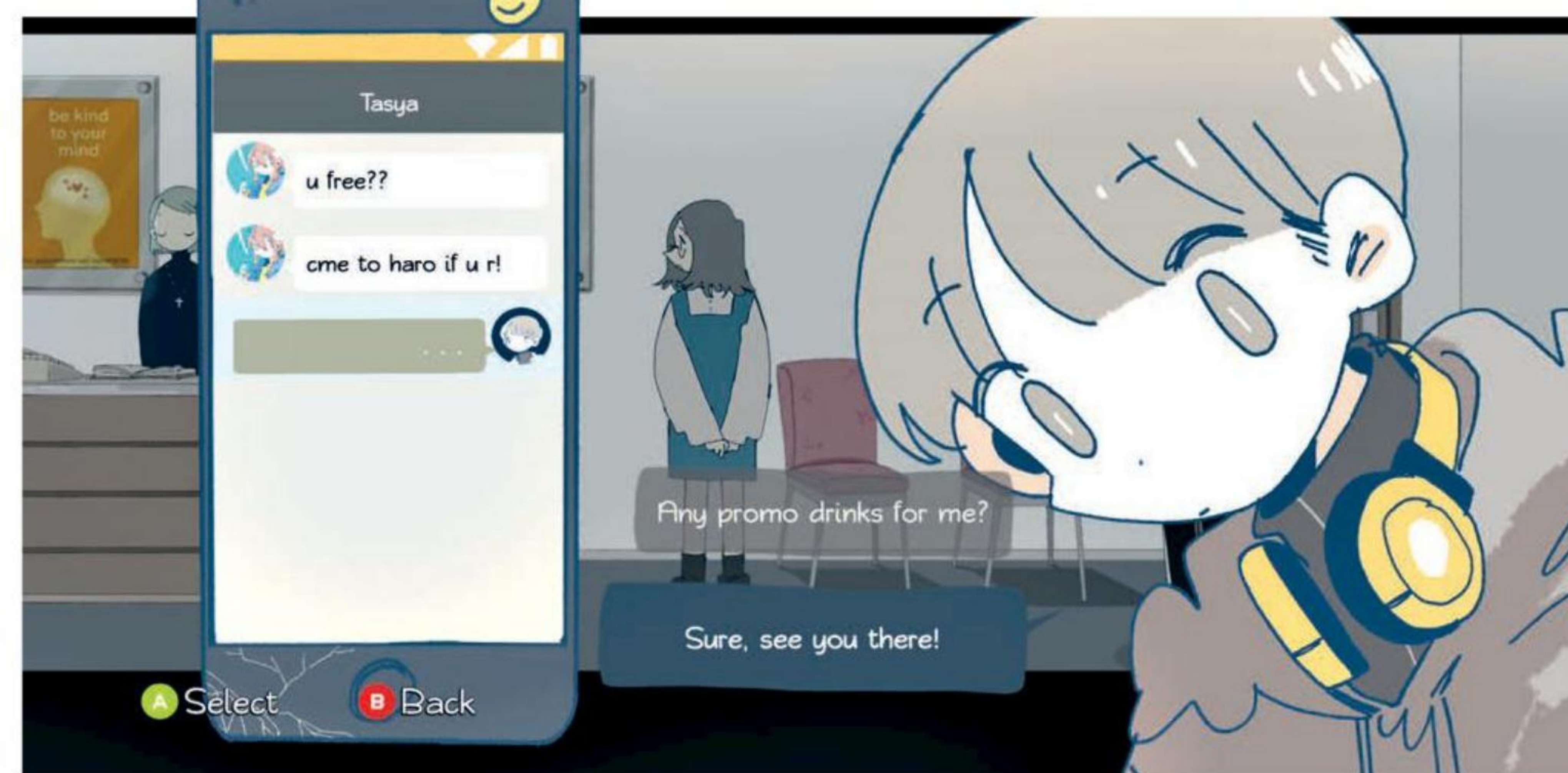
1. Ça fait longtemps que j'admire son travail ! Je possède d'ailleurs deux t-shirts dessinés par lui. Si, si, je vous jure ! Allez donc voir l'Émission n° 126 si vous ne me croyez pas (*cpc.cx/Kocofringant*).

Genre : visual novel
Développeur : Pikselnesia (Indonésie)
Éditeur : Fellow Traveller
Plateformes dispo : Windows, Switch, PS5, Xbox Series
Plateforme test : Windows
Téléchargement : 3,7 Go
Date de sortie : 14 février 2024
Langue : anglais



Notre avis :
Afterlove EP est humain, il n'est donc pas parfait. Certes, la réussite n'est pas aussi franche que celle d'*A Space for the Unbound*, son glorieux cousin, mais le contrat de créer un *visual novel* atmosphérique et sensible, est rempli à merveille. Les cœurs d'artichaut (comme moi) savent qu'ils seront bien accueillis.

20 € **7**



Like a Dragon : Pirate Yakuza in Hawaii

PLUS C'EST GORŌ, PLUS ÇA PASSE

Par Rudyard Clipping

Sabres au clair et pistolet à silex bourré de poudre, le cache-œil malicieux qui fixe les cadavres en devenir, et une dégaine toujours Shōwa, pour toujours Shōwa. Gorō Majima n'est pas un personnage comme un autre, c'est un marqueur de la saga *Yakuza*. Un gars ultra-violent, parfois très drôle, parfois sociopathe de comptoir, dont le charisme ne fait pas question. Le voici désormais au premier plan d'une rocambolesque épopée dont on n'aurait osé rêver.

Dans les ruelles de Tokyo, Gorō aime à revêtir une veste en peau de serpent sur son torse nu, le pantalon moulant et les chaussures cirées. À l'autre bout du monde, l'homme troque son style pour une dégaine de pirate, et ça lui va plutôt bien. Toujours classe, jamais ridicule. Le mauvais goût en étendard, sans la gêne. Mais comment fait-il ? Même son amnésie, on se prête à y croire. Tout débute sur une plage, allongé dans le sable comme le *Dormeur du val* de Rimbaud embrasse l'herbe. Pourtant lui n'est pas mort – eh oui, je viens de vous spoiler un poème de 1870, restez sur vos gardes. Celui qui n'est pas bien méfiant, c'est ce gamin lui tendant de l'eau. Comment les deux arrivent à parler la même langue ? Aucune idée, même la voix-off lâche l'affaire. Après tout, ça a peu d'importance. Une heure plus tard, nous sommes déjà sur un navire, un semblant d'équipage à nos côtés, et une longue chasse au trésor qui s'ouvre sur un océan fantasmé. Là, les hordes d'opposants vont déferler sur mer, sur terre, partout. Rassurez-vous, pas question pour autant de manquer la langue du karaoké, entre deux whisks virtuels ou bien réels.

Marin d'eaux louches. Sous les feux du soleil du Pacifique, le Gorōmaru file comme une onde entre les rocs ancrés dans la mer et les phares sans vie, déchirant les rideaux de vagues, frôlant les tourbillons d'eau et les tempêtes d'éclairs. Un vaisseau, il faut l'entretenir, le cajoler, le façonner à notre image. La coque en plaqué or, les voiles japonaises qui caressent des mâts tendus vers le ciel, et une statue de moi-même à la poupe, ça en jette. La cohérence, on la balance à la cale. Notre ligne de flottaison, c'est le n'importe-quoi. Mais jamais avec n'importe qui. Faisons simple : la structure s'avère très similaire à celle de *Like a Dragon Gaiden: The Man Who Erased His Name*. Du côté du monde, on prend la grande carte du jeu précédent, à savoir Honolulu, sur laquelle sont disposées quelques nouvelles quêtes secondaires, on ajoute une zone supplémentaire qui fait office d'enjeu narratif, un endroit pas bien grand mais avec une bonne gueule et qui dispose de

divertissements en tout genre. Viennent se greffer des maigres espaces inédits par-ci par-là, comme ce port de fortune où l'on se rend pour nourrir des poules, des singes, des chats, même un petit tigre potelé, tout en vérifiant ses plantations de fruits étranges. Puis c'est l'heure des allers-retours, encore et encore. Des mini-jeux se débloquent, une poignée sont vraiment marrants, d'autres plus classiques. Les déambulations permettent aussi de retrouver des visages connus, dont certains se laissent recruter pour jouer au forban ; après tout, de nos jours, les héros et les méchants ne cessent de changer de camp, comme aimait à l'écrire Ian Fleming dans *Casino Royale* (1952). Du côté du gameplay, à l'instar de *Gaiden*, on repasse sur du combat en temps réel avec un combattant qui dispose de deux styles. Plus question de jouer au Roger Moore de chez Wish à la Kiryū, Majima choisit une posture de malandrin où l'armement traditionnel fait le spectacle, un show affûté par de mystérieux instruments qui invoquent des monstres magiques. D'improbables combinaisons, des attaques virevoltantes, uniques et pas chères, ou encore des contres spéciaux se débloquent au fil de l'aventure. On ne s'ennuie

Notre ligne de flottaison, c'est le n'importe-quoi.

pas à tabasser du bandit, même si la répétitivité est inhérente à ce type de proposition. De toute façon, la gestion bancaire des courses et des mouvements de caméra vous apportera votre dose de challenge, surtout quand une centaine d'ennemis vous foncent dessus.

Cabotin cabotage. Si *Gaiden* offrait une durée de vie d'une vingtaine d'heures, *Pirate Yakuza* allonge la sauce. D'une manière assez artificielle, il faut le dire, puisque les trajets en navire prennent trois plombs, des courses un peu forcées car le déplacement rapide ne s'effectue qu'entre les rares phares, des lieux souvent éloignés des destinations à atteindre. Alors on se

Genre : action, aventure
Développeur : Ryū ga Gotoku Studio (Japon)
Éditeur : Sega
Plateformes dispo : Windows, PS4/5, Xbox One/Series
Plateforme test : PlayStation 5
Téléchargement : 39,36 Go
Date de sortie : 20 février 2025
Langues : japonais sous-titré en français





prend à écouter en boucle *Koi no Disco Queen*, une main sur le gouvernail, l'autre dans la poche. Quand vous approchez d'un repaire, c'est l'heure de la grande beuverie où les pintes s'entrechoquent. Puis on jette de nouveau le filet de pêche à la mer dans l'espoir de récupérer des matériaux de choix, même si la ferraille rouillée pollue même les eaux fictives. En dehors de la quête principale, vous aurez ainsi une succession de mini-cartes avec de courts niveaux et des affrontements en mer. Les phases terrestres se déroulent soit de façon linéaire, soit dans une arène où tout le monde se rouste, quand les phases maritimes proposent des combats relevés entre embarcations. L'enjeu est de récupérer les merveilles éparpillés dans le monde, à la fois pour le pactole et votre réputation de pirate, mais aussi afin de débloquent de nouvelles spéciales pour Gorō. Lors des phases en navire, on tourne autour de cibles plus ou moins mouvantes, en canardant de face, à bâbord ou à tribord. Vos armes ? Des mitraillettes cocotier, des lance-requins ou encore des canons laser. Quelques roquettes crèvent l'écran de fumée, le lance-flamme finit le boulot. S'ensuit l'abordage où vous vous jetez avec votre équipage pour des affrontements massifs, bordéliques. Des échauffourées où l'on déclenche des bonus passifs à intervalle régulier pour faciliter l'affaire, même si le meilleur choix reste le tir de loin, bien planqué à l'autre bout du bateau, la hanche sur le cordage comme on s'assoit au comptoir.

Il a souqué. Sans l'ombre d'un doute, la grande qualité de *Pirate Yakuza* est son récit ou plutôt l'envers de celui-ci, une histoire d'une belle tendresse entre un type cruel et marrant qui a tout oublié, et un gamin qui aimerait explorer l'horizon. C'est improbable mais ça passe car on sait que Majima a la tête ailleurs, bien loin de là. Oui, le surjeu caractéristique de la série débouche sur quelques moments complètement dingues, dont une interminable

scène optionnelle en live-action et un final en patchwork. Cependant, l'affection qu'éprouve Gorō pour les siens ne fait jamais de doute. Il est un lien entre des êtres, entre des hémisphères. Les toutes dernières secondes serrent ainsi le cœur. *Pirate Yakuza* est inégal mais pas sans saveur, et les *Yakuza* disent toujours quelque chose du Japon d'aujourd'hui. Si la culture japonaise fascine, bien peu d'étrangers comprennent quelque chose à la mentalité des Japonais et des Japonaises, en particulier la spatialisation du langage qui permet la liaison

La grande qualité de Pirate Yakuza est son récit ou plutôt l'envers de celui-ci.

entre les personnes. C'est d'ailleurs la raison pour laquelle la pragmatique, ou la contextualisation de la langue, est l'une des sous-branches de la linguistique les plus dynamiques à l'université dans l'archipel. Le narratif de la piraterie à la japonaise dans *Pirate Yakuza* illustre, par exemple, aussi bien l'imbrication entre les concepts d'*uchi* (intérieur), *soto* (extérieur) et *naka* (dedans) que la compétence (*bun*) comme part d'un tout qui permet de faire face (*awase*). La différence fondamentale entre *uchi* et *naka*, souvent mal comprise, vient de ce désir de connexion. En clair, le sens de la camaraderie des uns et des autres découle d'une conscience de l'espace, ici le navire, et les personnes qui investissent cette espace (*nakama*) forment l'équipe. Chaque membre a un rôle, une qualité ou une capacité qui relève du *bun* (分), c'est à la fois autant une responsabilité (*mochibun*) qu'un partage (*wakemae*, « wake » étant une des lectures du kanji), ou encore un statut social (*bunzai*). Autrement dit, l'exercice de la piraterie, un travail d'équipe, est vu comme l'agglomération et la combinaison de tous les *bun* dans un lieu qui unit les gens, les fonctions et la langue. ❧

❧ Notre avis :

Un titre qui respire le cinéma japonais rebelle des années 1970, le protagoniste le plus fou d'une des franchises les plus folles, et une histoire qui n'a de sens que celui qu'on veut bien lui donner. Plutôt qu'une molle perfection, le sourire au large. La note compte peu, car vous savez déjà que le GO(rō)TY vous ouvre les bras. Qu'attendez-vous pour saisir cet instant déchiré ?

60 €



Par ackboo

Panelka

UN APPARTEMENT EXPLODÉ PLEIN EST

C'est officiel, les micro-jeux de décoration sont à la mode. Après *My Dream Setup* et *Furnish Master*, qui n'offrent rien d'autre qu'un petit moment de détente à arranger des meubles, voici l'étrange, l'effrayant, le bouleversant *Panelka*.

Et lui ne fait rien comme les autres. Enfin si, puisque son gameplay (c'est un bien grand mot) consiste, évidemment, à décorer un appartement avec différents objets afin de créer une « ambiance ». Mais contrairement aux autres jeux de déco du marché, *Panelka* ne fait pas dans le minimalisme scandinave, les éclairages tamisés, l'ambiance lounge et les matériaux cosy. Il fait dans la déco post-soviétique des années 1980-90. Et c'est violent. Les meubles de cuisine sont dégueulasses. Il y a des vieilles taches de crasse dans l'évier. Les papiers peints donnent envie de se trancher les veines. Le catalogue d'objets déco va du cendrier qui déborde au sac-poubelle, en passant par la plante mal arrosée, le pot de cornichons, le jean crasseux jeté par terre. C'est un incroyable simulateur d'appartement pour prolétaire dépressif.

Chiasseur d'appartement. Une question doit vous brûler les lèvres : pourquoi une telle abomination existe ? Il s'agit probablement

d'un trip nostalgique de son créateur, qui a voulu retrouver l'univers de son enfance passée dans l'ex-bloc soviétique. Et on sent qu'il y a mis tout son cœur. Je qualifierais le jeu de « bizarrement splendide », parce que les modèles 3D sont très propres, et surtout parce qu'il utilise le rendu *Global Illumination* de l'Unreal Engine, qui donne aux décors un aspect superbement réaliste (et fait bien transpirer ma RTX 3090). *Panelka* est donc une expérience étonnante : on fait du moche, et c'est beau. Il y a un réel plaisir, la première heure de jeu, à découvrir et arranger tous ces meubles ringards, à placer ces bibelots d'une tristesse affligeante, à essayer de faire l'appartement le plus misérable possible tout en le rendant, finalement, un peu sympa. Après, bien sûr, on tourne en rond, on rage contre l'interface catastrophique – certains menus sont en cyrillique, les clics de la souris ne sont pas détectés correctement – et le choix finalement assez restreint de meubles. Mais c'est un sacré voyage. ❧

Genre : décoration
Développeur / Éditeur :
MonsterAttack
Plateforme dispo :
Windows
Téléchargement : 2 Go
Date de sortie :
13 février 2025
Langues : russe,
partiellement anglais



Notre avis :

À la fois magnifique, grâce à l'utilisation radicale de l'Unreal Engine, et imbitable, à cause de son interface pourrie, *Panelka* est un jeu de déco au charme troublant, auquel je suis ravi d'avoir joué une soirée (ça suffit amplement). Achetez-le peut-être dans trois, cinq ans, sept ans, quand il sera terminé et que tout ce qui se rapporte à la Russie ne nous donnera plus la nausée.

6 €





PÂTURAGE DE VACHES

91 ©

Par Soupape François

Dawnfolk

LA TERRE AU CARRÉ

Le monde d'aujourd'hui va à 100 km/h. Le temps que vous lisiez ce chapo, les États-Unis ont déménagé sur Mars, Jul a sorti quatorze doubles albums, et le CAC40 est en forte hausse suite à l'entrée en bourse tonitruante des Restos du Cœur. Alors qui a encore le temps de passer 200 heures sur *Civilization VII* ?

Jouons donc à *Dawnfolk*, qui repose sur un système de gestion de ressources autour d'une trinité nourriture/main-d'œuvre/matériaux. Tout cela est classique et basique, oui mais : le cycle de production est basé sur un tempo que connaissent trop bien les éphémères, puisqu'un jour dure dix secondes. C'est à ce rythme effréné que le champ de blé, la mine et la baraque produisent leurs unités de manger, de cailloux et de travailleurs. En début de partie, tout fonctionne à flux tendu : hors de question de construire trois maisons si vous n'avez pas de quoi nourrir leurs habitants, qui désertent très vite. Dans l'autre sens, mégoter sur la main-d'œuvre ralentit la progression, ce qui peut s'avérer dangereux.

C'est Versailles ici. Car Dieu (Darenn Keller, ancien *game designer* chez Ubisoft aujourd'hui développeur solo) a glissé une quatrième ressource dans le monde de *Dawnfolk*. Celle qui guide les marins en eaux sûres et les papillons de nuit au bûcher, j'ai nommé : la lumière. Produite par les lieux de culte, les puits ou les phares, cette matière

essentielle permet de dévoiler les cases de la map, d'agrandir le terrain de jeu. Mais aussi de contrer les forces des ténèbres qui tentent régulièrement de détruire nos terres, sous la forme de tempêtes que l'on repousse à grands coups de lumens dans leurs yeux perfides. Si l'obscurité touche notre foyer, c'est le *game over*. Les ressources s'empilent. On découvre les cases de la map avec l'avidité qui anime le gratteur de *Super Banco*®. La pupille se dilate, aidée par un *sound design* cosy (des petits bruits de cliquetis feutrés à la *Stardew Valley*), des succès Steam qui pleuvent (on a tous nos faiblesses) et les encouragements de Lueur, la petite flammèche choupie tout plein (on a tous nos faiblesses) représentant le cœur de notre planète. Quelques surprises égayent un peu les cases : des monstres, des bateaux pirates, des elfes et des orques alliés (ou non, selon nos choix). Les mini-jeux nous donnent l'impression de travailler juste ce qu'il faut, mais sont évitables. Le curseur de difficulté, en mode normal, est propice à la détente devant une série pas trop prise de tête, comme *Emily in Paris* (c'est un exemple). »

Genre : gestion relax, puzzle
Développeur : Darenn Keller (France)
Éditeur : Astra Logical
Plateformes dispo : Windows, macOS, Linux, Switch
Plateformes test : Windows, Steam Deck
Téléchargement : 2 Go
Date de sortie : 13 février 2025
Langue : français

» Notre avis : *Dawnfolk* n'a pas une profondeur infinie, mais c'est l'exquis ami de quelques soirées sur votre Switch ou Steam Deck. Il concentre son pouvoir de chill dans un shot d'ASMR pour amateur de jeux de gestion en congé.

15 €

8

- 465 48 **Dossier** : De l'art de créer de la fausse nourriture dans les jeux vidéo
54 **Rétro** : EyeToy : Play
56 **Je vis des hauts et des bas** : Ce jour où le Made in China m'a ébloui
58 **Cabinet de curiosités** : Stimulation Clicker

Dossier :

De l'art de créer de la fausse nourriture dans les jeux vidéo p. 48





De l'art de créer de la fausse nourriture dans les jeux vidéo

QUAND LA FAIM JUSTIFIE LES MOYENS

Si vous lisez cet article quelques heures avant le déjeuner, ou si vous n'avez presque rien avalé de la journée, il peut être préférable de le mettre de côté. Ou alors tournez la page, il y aura bien un papier d'ackboo qui parle d'un jeu de construction soviétique et vous permettra de tenir encore quelques heures sans avoir faim. Mais si vous décidez de lire cet article, autant être honnête : vous risquez d'avoir un peu le ventre qui gargouille.

Je dois vous faire une confidence : j'adore la bonne bouffe dans les jeux vidéo. Je l'aime aussi dans la vraie vie, évidemment, mais c'est pas pareil. Il se passe en moi quelque chose de différent quand je regarde les plats au fromage dans les cinématiques de *Monster Hunter Wilds*, et lorsque j'observe un plat au fromage dans mon assiette de la vraie vie. Dans les jeux, c'est toujours une prouesse technique qui m'impressionne : quelqu'un a passé des heures et des heures à faire en sorte que la lumière rebondisse de façon crédible sur des gouttes d'huile, ces filaments de fromage fondu qui s'étirent ont sans doute pris à quelqu'un des jours de travail et on ne me fera pas croire que l'animation de ce chou braisé sur un pic à brochette n'a pas nécessité le travail d'au moins cinq personnes. Et tout ça, ça me touche. C'est un peu comme si on avait passé des heures en cuisine pour me faire plaisir.

Ne faites pas semblant, je sais que je suis loin d'être tout seul dans ce cas. Les vidéos « compilation » de cinématiques de bouffe de *Monster Hunter*, *Yakuza* ou *Final Fantasy XV* cumulent des millions de vues – j'en suis responsable d'au moins une centaine, alors que je sais que je ne jouerai probablement jamais à aucun de ces jeux. Et ce n'est pas pour rien non plus que les ventes de naan au fromage ont augmenté dans certains restaurants au Japon depuis la sortie de *Monster Hunter Wilds*.

RETOURNER AU MENU ? Créer de la nourriture artificielle qui donne envie d'être mangée alors qu'on la regarde sur un écran, c'est tout un travail. Particulièrement depuis quelques années, les améliorations effectuées dans le domaine de la 3D ont eu tendance à brouiller cette frontière entre vrais aliments et amas de pixels multicolores. Notre chère Ellen Replay avait par exemple consacré quelques pages au fameux hamburger modélisé par Yannick Gombart dans *Deathloop*.

En réalité, les cas comme celui-ci sont nombreux : les épisodes récents de *Yakuza* sont connus pour leur incroyable

pain, *Final Fantasy XV* comporte l'un des meilleurs moteurs physiques de soupes que j'aie vus de ma vie, et dans le remake de *Resident Evil 2*, on peut carrément compter le nombre de grains sur le pain du sandwich mangé par l'un des personnages au volant de sa voiture. À l'extrême, on pourrait aussi citer le cas de *Dragon's Dogma II* qui lui, ne s'embête même pas : les cinématiques de cuisine sont carrément des vidéos de vrais steaks filmés sur le grill, ce qui colle parfaitement au rendu du jeu.

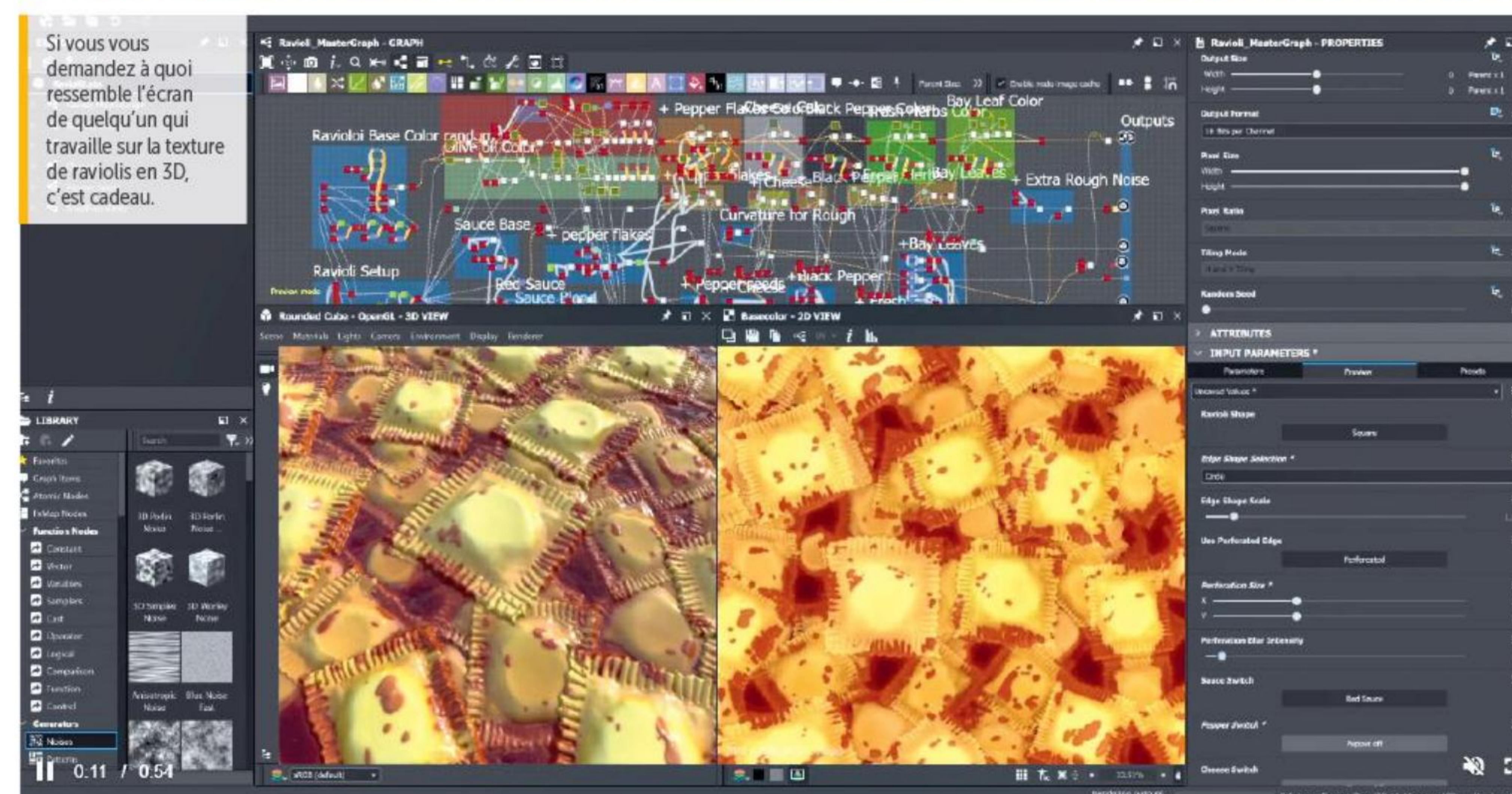
ON NE JOUE PAS AVEC LA NOURRITURE. La technique est loin d'être idiote parce que pour certains artistes, la solution est justement dans la photogrammétrie. Le fait de photographier avec plein d'appareils différents et sous des angles multiples des plats bien dressés, pour ensuite en faire un modèle 3D détaillé qu'on va importer dans le jeu. Pour créer des viandes, des textures de légumes ou même des pâtisseries qui semblent crédibles, on peut ainsi simplement « poser » dessus des photos d'aliments qui sortent du four et remodeler les finitions à la main, ce qui donne un rendu très réaliste aux images

« Il y a clairement des choses plus difficiles à faire que d'autres. Les liquides, par exemple, c'est tellement compliqué. »

– Tj Hughes, créateur de *Nour*

d'aliments statiques dans les jeux. C'est une technique qui a fait ses preuves, à la fois pour de grandes textures environnementales comme dans *The Vanishing of Ethan Carter*, ou dans la photogrammétrie des potages dans *Red Dead Redemption II*.

Dans *Nour*, une expérience à mi-chemin entre le jeu musical et un moteur physique ultra poussé pour aliments, l'idée est de jouer avec la nourriture. Son créateur Tj Hughes est originaire du Missouri aux États-Unis, où il a concrètement



Final Fantasy XV (2016)



passé six ans de sa vie à travailler sur le rendu 3D de nourriture. « Je suis devenu obsédé par le fait que des images en 3D puissent nous donner faim, ou faire penser à une certaine saveur, raconte-t-il. Personne ne s'amuse vraiment à modéliser dans les jeux de la nourriture à très haute résolution, alors je me suis mis à imaginer ce que ça donnerait. »

Sur une vingtaine de niveaux au total, le jeu nous ordonne de manipuler de la nourriture de mille et une façons pour avancer en rythme avec la musique. En jetant des bouts de steak dans un hachoir, en empilant pain et légumes pour créer un burger qui grandit pendant dix minutes, ou en tournant tout bêtement une paille dans un verre à cocktail. Bien évidemment, tout est simulé par un moteur physique bien trop efficace, alors on peut s'extasier pendant des heures en regardant une tranche de kiwi frotter la paroi d'un verre et laisser derrière elle une petite traînée de liquide comme elle le ferait dans la réalité.

« Il y avait clairement des choses plus difficiles à faire que d'autres, confie-t-il. Les liquides par exemple, c'est tellement compliqué. J'ai dû avoir recours à beaucoup de subterfuges pour faire croire à l'œil que l'eau est réaliste. » Des discussions similaires avaient d'ailleurs émergé à la sortie de Half-Life Alyx, quand le monde entier s'extasiait devant les shaders de bière créés par Matthew Wilde, un visual effect artist signé Valve. Le liquide bouge en même temps que la bouteille et si on la secoue, on peut apercevoir de plus en plus de bulles s'affoler à l'intérieur. Une mise à jour technique qu'il a réalisée en plein confinement, et qui a ravi des dizaines de milliers de joueurs sur les réseaux sociaux.

STEAK ARCADE. Toutefois, vous le savez si vous êtes une personne de goût, et vous l'êtes forcément si vous lisez Canard PC : la cuisine est avant tout une histoire de sens. Il n'y a pas que le visuel qui importe, et savoir comment faire crépiter des aliments dans un micro unidirectionnel

est tout aussi essentiel dans le résultat final. Justement, Neha Patel est l'une de ces magiciennes du son. En travaillant sur Venba, un jeu de cuisine narratif dessiné à la main, elle a dû enregistrer tout un tas de sons pour plonger les joueurs au cœur de la cuisine d'une famille indienne immigrée au Canada.

« Le seul reproche que j'aie à faire à Venba, c'est que j'avais tout le temps faim lorsque je travaillais dessus. » – Neha Patel

« Les bruits de bocaux d'épices qui bougent, le son des casseroles qu'on pose, la vapeur qui siffle dans les oreilles... On doit penser à ces petits bruits discrets si on veut que la scène prenne vie », explique-t-elle. Elle poursuit même, sourire aux lèvres : « Et les femmes en Inde portent souvent des bangles [des bracelets en métal traditionnels, NDLR] aux poignets, donc c'est un bruit qu'il faut ajouter pendant les scènes de préparation. » Neha raconte avoir dû enregistrer

Pimp my rice

Autre preuve de l'importance de la mangeaille virtuelle pour certains d'entre nous : les sites de moddings regorgent de refontes visuelles de la nourriture, parfois par dizaines sur une large sélection de titres. Vous voulez des tomates Cœur de bœuf aux courbes plus marquées dans Skyrim ? des images de plats cuisinés plus réalistes dans Stardew Valley ? des carottes et des poivrons en très haute définition pour Les Sims 4 ? Il existe quelque part des mods pour faire de vos rêves une réalité.

Le fameux naan au fromage de Monster Hunter Wilds, qui a boosté les ventes du vrai plat au Japon.



Venba (2023)



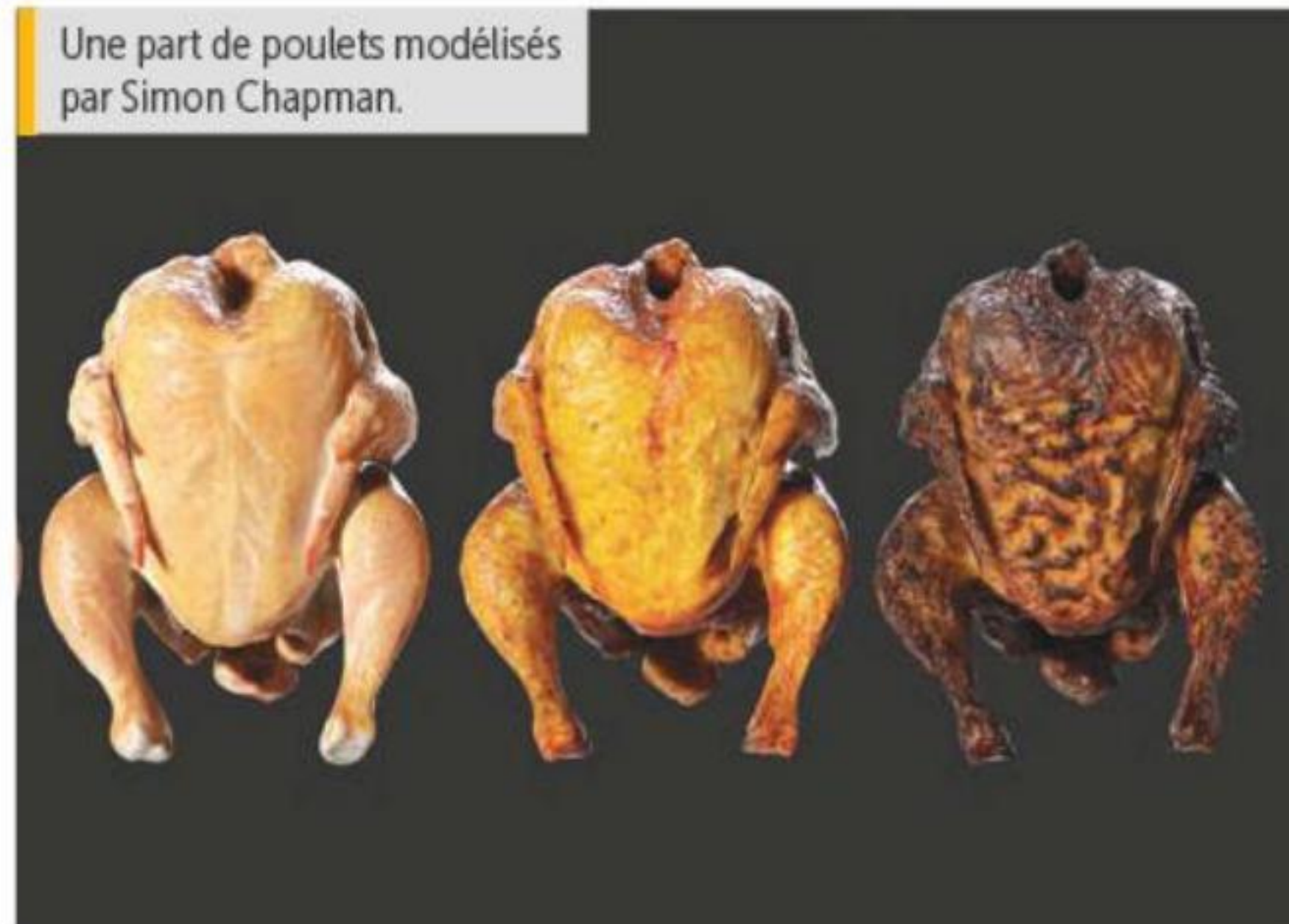
Nour (2023)



Resident Evil 2 Remake (2019)



Une part de poulets modélisés par Simon Chapman.



des dizaines de scènes et de bruitages différents pour habiller les scènes de *Venba*, et c'est le cas partout. Les artistes de Capcom aussi font des heures de recherche pour s'assurer que les aliments soient le plus réalistes possible. Les équipes de *Final Fantasy XV* sont même allées jusqu'à recruter des cuisiniers pour reproduire les recettes du jeu dans les studios, enregistrant au passage les sons ambiants et photographiant les plats sous tous les angles.

Des sites comme Artstation ou DeviantArt, les boutiques d'assets sur l'Unreal Engine ou Unity sont truffés d'images et de ressources fabuleuses pour les artistes gourmets. Il n'y a que là-bas qu'on peut apprendre que Daniel Collema, lead artist sur *Tony Hawk's Pro Skater 3* et 4, s'est depuis reconverti dans la modélisation de raviolis en 3D d'un photoréalisme effarant, qu'il revend ensuite sur les différentes marketplaces à des développeurs ou studios dans le besoin. Et ne croyez pas qu'on parle là juste de textures, d'une simple image étirée et étalée sur un modèle 3D comme

Simon Chapman, un autre fou de nourriture et environnement artist sur GRID et DiRT, a créé l'un des plus beaux poulets en 3D que ce monde ait jamais portés.

de la confiture, comme on peut en croiser dans un monde ouvert. Non, ici on peut très nettement voir la différence de grain et de tessellation dans la texture de sauce tomate quand Daniel ajoute du basilic ou des éclats de poivre.

Prenez par exemple cet incroyable poulet rôti, décliné en quatre versions et modélisé par Simon Chapman (cpc.cx/SledgeHAMmer), un autre fou de nourriture qu'on retrouve notamment au générique de *GRID* et *DiRT* comme *environnement artist*. La combustion progressive, le gras qui suinte... même le squelette du gallinacé est perceptible à travers sa fine couche de peau. Il y a aussi une version animée, avec la lumière du feu qui se reflète en *path tracing* sur la carcasse. Comme quoi, quelqu'un qui travaille sur le rendu du ciel et des textures de pneus sur de la boue peut aussi créer l'un des plus beaux poulets en 3D que ce monde ait jamais portés.

TOURNEDOS ROSS.INI. La nourriture alléchante dans un jeu, ce n'est donc pas qu'une affaire de polygones. C'est le travail de tout un département, parfois de plusieurs centaines de

personnes différentes qui bossent avec des notions d'animation complexes et des expressions qui ne veulent rien dire, comme « *il faut polariser la lumière de ton AR400 pour que la forme des framboises paraisse plus naturelle* ». C'est une discipline à part entière que certains artistes ont d'ailleurs pleinement embrassée au sein de leur studio ou en indépendant, pour revendre des aliments qu'on va ensuite retrouver aux quatre coins du jeu vidéo.

Et puis à titre personnel, je suis quand même ravi de vivre dans un monde où, quelque part, des gens ont le temps de travailler sur la modélisation 3D parfaite d'un Kyushu Tonkotsu Ramen dans *Yakuza*, avec un œuf qui flotte au milieu du bouillon et des petits morceaux d'oignons nouveaux fraîchement ciselés. Tout ça pour que la plupart des joueurs l'engloutissent en trente secondes avant d'aller faire du kart dans les rues de Yokohama ou un mini-jeu de décrochage de téléphone pendant deux heures. Un peu comme dans la vraie vie. ■



Dressage minimaliste

À l'inverse d'exactement tout ce que j'essaie de faire passer comme message dans cet article, certaines personnes sur Internet sont obsédées par la « nourriture *low poly* ». Des images de plats modélisés à la truelle, parfois tirées de vieux jeux et consistant souvent en une photo bien crasseuse, qu'on a étirée sur 256 x 256 pixels de large. On retrouve ainsi sur Reddit des gens qui likent une capture d'écran d'une conserve de petits pois dans *Escape From Tarkov*, ou qui veulent débattre de pourquoi *GTA III* avait la meilleure texture de pizza de toute la série. Quelle vie.

CANARD PC HORS-SÉRIE N° 15

Jeux de plateau

LE FUTUR DU JEU DE PLATEAU

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

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

DOSSIER JEU DE RÔLE JOUER À TRAVAILLER J'AI TIRÉ TROIS-HUIT !

Nouveau 8,90 €

Hors-série jeux de plateau 15^e édition

Jeux de plateau de rôle, de mains, de vilains

Notre sélection de jeux pour jouer à la plage, à la montagne, à la campagne, dans une fosse pleine d'aliens venimeux*...

* Aucun Jugement, tant que vous passez un bon moment.

EyeToy : Play

LA PLAYSTATION 2 OUVRE L'ŒIL

PAR SOUPAPE FRANÇOIS

La motion gaming de salon n'a pas attendu les prouesses de mémé sur *Wii Sports* (2006), et encore moins vos meilleurs *perfect* sur fond de Kylie Minogue dans *Just Dance* (2009). En 2003, déjà, des corps bougeaient devant la webcam de la PlayStation 2, l'*EyeToy*.

16 h 57. La nuit automnale tombe sur la Loire-Atlantique. Mon frère et moi avons poussé le canapé contre le mur, viré la table basse. La lampe halogène du salon (classe énergie: Z) est allumée, mais rien n'y fait. Nos gesticulations demeurent vaines, l'écran cathodique refuse de coopérer. Qu'à cela ne tienne, nous réquisitionnons les lampes de chevet: une de chaque côté de la télé. Les gentils photons rendent la vue à la webcam. J'agite la main sur les flèches permettant de choisir la langue. Ça marche ! Le salon est retourné, une boule de *Patafix*® tient la caméra sur le poste: nous pouvons enfin jouer à *EyeToy: Play*.

JE VEUX QUE TU DANSES SONY POUR MOI. En cette année bénie où le « *Crazy in Love* » de Beyoncé répond à l'air latino de notre Lorie nationale, il y a vraiment quelque chose de rafraîchissant à se mouvoir dans le sacro-saint écran familial. À trois ans de la sortie de la Wii, la *motion gaming* n'a rien d'une évidence pour les fiers représentants de la génération Pokémon que nous sommes. Les invités sont ébahis, les parents lâchent des « *Rho, c'est trop !* », mais déclinent les invitations à essayer eux-mêmes, intimidés par tant de technologie (à moins que ce ne soit la peur du ridicule). Mais nous, jeunes joueurs fougueux, parvenons à oublier notre obsession pour l'interdit *GTA*, absorbés que nous sommes par le ping-pong, la préparation de burgers, le tabassage de ninjas, le plantage de clous. Derrière ces mini-jeux triviaux il y a, comme on dit chez les conseillers d'orientation, une « tête bien faite »: Richard Marks. Le monsieur a même eu droit à son article biographique dans le *Los Angeles Times*, en 2017. Il s'y remémore les cours de maths (qu'il suit avec un an d'avance) au lycée, et l'arrivée des ordinateurs: « *Les profs ne savaient pas quoi faire avec, alors ils nous laissaient dans la salle et on bricolait avec.* » Je vous la fais courte: l'enfant qui aimait s'amuser à « multiplier des nombres dans sa tête » sort du MIT avec un diplôme d'ingénieur en aéronautique, puis soutient, à 26 ans, une thèse sur les robots sous-marins à détection visuelle. « *On les utilisait pour cartographier les fonds marins et suivre les poissons en mouvement* », se souvient-il sur le blog officiel de PlayStation. Des poissons abyssaux aux polissons des salons, il n'y a pas si loin. Sa première expérience dans une start-up l'amène à développer un logiciel permettant à une caméra de cadrer les personnes de manière autonome, comme il le confie au site Stayforever. C'est à cette occasion que lui vient l'idée de passer des caméras de



Genre :
motion gaming
familial
Développeur :
SCE London Studio
(Royaume-Uni)
Éditeur :
Sony Computer
Entertainment
Date de sortie :
4 février 2003

surveillance au jeu vidéo: « *Lors de l'annonce de la PlayStation 2, j'ai pensé que le hardware se prêtait à ce genre d'application. J'ai donc contacté Sony.* » C'est que Richard est joueur depuis tout petit, ses parents ont même tenu une boutique de jeux vidéo ! Chez Sony, l'idée plaît. Il est embauché en 1999 pour développer la technologie de cette nouvelle caméra, et prend la tête du poétiquement nommé PlayStation Magic Lab, une équipe de R&D dédiée au *motion gaming* (il en sera le directeur jusqu'en 2018). Dans ce laboratoire, Richard bricole. Un prototype le voit chasser de ses mains des araignées (des astérisques) qui grouillent sur son visage à l'écran. Quand nous lui demandons s'il détient quelques photos de cette époque, l'homme de science saisit l'occasion de rappeler que l'*EyeToy* est une œuvre collective. L'algorithme utilisé pour générer l'effet de nuée grouillante, le Boids, a été créé

Des caméras de surveillance au jeu vidéo.

par Craig W. Reynolds, et destiné à l'origine à la simulation du vol des oiseaux. L'informaticien avait rejoint Sony en 1998, année où il reçut un Oscar scientifique et technique pour sa contribution aux avancées en matière d'effets spéciaux 3D (il a travaillé sur *Tron* ou *Batman : Le Défi*). Un collègue de Sony Japon, Akio Ohba, contribue avec ses recherches graphiques de textures: Richard les connecte à sa caméra pour générer des effets de feu et d'eau. Marks présente ses démos lors d'une conférence interne chez Sony. Ron Festejo, futur producteur du jeu, se souvient de l'ébahissement général dans les pages de *Retro Gamer*, en 2018: « *Je n'oublierai jamais les réactions de l'audience. Je me suis tourné vers mon boss et j'ai dit: je veux travailler sur ça !* » Les premiers concepts tournent autour de baguettes surmontées de boules colorées, dont le joueur se servirait pour tracer des formes et lancer des sorts. Oui, nous avons déjà sous les yeux ce qui deviendra, à la prochaine génération de console, le PlayStation Move. Mais une technologie basée sur la détection des couleurs desdites boules s'avère trop exigeante en termes de luminosité et, comme le souligne Ron Festejo à propos des baguettes: « *Toute collaboration commerciale avec Harry Potter aurait été problématique, car les droits de la licence étaient détenus par Electronic Arts.* » Décision est donc prise d'axer le jeu sur les mouvements du joueur lui-même. Un an après sa sortie, *EyeToy: Play* s'est écoulé à 4 millions d'exemplaires. La douzaine de mini-jeux très « casual » tutoie ainsi, en termes de ventes, des AAA de l'époque comme *Jak and Daxter* ou *Metal Gear Solid 3*. Pas mal, pour une brave petite webcam de 320x240 pixels. ■

Merci à mes parents de m'avoir laissé déstructurer le salon, 22 ans après.



EyeToy (2003) préfigurait déjà le *Guitar Hero* de Sony (2005).



(Toutes les photographies nous ont été fournies par Richard Marks, que nous remercions chaleureusement.)

CE JOUR OÙ LE MADE IN CHINA M'A ÉBLOUI

J'en suis tout Temu

Par ackboo

Avez-vous déjà ouvert un colis, déballé et ausculté l'article, puis compris que votre vie était désormais « complète » ? que vous étiez enfin arrivé au bout d'une quête ultime, et que dorénavant, votre existence ne serait que calme et volupté ? Cela vient de m'arriver. Alors prenez ma main, je vous emmène dans le monde merveilleux du périphérique pour taré.

Vous savez que les gens qui font de la simulation sur PC sont un peu particuliers. Ils ont parfois des obsessions. Untel, sur *Euro Truck Simulator*, ne veut conduire que des camions Scania. Un autre, sur *DCS*, ne pilote que le Mirage 2000. Il y a même des gens qui fétichisent certaines marques de moissonneuse-batteuse sur *Farming Simulator*. Pour moi, c'est l'Airbus A320 dans *Flight Simulator*. Une matinée de libre un week-end ? Paris-Amsterdam en A320. Il est 23h00 et je n'ai pas sommeil ? Los Angeles-Seattle en A320. Je dois attendre quarante minutes qu'une tarte gratinée au four ? Bordeaux-Barcelone en A320 (elle sera un peu brûlée, tant pis). Je sais que l'excellent jeu d'Asobo offre plein d'autres appareils, que je devrais varier les plaisirs, explorer d'autres cockpits, mais non : je reste vissé à mon fauteuil d'Airbus. C'est mon *safe space* de pilote virtuel.

Un jour peut-être. Quand on est à ce point monomaniacal d'un engin virtuel, le matos habituel ne suffit plus. J'ai donc au fil des années « airbuisé » mes périphériques de simulation de vol, en remplaçant le joystick, la manette des gaz, les volets, l'aérofrein par des répliques de ce qui se trouve dans un véritable cockpit d'A320. Ces gadgets, souvent dénichés sur Etsy (le paradis pour ce genre de perversion), m'ont coûté quelques centaines d'euros, largement rentabilisés par le plaisir chamel d'empoigner les vrais leviers Airbus. Comme avec toutes les obsessions, j'en voulais toujours plus. Je regardais donc avec envie les vidéos de ces fous furieux qui installent dans leur garage des cockpits constellés de boutons sexy, et je les jalousais salement. Je voulais la même chose sur mon bureau. En particulier, l'objet de mes fantasmes était un module de contrôle du pilote automatique, appelé FCU chez Airbus, dont des répliques étaient vendues par des boîtes spécialisées autour de 1 000-1 500 euros. Je me disais qu'un jour, je ferais cette folie. Et puis vous savez ce que c'est : l'inflation, les factures, le lave-linge qui tombe en panne...

Mammouth écrase les prix. C'est alors que la Chine s'éveilla. Plus exactement le fabricant chinois WinWing, situé à Chengdu (c'est au sud-ouest du pays). Il a commencé à se faire

un nom au début des années 2020 avec une gamme de joysticks destinée à concurrencer Logitech, Thrustmaster, Virpil et VKB. Eux aussi, bien sûr, fabriquent en Asie, mais les produits sont conçus en Europe. WinWing, c'est 100 % *Made in China*, du design au service après-vente. À l'époque, j'avais totalement snobé leurs produits en me disant que ma passion pour la simulation de vol méritait mieux que du matos en pur chinoisium. Quel ne fut donc pas mon trouble lorsque WinWing s'approcha de moi, me regarda avec tendresse et me susurra à l'oreille : « Hey, petit iencl français, tu te souviens de ce FCU Airbus à 1 000 balles sur lequel tu fantasmes depuis dix ans ? Nous, on te le fait à 230 €. En plug and play, avec des finitions impeccables. »

À la limite de filer un pourboire. Bien sûr, j'ai craqué. Comme une merde. Précommande et tout le bazar. Le périphérique de mes rêves à 20 % de son tarif habituel, je ne pouvais pas résister. Et d'ailleurs, je n'ai pas été le seul. Toute la communauté des pilotes de ligne sur *Flight Simulator* s'est ruée dessus.

Le produit s'est instantanément retrouvé en rupture de stock, je l'ai attendu trois mois. Mais ça valait le coup. Évidemment, le boîtier n'est pas en métal comme les modèles à 1 000 €, mais les plastiques sont plus que corrects, bien ajustés, sans craquements. Les boutons ne branlent pas et leur feedback tactile est franc. Ils ont utilisé la bonne couleur et la vraie fonte Airbus. Les trois écrans LCD sont impeccables. L'installation, le software, le montage, et même la visserie sont

irréprochables. C'est un bonheur total à utiliser. Si on me l'avait vendu 150 € de plus, j'aurais quand même été satisfait du rapport qualité/prix.

Un sou est un sou. Cet achat, le premier produit *Made in China* à prix cassé qui me donne vraiment satisfaction, me fait douter. Si un fabricant peut nous sortir ce genre de produit à un tarif aussi bas, pourquoi est-ce que je claques encore des fortunes ? Je suis allé faire un tour sur Alibaba, le temple online du chinoisium discount, et j'ai trouvé des montagnes de souris sans fil gaming à 10 €, des jolis claviers mécaniques à 15 €, des écrans tactiles à 30 €, des kits de *simracing*, avec volant *direct drive* et pédales à cellule de charge, pour la moitié de leur prix habituel. Bien sûr, il n'y a pas le logo d'une grande marque, ni la garantie absolue que l'électronique fonctionnera encore dans un an. Je ne suis donc pas encore prêt à acheter un HOTAS sur Temu ou me faire livrer un écran OLED directement depuis Shenzhen. Mais à ces tarifs, et vu les progrès accomplis par les fabricants chinois, le risque va finir par être raisonnable. Et tant pis pour le déficit de la balance commerciale européenne. ■

L'objet de mes fantasmes était un module de contrôle du pilote automatique.



Un futur drame pour la balance commerciale française

Vu le succès de sa première boîte à bitoniaux, WinWing continue évidemment sur sa lancée. Le fabricant chinois annonce donc une version Boeing de son module de contrôle automatique, et surtout des répliques d'ordinateurs de bord (appelés MCDU chez Airbus et FMS chez Boeing) qui a provoqué une vague d'orgasmes instantanés dans la communauté des *simmers*. Ces espèces de Minitel, essentiels dans un cockpit d'avion de ligne, se trouvaient habituellement à 800 €. WinWing met le sien à... 130 €. Avec écran couleur intégré (sans avoir besoin d'une connexion HDMI) et installation USB *plug and play*. J'ai cliqué si fort sur le bouton « Preorder » que j'ai pété ma souris.

Un Stream Deck customisé avec les commandes de l'A320, un EFIS et un FCU WinWing, un écran de 42 pouces : j'ai enfin le bureau *Flight Simulator* dont le jeune homme que j'étais rêvait dans les années 2000.



Le bout de cockpit sur lequel j'ai fantasmé pendant quinze ans.



Stimulation Clicker

L'IMPORTANT, C'EST L'INGRÉMENTAL

Stimulation Clicker commence par un bouton sur lequel on peut lire la simple mention « cliquez-moi ». Depuis que la multiplication des écrans et des vidéos aux formats courts ont réduit notre capacité d'attention à celle d'une drosophile en overdose de vinaigre, vous savez exactement quoi faire dans ce cas de figure : vous cliquez, dans l'espoir de voir surgir un élément à l'écran, une petite récompense, une giclée de dopamine à moindres frais.



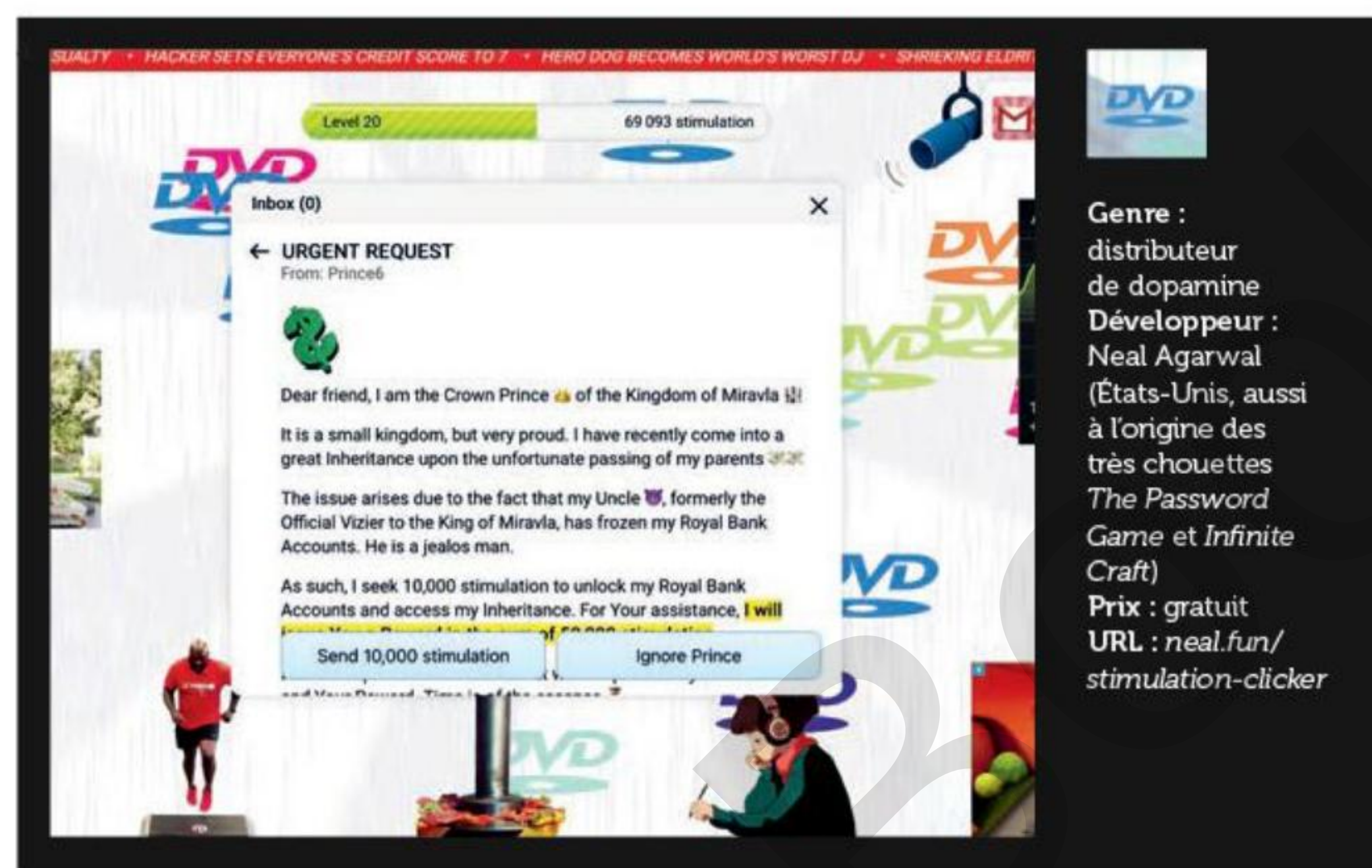
Cliquer sur ce bouton signera le début de votre lente descente aux enfers : chaque petit clic vous donne droit à un point de stimulation. Contre dix points, vous pourrez débloquent un logo DVD qui rebondira d'un coin à l'autre de votre écran (chaque rebond vous octroie un point de stimulation supplémentaire) ; pour 25 points, un compteur qui vous indiquera le nombre de points de stimulation générés à la seconde ; pour 1 000 points, vous serez accompagné par une animation

très satisfaisante d'une presse hydraulique en train d'écraser des macarons colorés (avec +1 000 points de stimulation bonus à récupérer manuellement chaque fois qu'ils sont réduits en miettes).

On vit dans une stimulation.

Je connais déjà cette histoire par cœur, pour avoir été des milliers de fois dans une situation similaire : je fais ma leçon quotidienne sur Duolingo, puis, lassée de devoir me fader pour la quarantième fois une publicité Temu doublée par une

synthèse vocale qui s'extasie sur les fonctionnalités d'une tablette de pacotille, je lance en parallèle une vidéo qui détaille l'importance de la colorimétrie dans la série *Severance*. Avant que ladite vidéo ne se termine, mon regard est attiré par une notification qui clignote sur un autre de mes onglets, et je me retrouve à lire des communiqués de presse de jeux dont la courte durée de vie est présentée comme un argument marketing (« seulement quatre heures pour en voir le bout ! »), alors que je m'étais fait la promesse de ne pas ouvrir ma boîte mail avant le lendemain. Les sources de gratification immédiate de *Stimulation Clicker* sont multiples : un podcast de *true crime*, un extrait du gameplay de *Subway Surfers*, des lootbox cliquables, une playlist « lo-fi beats », un chat Twitch et un professeur de fitness viendront notamment se greffer à votre fenêtre, dans un joyeux chaos visuel et sonore. Contrairement à des jeux incrémentaux comme le fabuleux *Universal Paper Clip*, *Stimulation Clicker* n'a pas un milliard de choses à vous raconter. Mais il constitue un commentaire amusant sur notre besoin de stimulation permanent, et vous apprendra peut-être une grande leçon de vie à l'heure du numérique – ou vous permettra, à défaut, de passer un peu le temps entre deux publicités Temu et l'éradication d'une dizaine de notifications sur votre boîte mail. ■



Genre : distributeur de dopamine
Développeur : Neal Agarwal (États-Unis, aussi à l'origine des très chouettes *The Password Game* et *Infinite Craft*)
Prix : gratuit
URL : neal.fun/stimulation-clicker

BIENTÔT SUR VOS ÉCRANS

À VENIR

- 60 ARCHITECT'S LIFE
- 62 DOOM : THE DARK AGES
- 63 TOWN TO CITY
- 64 FATAL FURY : CITY OF THE WOLVES
- 66 DUCK DETECTIVE : THE GHOST OF GLAMPING
- 66 SAROS
- 67 CITY TALES - MEDIEVAL ERA

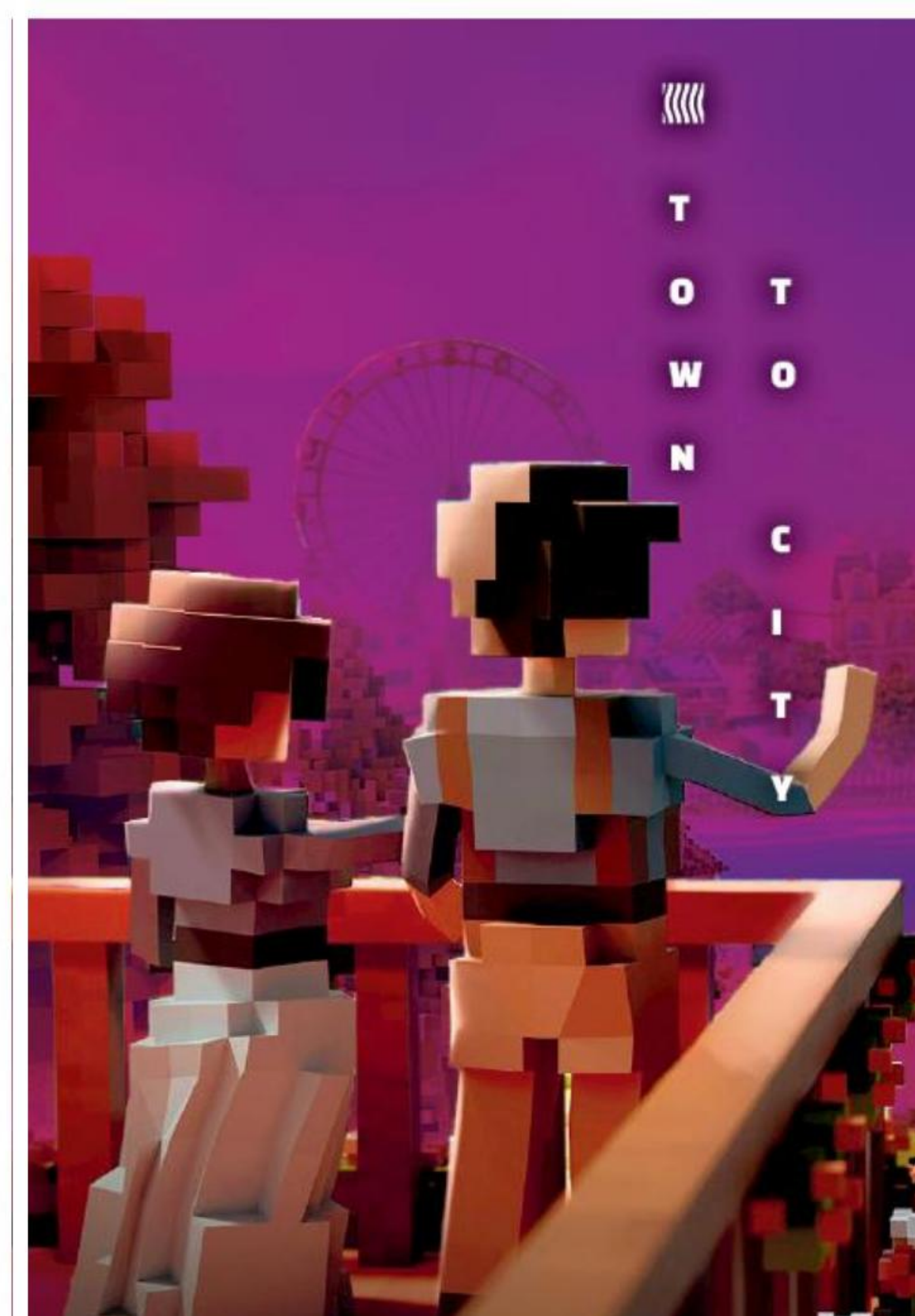
EN CHANTIER

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

- 68 INZOI
- 70 ALE ABBEY
- 72 CHERNOBYLITE 2 : EXCLUSION ZONE



Doom : The Dark Ages



Doom the Dark Ages © 1992 Software & Bethesda / Town to City © Galaxy Game & Wale / Duck Detective Ghost of Glamping © Happy Borelli Games



Duck Detective : The Ghost of Glamping

GENRE :
ARCHITECTURE
DÉVELOPPEUR :
SHINE RESEARCH
(FRANCE)
ÉDITEUR : NACON
PLATEFORME : WINDOWS
DATE DE SORTIE :
5 JUIN 2025

Architect's Life

FAUT TERMINER LE CHANTIER

PAR ACKBOO

Jouer à l'architecte, c'est cool. Tous ceux qui ont passé 200 heures à peaufiner leur villa sur *The Sims 4* (ou même, dans un autre style, leur usine futuriste sur *Satisfactory*) le savent bien. Mais l'humanité a besoin d'un vrai, d'un grand, d'un pur jeu d'architecture et de décoration d'intérieur.

Et jusqu'à présent, ça n'existait pas. Même sur le récent *House Flipper 2*, qui permet de créer une maison des fondations au grenier, la création architecturale n'est pas l'élément central du jeu. Débarque alors *Architect's Life*, dont la démo vient juste d'arriver sur Steam. Là, enfin, on ne nous demande qu'une seule chose : concevoir de belles baraques en suivant les exigences d'un client (superficie, budget...). C'est exactement le genre de jeu qui manque à ma bibliothèque Steam.

Ma vie, mon gros œuvre. Tout se présente plutôt bien. *Architect's Life* nous envoie directement sur une jolie table d'architecte, au-dessus d'un environnement virtuel sur lequel on commence par concevoir le squelette du bâtiment, sous forme d'une maquette 3D toute mignonne. C'est là qu'il faut dessiner les murs,

Des accessoires qui vont du dérouleur de papier toilette au coussin en velours.

spécifier la forme de la toiture, placer les portes, les fenêtres, les escaliers et quelques éléments extérieurs comme le portail. Vous avez du *snapping* pour les longueurs et les angles, une gestion des murs courbés, l'affichage des cotes, c'est assez complet. Une fois le gros œuvre terminé, on passe au second œuvre : peinture des murs, matériaux pour le sol et placement des radiateurs/climatiseurs. Puis vient la partie aménagement, aussi bien sur l'extérieur (vérandas, piscine, jeux, panneaux solaires...) qu'en intérieur, avec la pose des meubles du salon, la conception de la cuisine, le choix de la taille des lits et l'organisation de la salle de bain. Enfin, on peaufine les détails avec la déco d'intérieur : luminaire, cadre, tapis, plantes vertes, et des accessoires qui vont du dérouleur de papier toilette au coussin en velours.

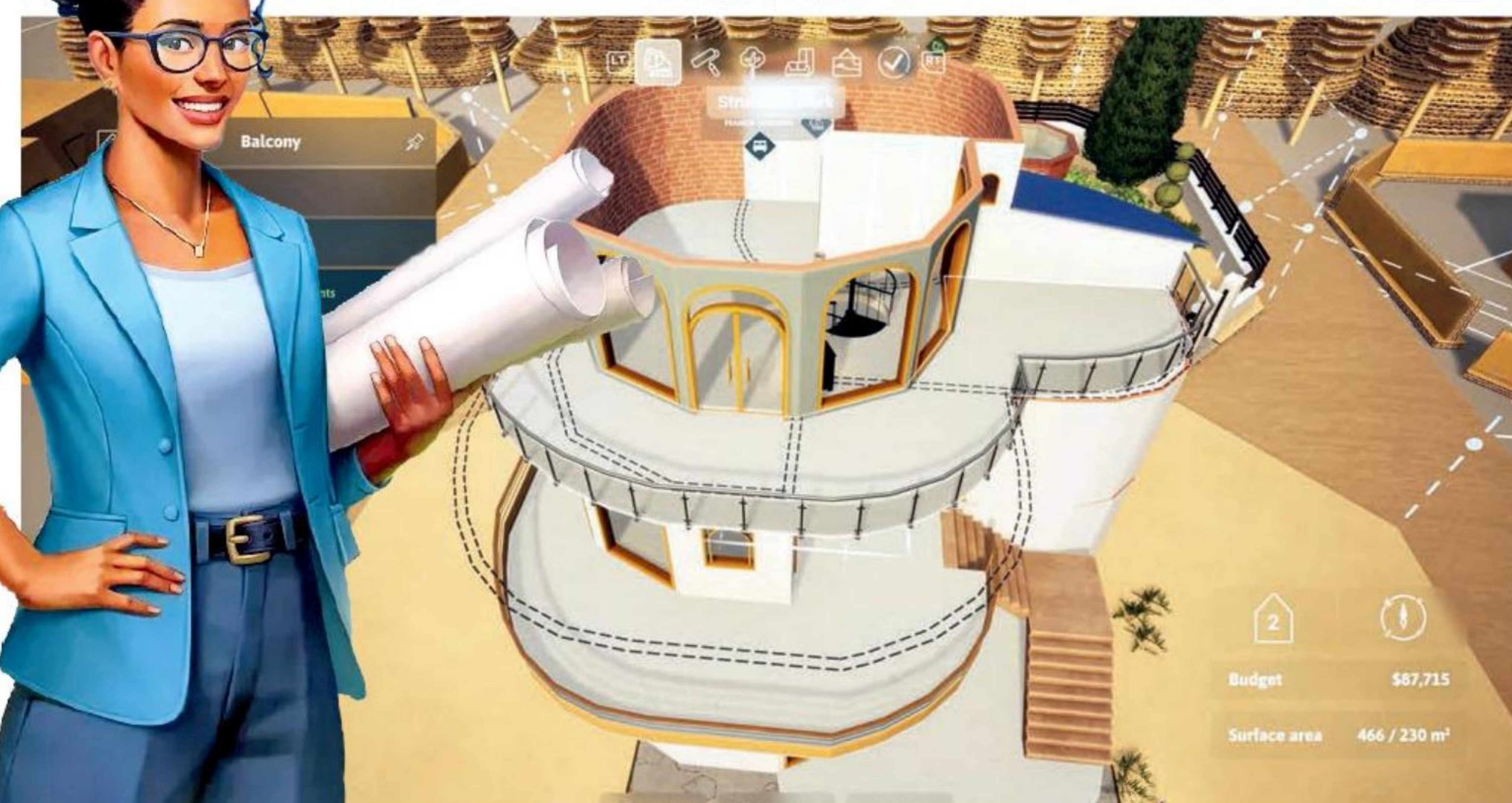
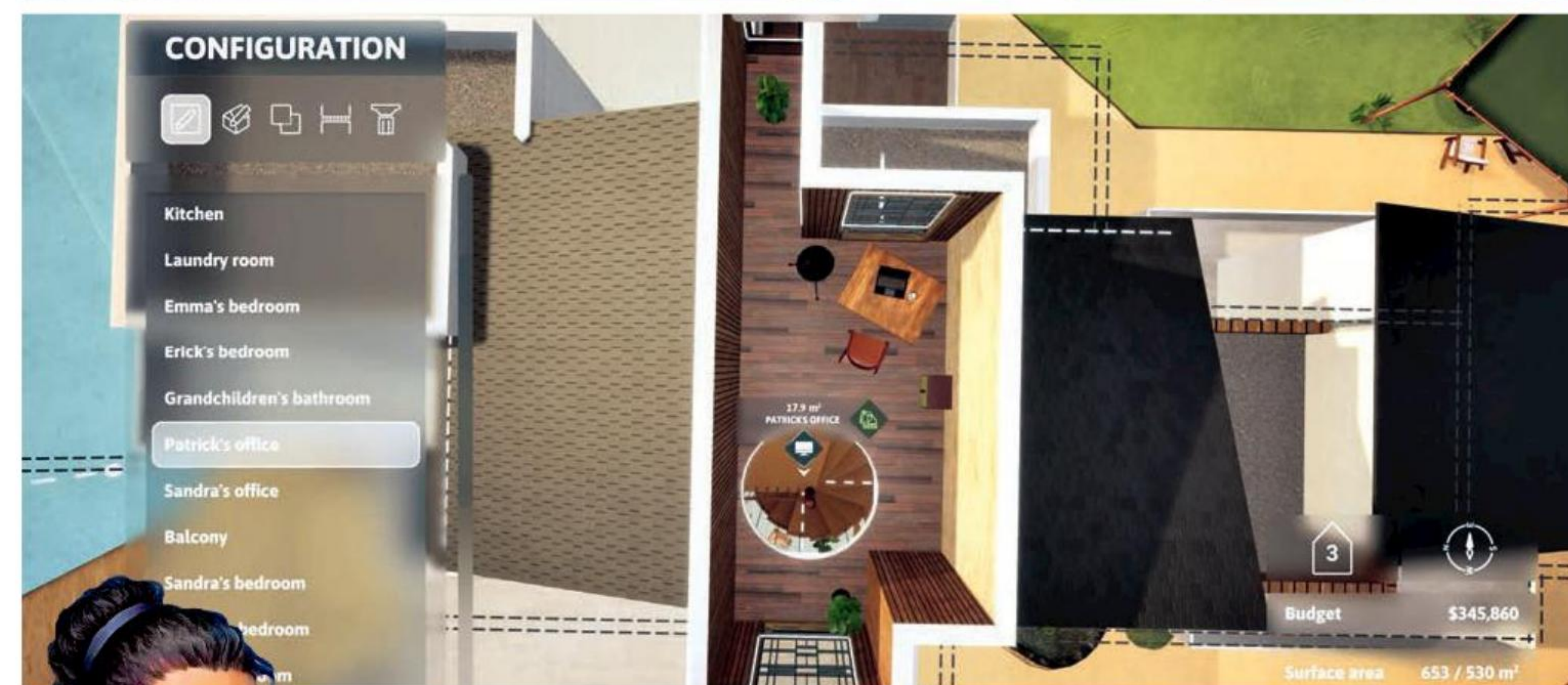
UI mais non. Bon, sur le papier, tout est là. En une petite heure de travail, après avoir suivi le tutoriel, j'ai pu me faire une maison convenable de 150 m² sur deux niveaux, avec un jardin pas trop dégéu. Mais j'avoue que je n'ai vraiment pas été convaincu par l'interface du jeu. S'il n'y a rien à redire d'un point de vue esthétique, l'emploi de la barre d'espace (pour afficher le menu des objets à placer) et du clic droit (pour annuler ce même menu) est à se tirer une balle. La caméra est inutilement rigide, on ne peut pas la faire pivoter sur l'axe vertical.

En prime, les boutons répondent mal (le pointeur de la souris semble disparaître quand bon lui semble) et le jeu saccade étrangement toutes les cinq secondes. Il faut aussi avouer que le choix des matériaux et des éléments d'ameublement n'est pas gigantesque. Vous n'avez que deux WC. Quatre fauteuils. Cinq tables basses. Cinq chaises. Cinq papiers peints. Un seul style de meuble de cuisine. Avec un choix aussi restreint, il est difficile de faire des décors d'intérieur un peu originales. On reste dans une ambiance « maison témoin ».

Ikea et Leroy Merlin ? Alors bien sûr, ce n'est qu'une démo. Et le jeu a encore un bon trimestre de développement devant lui. Il ne me reste donc qu'à prier. Prier pour que l'interface et la gestion de la caméra retrouvent de la cohérence. Prier pour que les étranges soucis techniques que j'ai rencontrés soient réglés. Prier, surtout, pour que la version finale du jeu soit beaucoup plus généreuse au niveau ameublement et décoration. Je n'exigerai pas, dès le lancement, l'intégralité des catalogues Ikea et Leroy Merlin, mais j'espère que ça viendra, au moins en ouvrant rapidement le jeu aux mods. Enfin, pour compléter ma *wishlist*, je voudrais pouvoir coller des humains dans mes pièces, ne serait-ce que pour mieux appréhender les volumes. Et aussi, pourquoi pas, une petite gestion de la plomberie et du réseau électrique ? OK, je m'emballe, ça ne serait plus raisonnable. Mais comprenez-moi : j'ai tellement envie qu'*Architect's Life* devienne ce « jeu-utilitaire » d'architecture et de décoration d'intérieur dont je rêve depuis des années.

Mon soft d'architecture ultime

Je sais bien que je n'aurai jamais les moyens de construire cette villa moderne de 300 m² en bord de mer dont je rêve depuis tout petit. Alors comme d'hab', je me tourne vers mon fidèle PC pour assouvir mes fantasmes et exprimer ma créativité. Mon secret : Blender. OK, le soft est complexe (comptez plusieurs semaines de tutoriels YouTube), mais une fois la phase d'apprentissage derrière soi, il n'y a plus de limite. J'y modélise le gros œuvre à la main (les maisons n'ont pas de formes 3D très complexes), puis j'utilise les catalogues d'objets et de matériaux comme Blenderkit (mon favori, il y a des tonnes de vrais meubles Ikea gratos) ou Poly Haven pour faire la déco d'intérieur. Cela demande un peu de boulot, mais c'est très puissant, sans avoir la complexité délicate des softs professionnels hors de prix comme Revit. En prime, je peux facilement importer le résultat dans l'Unreal Engine pour m'y balader comme dans un FPS. De quoi oublier, l'espace d'un instant, que je vis dans une cage à lapin en banlieue parisienne.



Doom : The Dark Ages

L'ÉCU BORDÉ DE DOUILLES

Pourquoi tirer quand on peut parer ? Pourquoi gâcher ses munitions quand on peut renvoyer celles de ses adversaires ? Avec *The Dark Ages*, et sa philosophie consistant à gérer les menaces plutôt que de les éviter, la licence la plus vénérable du FPS semble se mettre à l'aiki-Doom.

Depuis 2016, les jeux *Doom*, même dans sa mouture éternelle de 2020, plus aérienne, sont des titres qui prônent le projeté et le corps perdu. « *Glory kills* », déplacements permanents, ruées sur les ennemis dans un but intéressé de conversion en munitions ou en points de vie : le mouvement demeure central et la passivité est sèchement punie. *Doom : The Dark Ages*, prévu pour le 13 mai 2025, qu'on a pu pratiquer pendant trois bonnes heures, continue cette approche, mais nous force à également gérer l'immobilité. Entre les diables qui se jettent sur nous toutes griffes dehors et les myriades de projectiles lents et gros qui rappellent parfois ceux de *Returnal* (2021) : l'esquive ne peut plus tout. Heureusement, le bouclier saveur découpeuse qu'on vous dispense dès les premières minutes est là pour créer le trou de souris qui aurait autrement fait défaut.

Tronçonnez avant d'éventrer. En maintenant le clic droit, on se réfugie sous ses jupons en faisant la nique aux démons de huit mètres qui fulminent de rage alors qu'ils déversent inutilement leurs munitions sur l'argent de notre providentielle égide. Tout en le gardant levé, on clique à gauche et voici, en un instant, notre t-rond-connéuse et nous-même en pleine promiscuité avec la mâchoire de l'agresseur.

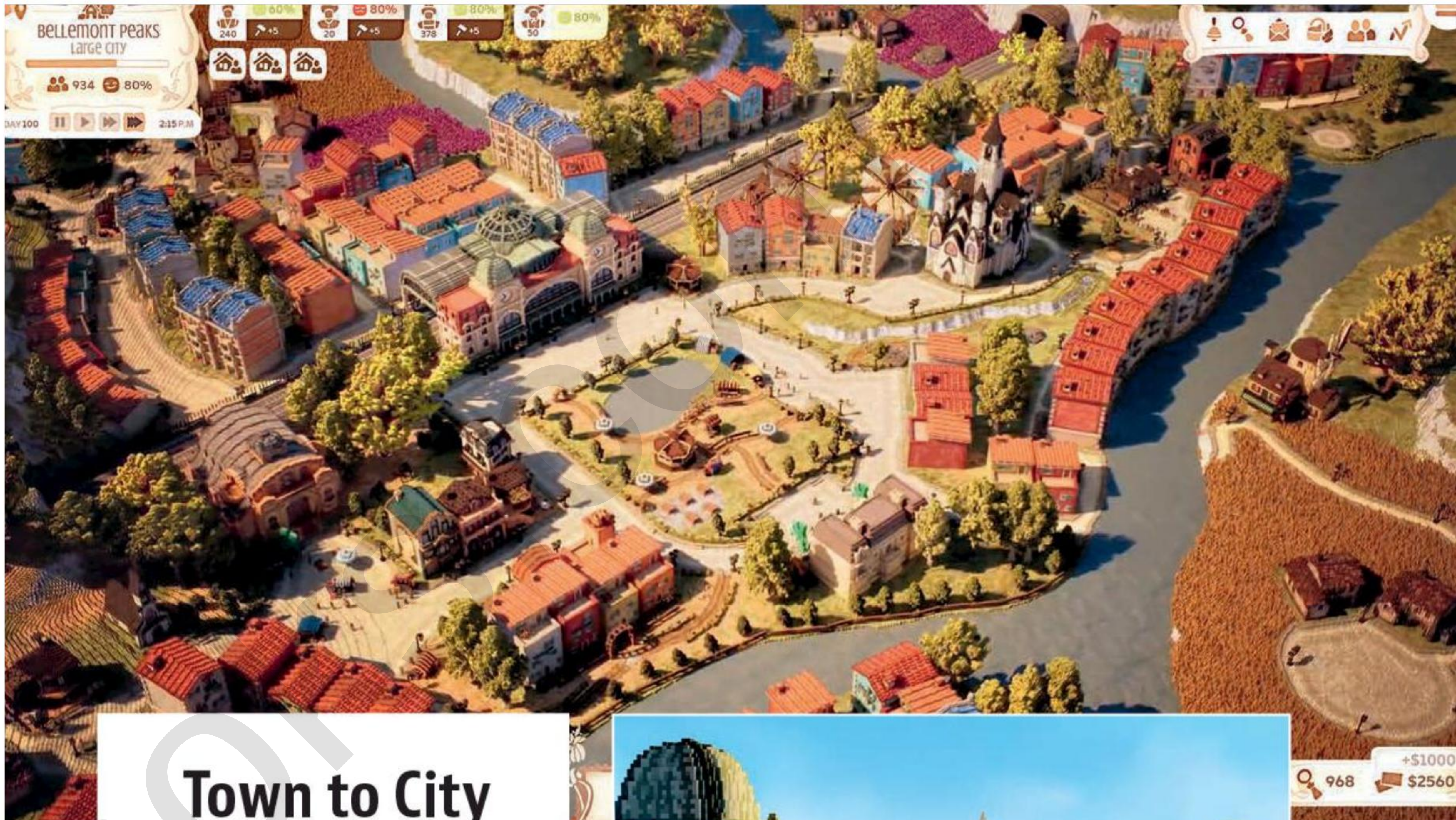


Si ça ne suffit pas, il sera toujours temps de jouer du gantelet ou du fléau jusqu'au QTE libérateur, signe d'en finir avec ce tango. Finalement, à quoi bon tirer dans ce jeu de tir ? Ce fidèle protecteur, on peut aussi le lancer. Il pique, il tourne, il divertira bien un grand diable le temps de s'occuper de ses petits copains. On le rappelle, comme la hache Léviathan, et la fameuse promotion « Pour un carnage à l'aller, un autre est offert au retour » est bien entendu valide dans la limite des stocks d'ennemis disponibles.

Tank il y aura des hommes. Projeté, il brise les armures à condition de les avoir préalablement chauffées au rouge avec nos balles. « Apprends les couleurs en t'amusant avec id Software » toujours, repérez donc les boulettes ou les attaques vertes, car elles, on peut carrément les retourner à l'envoyeur. Ça vous rattrape des combats mal engagés. On tire, on renvoie, on lance le bouclier, on le rappelle, on pare, on charge, le fléau une fois, deux fois, trois fois, on rentre en méditation : c'est vraiment la zone ici. Difficile de juger les phases en dragon (brouillon), en mécha géant (poussives) ou dans des champs de bataille bien plus ouverts (moins bien rythmées). Toute cette diversité est-elle de trop, quand la proposition initiale est aussi redoutable ? À moins qu'au contraire, elles représentent des respirations nécessaires à un carnage continu qui semble bien parti pour nous couper le souffle. D'ici à ce qu'on ait la réponse, faites comme le Slayer et sortez couvert. ■

GENRE :
BOOMER SHOOTER
DÉVELOPPEUR :
ID SOFTWARE
(ÉTATS-UNIS)
ÉDITEUR :
BETHESDA
SOFTWAREWORKS
PLATEFORMES :
WINDOWS, PS5,
XBOX SERIES
DATE DE SORTIE :
15 MAI 2025

PAR
KOCOBÉ



Town to City

RIVIERA DÉTENTE

Planète Terre, 2025. Depuis le succès de *Foundation* qui s'est vendu à plusieurs centaines de milliers d'exemplaires, 50 city-builders « trop mignons » et « super cosy » sortent toutes les semaines sur Steam. Pour se démarquer sur ce segment ultra-concurrentiel, une seule solution : faire encore plus mignon et cosy.

Et dans ce domaine, les développeurs du studio néerlandais Galaxy Grove ont une certaine expérience. Vous vous souvenez de *Station to Station*, le splendide petit jeu de train en voxels ? Bon, il était un peu léger niveau gameplay, c'était du *Transport Fever 2* pour les 6-10 ans – ou pour les gens qui, au fond d'eux-mêmes, ne sont pas prêts à se prendre la tête sur de vrais problèmes de logistique ferroviaire. Moi, ça m'a ennuyé. Mais Dieu que c'était charmant ! Alors en voyant arriver leur nouveau jeu, le city-builder *Town to City*, j'ai autant de certitudes que de doutes.

On dirait le Sud. Ma certitude est que le jeu va être beau comme tout. La direction artistique est identique à celle de *Station to Station*, avec cet esthétisme voxel unique et une palette de couleurs douce, chaude, confortable. Mieux : l'ambiance est annoncée comme « méditerranéenne ». Donc pas de pluie, pas de ciel gris, pas de barres d'immeubles comme à Nanterre-Préfecture, mais du soleil et de belles bâtisses qui rappellent la Côte d'Azur et l'Italie. Je signe tout de suite. Mes doutes, bien sûr,

concernent le niveau d'engagement que nous demandera le jeu. Je n'ai rien contre les city-builders tranquilles et relax, mais j'ai été tellement déçu par *Station to Station*, sur lequel j'avais peut-être trop fantasmé, que je me méfie. On voit quand même, dans l'interface de *Town to City*, qu'il y aura un budget à équilibrer (c'est bien le minimum), et probablement plusieurs classes d'habitants dont il faudra satisfaire différents besoins. En revanche, il est possible que la gestion des ressources soit très limitée. Les développeurs parlent d'une partie économique avec notamment de l'agriculture, du tourisme, la possibilité de construire plusieurs villes reliées entre elles, mais pas de chaînes de production ni de gestion des stocks. Bien sûr, personne ne demandera à ce petit bonbon d'être aussi brutal et complexe que *Workers & Resources : Soviet Republic* ou même *Anno 1800*, mais j'espère quand même que la soupe sera un peu plus épaisse que sur *Station to Station*. Car n'oublions pas cette vérité : admirer une jolie ville, c'est sympa, mais avoir sué sang et eau pendant 50 heures pour obtenir ce résultat, c'est encore mieux. ■

GENRE :
CITY-BUILDER
DÉVELOPPEUR :
GALAXY GROVE
(PAYS-BAS)
ÉDITEUR :
KWALEE
PLATEFORME :
WINDOWS
DATE DE SORTIE :
NC

PAR
ACKBOO

GENRE :
BASTON
DÉVELOPPEUR :
SNK (JAPON)
ÉDITEUR : SNK
CORPORATION
PLATEFORMES :
WINDOWS, PS5,
XBOX SERIES
DATE DE SORTIE :
24 AVRIL 2025

Fatal Fury : City of the Wolves

J'AI VU LE LOUP

PAR PERCO

Vingt-six ans sans *Fatal Fury*, rien depuis son ultime et légendaire dernier épisode *Garou : Mark of the Wolves*. Pour 99,9 % des gens, c'est une information équivalente à « On n'a plus eu de Ushuaïa depuis 1996 ». Ils ont vécu sans, et tout s'est bien passé.

Pour nous, le 0,1 % restant, ceux que les autres appellent « les types bizarres là, qui se baladent avec leur gros stick arcade comme des boombox et parlent un dialecte connu d'eux seuls », avons-nous seulement vécu durant toutes ces années ? Un coma dont nous sommes sortis avec la bêta ouverte – du 20 février au 25 février dernier – de *Fatal Fury : City of the Wolves* (FFCOW). La médecine est interloquée. Une poignée de vieux schnocks qui ont tapoté des doigts sur le bord du lit, avant d'ouvrir les yeux et de dire en même temps : « Bon, ça se dose ou pas ? »

Le hardcore de mon ennemi. En parlant de type bizarre, notre ami et ancien collègue Pipomantis a dû se dire que la santé mentale des rédacteurs de *Canard PC* ne s'améliorait pas, tant je l'ai bombardé de messages incohérents dès le premier jour :

10 h 20 : C'est de la merde ! SNK est mort, ils ont tué *Garou*.

14 h : J'ai trouvé un match, j'ai failli attendre (*soupir*). Le matchmaking et le netcode sont parfaitement dans l'histoire du studio et de *King of Fighters 15* (KOF15)¹ : aux fraises.

15 h : C'est tellement riche en systèmes ! Encore plus qu'avant, c'est dingo !

15 h 30 : Ils font suer ces systèmes, sans *training mode* et avec juste un tuto plein de trous, on s'y perd et on rate des choses. Et les nouveaux noms partout, pourquoi ? « REV system », « REV blow » pour ce qui était la « top attack », « REV Accel », REV trucs et machins. Je les hais.

16 h : Il y a un cinquième bouton REV pour faire les « hop », les petits sauts classiques de SNK qu'on ratait tout le temps, et faciliter les dash, mais les projections sont sur deux boutons. Ils mixent l'ancien et le moderne, c'est intéressant.

17 h : Les feintes, l'âme de la série, le socle des combos pétés, utilisent ce bouton aussi ! Il est trop loin, pas pratique, et impossible de configurer des macros différentes. Aucun respect pour nos mémoires musculaires, ces gens sont des monstres.

18 h : J'ai enfin réussi une feinte vers un combo, mais je suis tombé sur un joueur qui maîtrisait trop bien les « *Just defend* » et même l'« *Hyper Defend* », qui ressemble un peu au parry de *Street Fighter 3.3* (ô mon amour) et enrichit encore plus la mécanique. Un Guard cancel (ils sont là !) à zéro frame, un break pour annuler des frames de son coup spécial et après, c'est tout noir dans mon esprit. Je souris maintenant, mais j'ai plus de dents. SNK est revenu.

REV ou cauchemar ? Avec son REV Meter à bien gérer (une jauge qui monte avec les coups REV et ceux dans la garde et vous met en surchauffe – à poil et sans défense ou presque – une fois remplie, imaginez un Drive de *SF6* à l'envers), tout le catalogue de coups et de systèmes de *Garou : Mark of the Wolves*, une couche entière de coups REV par-dessus, trois fury par personnage... c'est limite trop. FFCOW est joli/moche (une 3D qui tient la route, mais des arrière-plans sous Paint en basse résolution), son matchmaking s'est amélioré au fil des jours (une seconde bêta arrive pour retravailler ce point vital), le netcode est étrange, les menus immondes. Les lobbys, similaires à ceux de *KOF 15*, ont un pointeur de souris qui se dirige uniquement... à la manette ou aux touches directionnelles (quelqu'un devra être sacrifié pour cette hérésie). Il est hardcore jusqu'au bout des doigts (même l'IA nous défonce), mais il a réussi l'essentiel : quand ça marche, c'est du miel. Et c'est un gros souci. Se dire qu'il y a tout un tas de petits points à améliorer, cela semble normal pour une bêta, mais avec ce gros problème de matchmaking, et ses attentes d'adversaires parfois longues comme un casier judiciaire de ministre, on frémit en pensant au passif de SNK. Avec les Saoudiens de Savvy Games Group actionnaires à plus de 96 % depuis février 2022, la crainte de fermer le studio est derrière eux et laisse espérer que – cette fois – ils pourront tout corriger dans les deux mois. Je veux le doser jusqu'au sang. Et, finalement, ce bouton REV qui me fait rater toutes mes feintes, est peut-être une bonne nouvelle pour moi et mon handicap. Je pourrai au moins ajouter à ma liste d'excuses de sac un « *J'ai pas assez de doigts !* », plus original que « *C'est la faute au stick* » ou « *C'est le Netcode qui merde* ».

1. Il a fallu un an et demi pour le réparer : cpc.cx/KOF15casse
2. Vingt disponibles au départ, avec le Season Pass 1 inclus, puis d'autres Season Pass et DLC, c'est la norme désormais. À noter, un teasing d'un personnage CR7 avec Ronaldo. Pitié SNK, ne tombez pas si bas.



À VENIR

GENRE :
ENQUÊTE, JEU
DE DÉDUCTION
DÉVELOPPEUR /
ÉDITEUR : HAPPY
BROCCOLI (ALLEMAGNE)
PLATEFORMES :
WINDOWS, MACOS,
LINUX
DATE DE SORTIE : 2025

Duck Detective : The Ghost of Glamping

UN DERNIER COLVERT POUR LA ROUTE

PAR ELLEN REPLAY

Il y a de ces nouvelles qui ont le potentiel d'enjoliver les journées les plus grisâtres : pour moi, ce fut l'annonce d'un nouvel épisode de *Duck Detective*, un jeu d'enquête qui met en scène un canard détective fraîchement divorcé et en plein sevrage de mie de pain, même pas un an après la sortie du premier.

Si vous n'aviez pas eu l'immense privilège de jouer à *Duck Detective : The Secret Salami* l'année dernière, n'ayez crainte : cette nouvelle enquête se tient toute seule sur ses palmes (mais toujours en anglais, ou en allemand si c'est votre délire). La démo, très prometteuse, nous emmène dans l'appartement d'Eugène McQuacklin, un détective privé qui vient vraisemblablement d'avoir le cœur brisé – c'est en tout cas ce que semble indiquer la playlist « Chansons de rupture tristes qui prennent aux tripes » qui traîne sur son ordinateur, ainsi que la montagne de tranches de pain de mie cachée sous son lit. Eugène décide de se changer les idées en allant faire un peu de « glamping » (c'est du camping, mais en plus glamour) avec son pote, avant de se rendre compte que même en vacances, l'enquête n'attend pas : pour le joueur, il faudra concrètement chercher des indices et remplir des textes à trous à la manière d'un *Return of the Obra Dinn*, et la première demi-heure du jeu a suffi à ensoleiller ma journée. ■

GENRE :
TPS, ROGUELIKE
DÉVELOPPEUR :
HOUSEMARQUE
(FINLANDE)
ÉDITEUR :
SONY INTERACTIVE
ENTERTAINMENT
PLATEFORME : PS5
DATE DE SORTIE :
2026

Saros

LUNE DE FIEL

PAR ELLEN REPLAY

De tous les jeux que j'ai eu l'occasion de tester à *Canard PC*, *Returnal* est sans doute l'un de ceux qui m'ont donné le plus de fil à retordre (avant que je ne prenne mon mal en patience et finisse par décréter que ça valait complètement le coup de mourir en boucle plusieurs heures d'affilée et d'y laisser deux ans d'espérance de vie). Il me fallait tout de même un peu de répit avant de pouvoir m'enthousiasmer de la sortie de *Saros*, le prochain jeu du studio Housemarque, qui me semble être fait exactement du même bois.

En astronomie, le saros désigne une période de 223 mois synodiques qui permet de prédire les prochaines éclipses solaires et lunaires. Si cette phrase à elle seule a achevé de vous assommer, imaginez un peu le calvaire que doit vivre le personnage d'Arjun Devraj, qui à chaque mort revient systématiquement s'échouer sur la même plage. À chaque fois que le soleil s'éteint, des horreurs innommables se réveillent sur sa planète – dans la bande-annonce, on a notamment vu une créature couronnée à huit bras émerger de l'océan – et le même cycle de gameplay recommence. Ça m'a tout l'air d'être *Returnal* avec une moustache (plus précisément celle de l'acteur anglais Rahul Kohli), avec des éléments de roguelike, une direction artistique sublime et beaucoup de pan-pan boum-boum. Bref, très hâte de tester ce jeu en 2026 pour vous expliquer docement pourquoi, comme *Returnal*, il vaut vraiment le coup de s'accrocher, après avoir ragequitté 50 fois d'affilée, malmené ma DualSense et éventré l'intégralité de mes coussins. ■

City Tales - Medieval Era

EST-CE DONC ÇA,
LE VILLAGE DU FUTUR ?

Oui, je sais, vous êtes bloqué sur *Foundation* depuis sa sortie. Moi aussi. Je viens de dépasser les 500 habitants et les 250 heures dessus, je suis complètement obsédé par mon village. Mais un jour, je le sais, cet immense jeu finira par me lasser. Alors, pour reprendre les mots du poète Cali : pensons à l'avenir, bébé.

Et l'avenir, c'est (peut-être) *City Tales - Medieval Era*. J'insiste sur le « peut-être », car *Foundation* a mis la barre tellement haut qu'il va falloir que le jeune studio parisien Irregular Shapes nous fasse du travail d'orfèvre s'il veut se faire un nom dans le monde impitoyable du city-building moyenâgeux. En tout cas, ils ont déjà réussi le lever du rideau. La première bande-annonce du jeu a été remarquée, avec un plan-séquence de 30 secondes où la caméra plane au-dessus d'une forêt et de jolis champs de blé, puis grimpe vers un château fort splendide avant de se terminer sur le panorama d'un énorme village merveilleusement organique, avec ses ponts, sa cathédrale et un mur d'enceinte de plusieurs kilomètres. Ne regardez pas cette vidéo sur votre smartphone dans une rame de métro bondée : vous allez pousser un râle de plaisir, ça serait gênant pour tout le monde.

L'inévitable cabane de bûcheron. Puis la démo est arrivée sur Steam. Et il faut le dire, c'est un poil moins sexy que la bande-annonce,

car on y trouve des problèmes techniques habituels pour un jeu en développement – le tutoriel est bugué, il manque des animations, la caméra pète parfois un câble, l'interface est pataude. Après, il y a plein de choses encourageantes. Si les développeurs n'ont pas cherché à réinventer la roue (vous avez toujours la cabane de bûcheron, la scierie, les petits habitants qui améliorent leur chaumière), le développement du village se fait avec un nouveau système de construction/planification intéressant, basé sur des parcelles regroupées en districts, que le joueur trace en mains libres. Avec toujours, bien sûr, des chemins « organiques » qui se créent selon les déplacements des habitants. Est-ce que cela va suffire pour se démarquer face à *Foundation*, *Manor Lords*, *Ostriv* ? Je n'en sais rien. Il faut voir comment on pourra arranger ces districts, qui mixent résidence et bâtiments de production, pour se faire un gros village « propre », bien organisé, bien optimisé. Je vais donc rester prudent, mais curieux. ■

GENRE :
CITY-BUILDER
DÉVELOPPEUR :
IRREGULAR
SHAPES
(FRANCE)
ÉDITEUR :
FIRESQUID
PLATEFORME :
WINDOWS
DATE DE SORTIE :
2025

PAR
ACKBOO

Genre :
simulateur de vie
Développeur : InZOI Studio
(Corée du Sud)
Éditeur : Krafton
Plateformes : Windows,
Xbox Series, PS5
Téléchargement : 30 Go
Sortie prévue : NC
Langues : français, anglais
Prix actuel : 40 €

InZOI

The Seums 5

PAR ACKBOO

En 1999, lors d'un salon professionnel, un développeur de Maxis m'attrapa par la manche pour me présenter une version de *The Sims*. Trente minutes plus tard, lorsque nous sommes ressortis du stand avec feu Lord Casque Noir, nous avons explosé de rire. Je me souviens des mots qu'il prononça, hilare :
« Mais qu'est-ce que c'était que cette merde !? »



Vous pourriez dire que nous n'avons pas été visionnaires, puisque le produit s'est vendu par containers entiers pendant 25 ans. Certes. Mais je continue de penser que *The Sims* et ses suites ne sont pas de bons jeux vidéo. Ils sont lents, ennuyeux, bêtes, avec des mécanismes d'une pauvreté crasse. Au mieux, ce sont de bons utilitaires pour jouer les architectes et les décorateurs d'intérieur.

Sortir de ma zone de confort. Arrive alors *InZOI*. Et je sais bien que je ne devrais pas m'exciter sur un *The Sims* coréen. Ce jeu n'a évidemment pas été développé pour un presque-quinquagénaire qui passe plus de temps sur le forum « Arthrose et problèmes ostéo-articulaires » de Doctissimo que sur l'Instagram de Taylor Swift. Mais je me suis dit « et pourquoi pas ? ». Oui, pourquoi ne pas me vautrer dans un *life simulator* tout sucré, retrouver ma jeunesse, m'inventer une nouvelle vie de fashionista extravertie ou de *digital nomad* séducteur ? Et puis le jeu avait l'air vachement beau, avec de l'Unreal Engine 5 et tout le bazar. Alors j'y vais. Je me lance. Je suis désormais Patrick Winner, un trentenaire dynamique

Je clique sur l'option « Discuter de l'avenir de la cryptomonnaie ».

et élégant, soigneusement conçu dans un éditeur de perso absolument fantastique. Je débarque à Bliss Bay, petite ville côtière inspirée de Los Angeles, et emménage dans un confortable studio pas trop loin de la plage. À moi l'aventure ! Les rencontres ! Le soleil ! Je descends dans la rue et salue une inconnue qui s'assoit tout de suite avec moi sur un banc. Quel réalisme ! Quelle immersion ! C'est effectivement une situation courante dans la vie réelle.

Les épices, secret d'une vie passionnante. La discussion s'engage. Face à cette dame, que je ne connais ni d'Eve ni d'Adam, je clique sur des options du genre « Discuter de l'avenir de la cryptomonnaie », « Se vanter de manger des encas tendance » ou « Se renseigner sur ses valeurs », et cela fait apparaître des émojis smileys au-dessus de nos tronches. Comme en vrai ! Et puis sans me dire au revoir, elle tourne les talons et se barre. OK. Là, une icône indique que mon personnage souhaite « manger des teokbokki épicés ». L'infobulle me précise : « Les ZOI avec la valeur P défi acceptés dans la vie veulent manger des plats épicés pour vivre une vie toujours nouvelle et passionnante. » D'accord, c'est bien noté. Mais où trouver des teokbokki ? Après trente minutes de recherche, en scannant soigneusement le plan de la ville, je n'ai pas trouvé d'endroit où manger des teokbokki. Par contre, j'ai dû relancer le jeu, qui m'a renvoyé au bureau Windows. Il fait ça à peu près toutes les demi-heures. Et j'ai cru devenir fou à cause de la caméra qui passe le plus clair de son

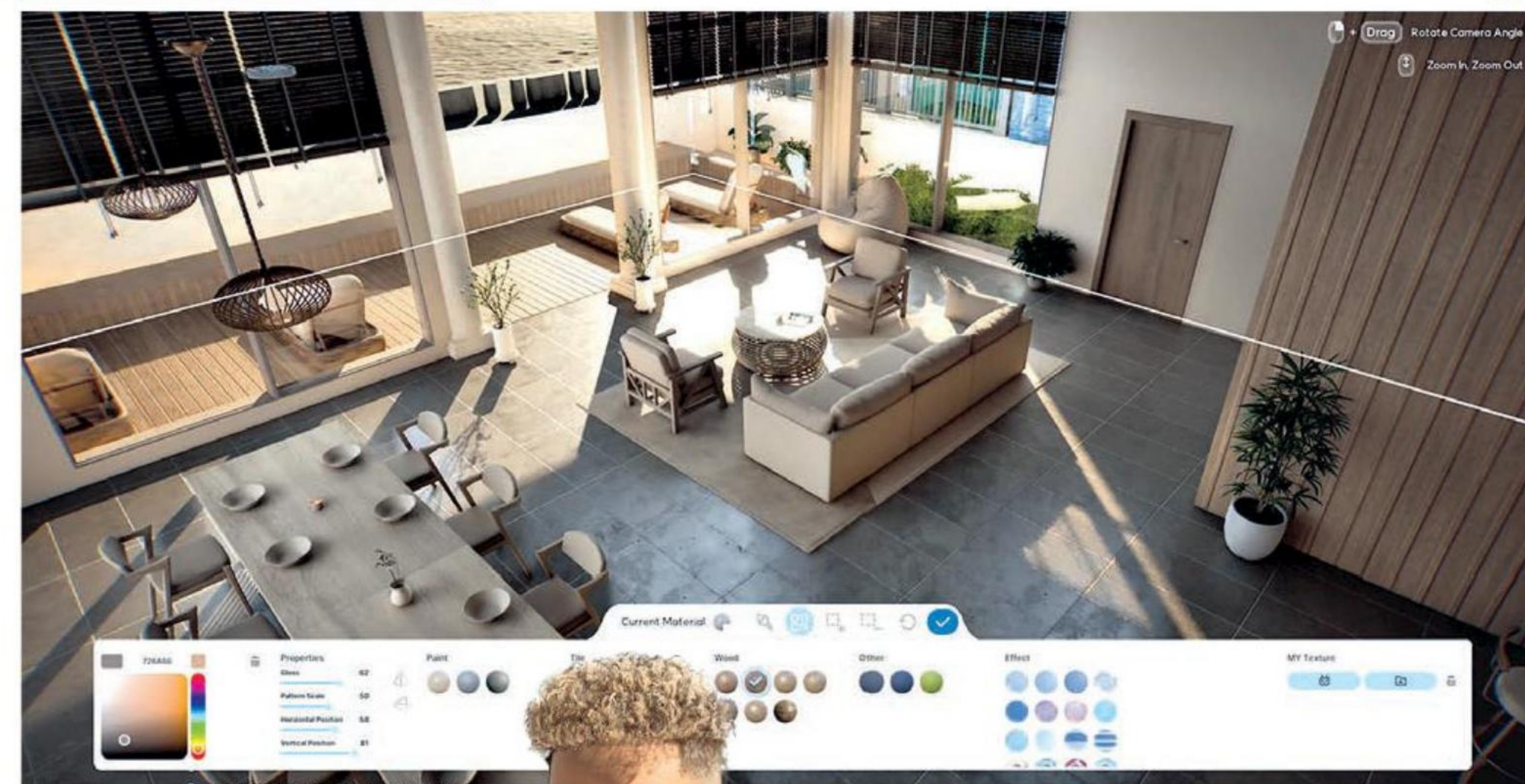
temps dans les murs, comme sur les pires jeux PlayStation des années 2000. Ah, maintenant, mon personnage veut faire de la peinture ! Aucune foutue idée d'où acheter un pinceau.

Au moins, on n'est pas dérangé par la foule. Je continue à errer au hasard dans la ville. Une chose me frappe. Elle est vide. On se croirait en plein Covid. Au maximum, il y a cinq ou six PNJ à l'écran, et deux pauvres bagnoles. L'architecture de type « métropole moderne sans âme » n'est pas désagréable, mais les bâtiments apparaissent d'un coup, parfois lorsqu'on se trouve à trente mètres. Pour de l'Unreal Engine 5, c'est surprenant. Pendant que je regardais les décors, mon personnage a sorti son téléphone pour faire un selfie. Bien. Je sens que je suis dans une impasse avec mon Patrick Winner. Mais ce n'est pas grave. Dans *InZOI*, j'incarne en fait l'employé d'une société de réalité augmentée (avec un chat psychique en N+1), qui peut gérer la ville entière comme sa maison de poupée. Un clic sur un autre foyer et hop, je me retrouve à contrôler un vieux monsieur qui a besoin d'aller aux toilettes. Je lui fais faire son petit pipi, puis le passe en mode « Autonomie ». Résumé de son après-midi : il est allé au parc en bas de chez lui, où il est resté debout, immobile, pendant 45 minutes (j'ai accéléré le temps en 10x). Ensuite, il s'est acheté un snack dans un food-truck et s'est engueulé avec la vendeuse. Enfin, il est remonté chez lui pour dormir. C'était passionnant.

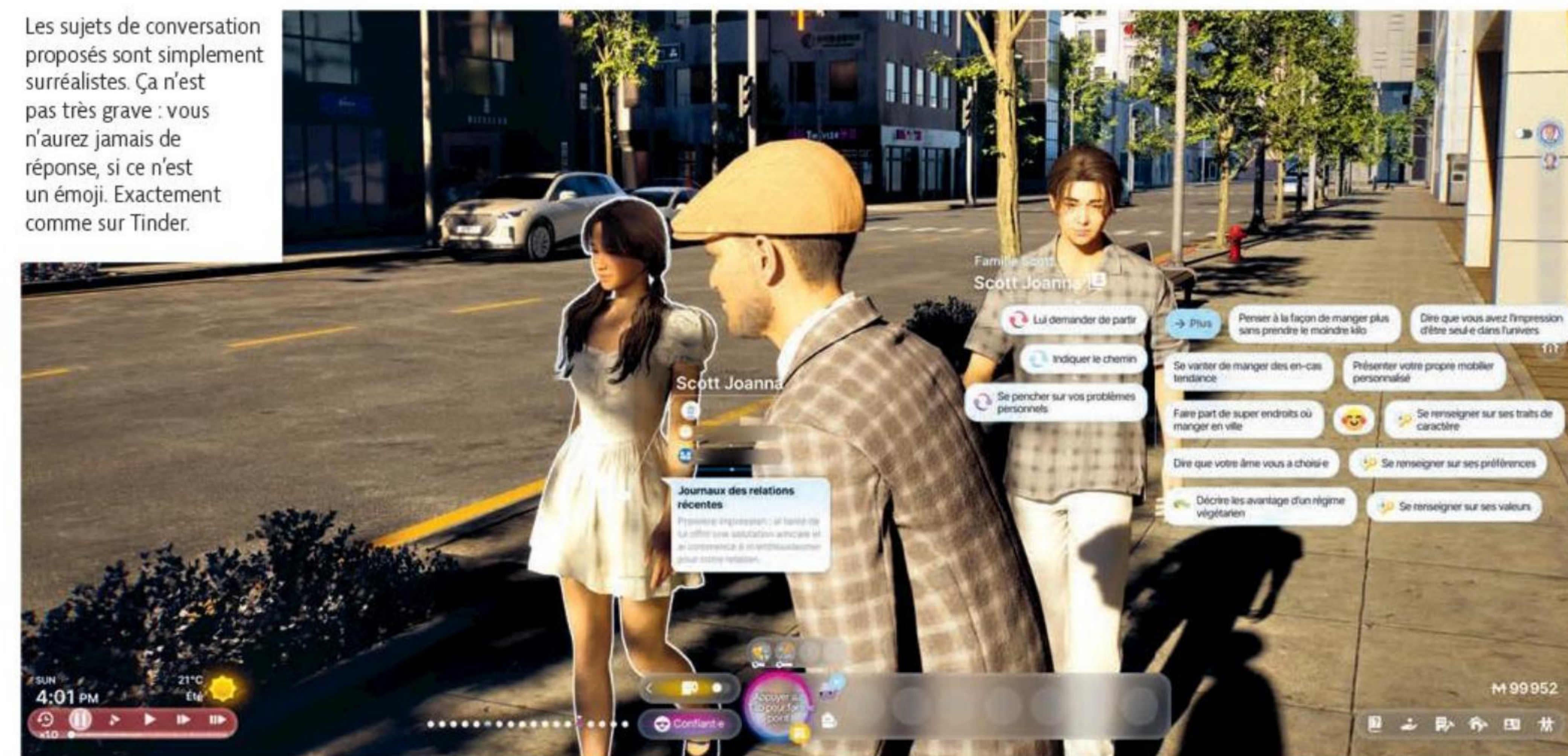
OK Boomer. Je retourne jeter un œil à mon Patrick Winner, par curiosité. Il fait des pompes au milieu d'un square désert. Écoutez, je ne vais pas le déranger. Et vous aussi, je ne vais pas vous déranger plus longtemps. Parce qu'en fait, je ne sais même pas à quoi j'ai joué. Je ne comprends pas ce qu'on me demande. Ni comment je pourrais m'amuser une seule seconde dans cet univers étrange, vide, artificiel, peuplé de PNJ aux animations robotiques, à faire grimper des petites jagues, amasser du karma et passer de longues minutes à regarder des avatars 3D bouffer des trucs ou faire du yoga. Je repose *InZOI* sans haine ni rancœur, et je retourne jouer à des jeux plus consistants. Les *life simulators*, ça n'est vraiment pas pour moi. »

En l'état :

Si on me donne le choix entre faire la queue deux heures à la Poste et jouer à *InZOI*, je pars à la Poste. Mais je ne suis pas le public. Peut-être que les ados fans de TikTok et les abonnés de Tibo InShape, attirés par l'ambiance K-pop/Gen Z du jeu, pourront y simuler leurs vies rêvées. À condition de supporter les problèmes techniques de cette version anticipée (plantages, caméra pourrie...). Et encore. Je ne sais pas. Je veux juste oublier.



Les sujets de conversation proposés sont simplement surréalistes. Ça n'est pas très grave : vous n'aurez jamais de réponse, si ce n'est un emoji. Exactement comme sur Tinder.



Genre : gestion
 Développeur :
 Hammer & Ravens (Estonie)
 Éditeur : Shiro Unlimited
 Plateforme : Windows
 Téléchargement : 1 Go
 Sortie prévue : NC
 Langue : français
 Prix actuel : 15 €



Ale Abbey

Dua L'IPA

PAR SOUPAPE FRANÇOIS



En 2016, *Canard PC* eut la disruptive idée de faire brasser « pour le fun » une bière, *La Tête dans le Fût*, pour la vendre à ses lecteurs alcooliques épicuriens. Si vous trouvez déjà ça pas banal, attendez de voir le volume touillé : 1 000 litres (UNE TONNE de binouze). Aujourd'hui, lors des réunions « Développement & Perspectives » hebdomadaires, l'anecdote revient souvent. Ivan ne manque jamais de relever, ému, la marge commerciale nette d'environ 17 € dégagée par cette opération d'envergure inédite.

Commençons par un peu d'histoire, si vous le voulez bien. La société médiévale était divisée en trois ordres : les *Bellatores*, « ceux qui combattent » pour leur seigneur ou leur roi, composaient l'aristocratie militaire. Les *Laboratores*, « ceux qui travaillent », formaient la masse des paysans et autres travailleurs besogneux. Dans *Ale Abbey*, nous jouons avec les *Oratores*. Non pas « ceux qui prient », comme l'affirment à tort les historiens imprécis, mais « ceux qui se pètent la ruche à la 8,6 ».

Un ferment croyant. *Ale Abbey* est avant tout un jeu d'entreprise commerciale, qui nous place à la tête d'un monastère, au XV^e siècle. Un lieu mixte où se côtoient dans le péché le plus absolu moines et moniales, sans que ça ne choque apparemment personne à part le titulaire de la première communion que je suis. Dans cet établissement vu en coupe, l'évêque fraîchement nommé a décidé que l'argent de la quête n'allait plus suffire à entretenir les cénobites oisifs (EDF n'accepte pas les virements en prières), et qu'il allait falloir commencer à brasser de la thune, et donc du houblon, car telle est la volonté de notre Seigneur Jésus... Hein ? Comment ça il aurait préféré du vin ? Théostène, vous me ferez cent *Ave Maria* et deux jours de jeûne au vinaigre. Ça vous apprendra à jouer au marionnette, mon frère.

Monastère amer. Notre sacerdote alcoolisé commence par la construction d'une bibliothèque, qui héberge l'écritoire dédié à la confection des recettes. Au début, seule la bière légère est disponible, et il faudra littéralement noyer la population pour petit à petit conquérir de nouveaux marchés sur la carte et débloquer de nouvelles mixtures (blonde, ambrée, aromatique, Old Ale et autres appellations chères aux barbus qui font semblant de s'ébahir devant l'amertume du houblon ou l'acidité de la mandarine). Le calendrier fait varier les styles en vogue (et donc les prix), et chacun possède des qualités propres : la blonde se vend mieux au printemps, la Old Ale gagne en qualité si elle séjourne en fût, une ambrée a plus de chance d'avoir un bonus de qualité...

Torchée aux Moines. Mais concrètement, comment qu'on brasse la soupe ? Lors de la confection d'une recette, il faut doser les quatre « vertus » : la saveur, la couleur, l'intensité, la mousse. Pour placer le curseur de chacune de ses jauges dans le vert, il faut doser les ingrédients disponibles, plus ou moins nombreux selon la recette (levure, gruit, houblon, malt brun, malt pâle, mais aussi miel ou eucalyptus, etc.). Chaque type de bière possède un spectre de qualité de base, sur 100. Score sur lequel le fermentin (c'est le nom des salariés) dédié à la tâche aura une influence, selon son degré

de satisfaction, qui dépend de l'environnement de travail. Car oui, nos travailleurs ont fait vœu de pauvreté, mais pas d'inconfort. Ni de sobriété : le bonheur est conditionné à un certain degré d'ébriété. Chacun doit ainsi jouir d'un lit au dortoir, d'un coin de table à la cantine. De plus, les coquets pensionnaires seront bougons si vous n'agrémentez pas les lieux : un tableau par-ci, une tapisserie par-là, une jolie armoire normande. Mais que les fêrus de *D&CO* se ravisent : on fait rapidement le tour du catalogue et, surtout, les emplacements d'accueil des bibelots ne sont pas très nombreux et restent

Le bonheur est conditionné à un certain degré d'ébriété.

fixes. Plus grave : le ménage se fait en cliquant sur chaque pièce, et les membres de votre communauté, avant d'être des agneaux de Dieu, sont de gros porcs. Idem pour les bougies, garantes de la luminosité et du moral : il faut les rallumer, à la main, en permanence. Ne me faites pas croire qu'un enfant de chœur en stage de découverte ne pourrait pas s'en occuper.

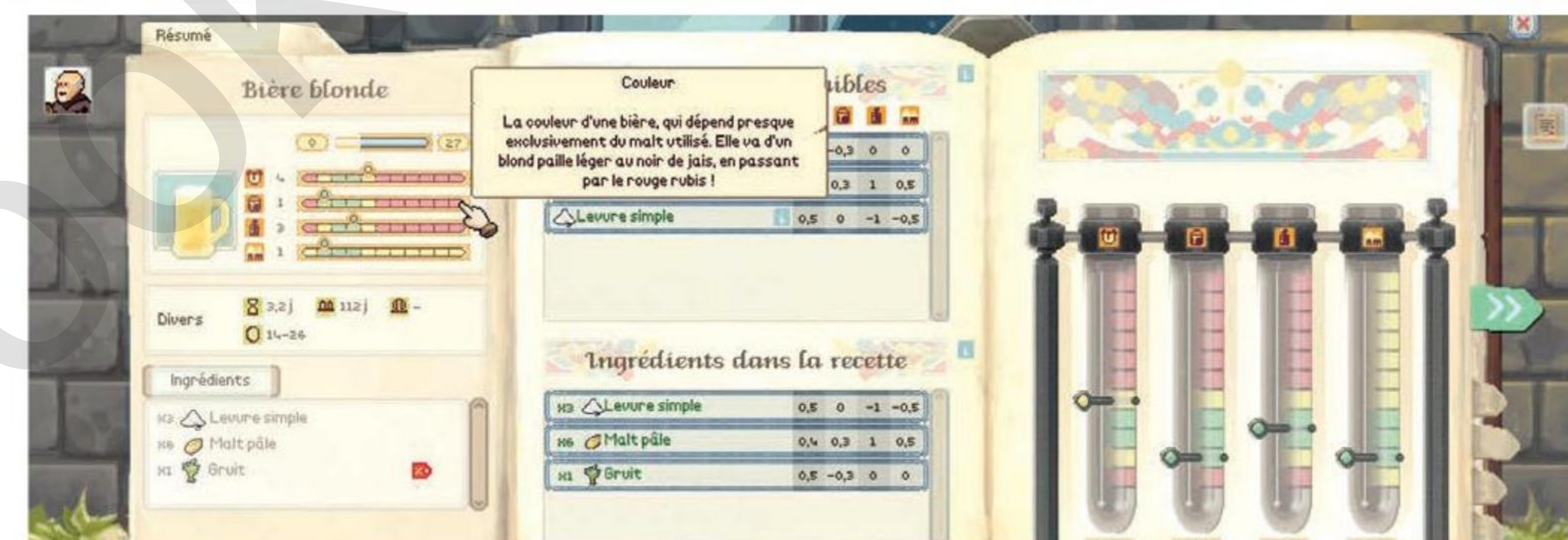
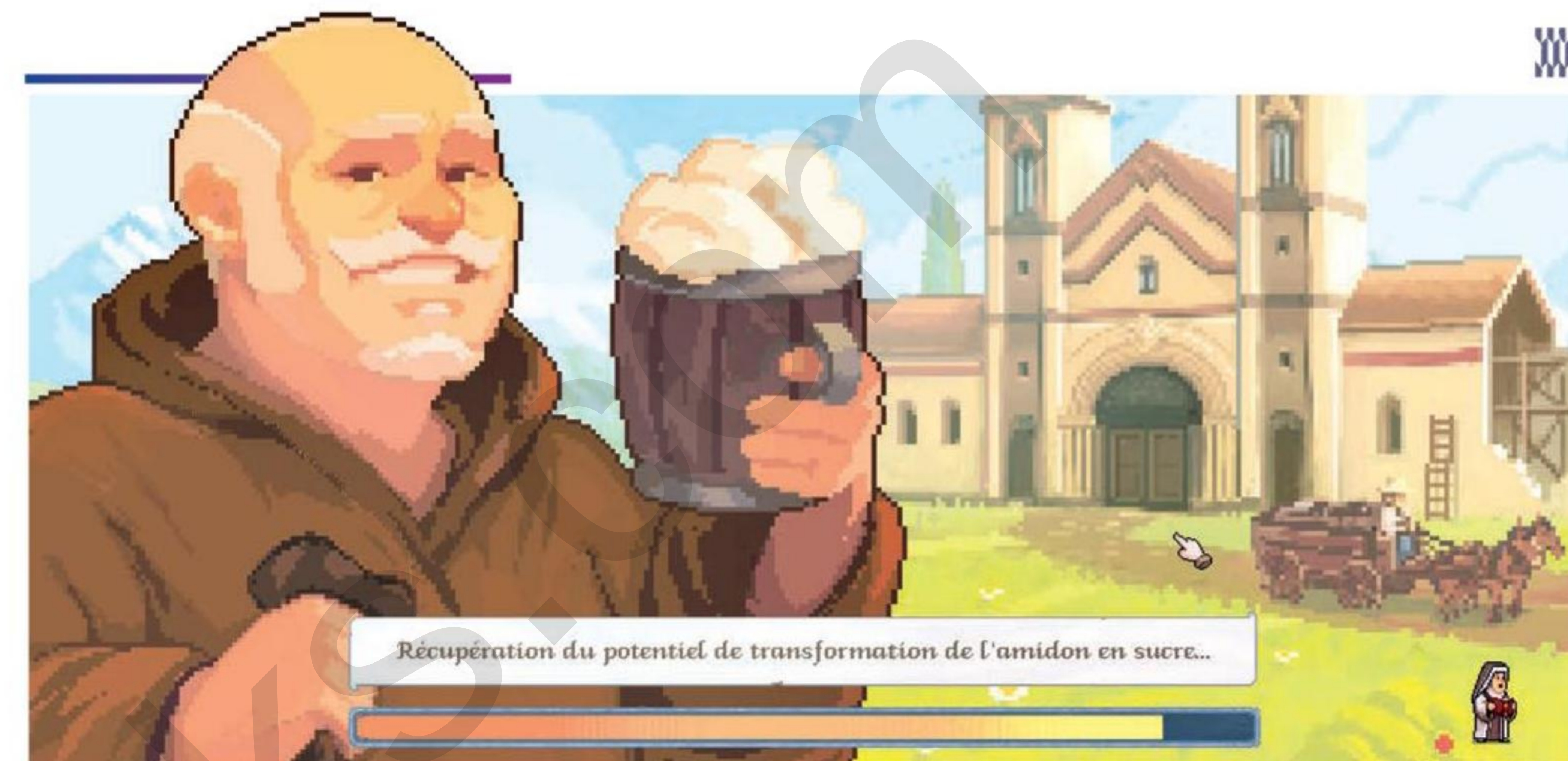
Malt aux cadences infernales ! Voici donc le grand cycle éternel de la production de drogue : la satisfaction fait la bonne bière, qui fait le bénéfice, puis les nouveaux marchés au fil des défis relevés (produire une bière blonde avec une qualité minimale, une bière ambrée avec une intensité précise, etc.). Pour rester solvable, il ne faut pas se contenter de répondre aux commandes (livrer 100 litres pour la fête des rillettes de Gueubourg), mais brasser presque en permanence. Ce stakhanovisme houblonné est un peu fastidieux : après cinq heures, j'en suis à ma vingtième cuvée de *La Tête dans le Fût*. Le casse-tête de la confection des recettes revient souvent, et l'ajout de nouveaux ingrédients ne peut pas grand-chose à l'inévitable répétitivité.

En l'état :

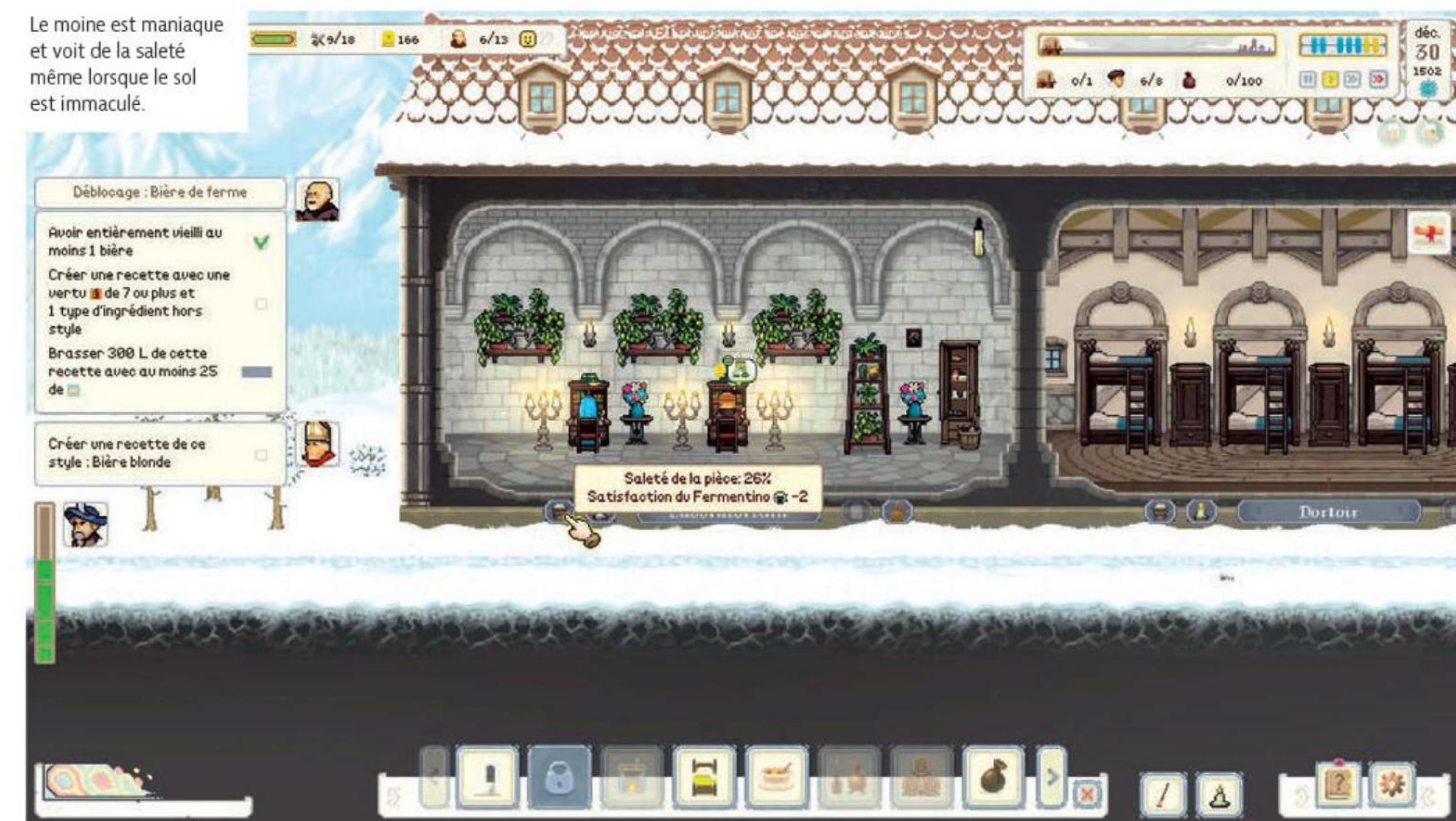
Ale Abbey a des fondations simples et solides de jeu de gestion gentillette. Un genre qui ne doit souffrir d'aucune scorie pour accomplir son but ultime : nous détendre. Autant attendre qu'il vieillisse un peu pour en savourer toutes les nuances d'agrumes, son profil terreux et cuirré ou ses notes de groseilles saumonées.



ATTENDEZ



Le moine est maniaque et voit de la saleté même lorsque le sol est immaculé.



Genre : on se demande
Développeur / Éditeur :
The Farm 51 (Pologne)
Plateforme : Windows
Téléchargement : 150 Go
Sortie prévue : NC
Langue : anglais
Prix actuel : 35 €

Chernobylite 2: Exclusion Zone

Tchernodébyl

PAR PERCO

Pourquoi je me fais toujours avoir ? Il suffit qu'un studio ne fasse pas trop n'importe quoi une fois pour que j'aie un bon *a priori* sur la suite. Comme de bien entendu, ça finit toujours avec l'impression de me noyer dans un lac de merde.



Les Polonais de The Farm 51 avaient réussi à faire une dose de méthadone plus que correcte pour calmer un Louis-Ferdinand Sébun qui attendait encore *Stalker 2*. Dans *Chernobylite*, le héros visitait la Zone, les yeux sur son dosimètre et les mains sur son armement, un mélange de FPS, d'horreur, de voyage dans le temps, de gestion d'équipe et de construction de base qui arrivait à ne pas devenir une bouillie. On y partait dans de jolis niveaux instanciés, fouiller pour trouver un peu de loot ou sa femme disparue Tatiana. Des armes, de la ferraille, un univers âpre et un bon quignon de pain pour finir la journée, bref, tout ce que la Pologne a de mieux à offrir en plein milieu de ce que le jeu vidéo a de mieux à offrir (une Ukraine irradiée). Sébun était tellement convaincu – l'humilité du studio et ses ambitions mesurées prises en ligne de compte – que j'y avais moi-même joué un peu plus tard, et il avait, comme toujours et c'est agaçant, tout à fait raison. La suite ? Un studio qui prend la confiance, *Chernobylite 2*, le lac de merde.

Pierre et Marie Pourris. Une chose aurait dû me mettre la puce mutante à l'oreille radioactive : un Kickstarter pour financer le jeu. Bien entendu, cela peut être une envie folle de garder le contrôle (et les bénéfices) sur une production dont on sent qu'elle va être la huitième merveille du monde ; le plus souvent c'est surtout car des éditeurs polis ont fermé la

porte à un projet qui fonce dans le mur avec un sourire niais. En voyant apparaître un *stretch goal* « Ajouter un mode à la première personne », j'avais compris que le projet changeait de rails, en jouant à l'accès anticipé, j'ai constaté que c'était sur un train direct Limoges-Cercles de l'enfer¹. Prenez 80 % des bonnes idées du premier *Chernobylite*, celles sur lesquelles il fallait capitaliser, roulez-les en boule et collez-les dans une partie de votre anatomie que la décence m'empêche d'évoquer, mais qui rime avec

Fini le respect de la Zone, place à un multivers sans queue ni tête, un ignoble mélange FPS/TPS...

« bonus ». Fini l'humilité des instances d'un petit studio, place à des mondes ouverts ratés, fini le FPS, place à un ignoble mélange FPS/TPS, fini le respect de la Zone comme « lieu qui ne relève jamais totalement de la science-fiction farfelue ou de la magie », place à un multivers sans queue ni tête, fini l'ambiance et la direction artistique, place au vert fluo partout.

1. La seule ligne au monde où le départ et l'arrivée se font sur le même quai.





Ben mon colon ! Cette fois, vous êtes Cole Grey, un Planewalker plus insipide qu'un flan aux navets, enrôlé dans un programme top secret. La Tchernobylite, une matière issue de la catastrophe, est devenue centrale sur Terre. C'est grâce à elle que la science progresse, que l'énergie abonde et que la société a pu se développer pour que les gens s'améliorent devant « Touche pas à mon poste nucléaire » trois fois par jour. L'utopie ultime. Cole et son équipe pilotent le Moissonneur, un énorme vaisseau capable de traverser les dimensions pour aller en chercher

Couronne mortuaire sur le gâteau au caca : ça rame et ça bugue souvent.

partout où il en existe. Des brigades qui négocient avec les autochtones à grands coups d'échanges ou de masse, le temps béni des colonies. « Nous pouvons enfin faire le jeu dont nous rêvions sans pouvoir le concrétiser avec le premier Chernobylite », clament les développeurs. C'est vrai que ça aurait été dommage de se priver d'un RPG mou, où l'heroic fantasy est forcée avec un chausse-pied qui permettrait d'enfiler les talons aiguilles de Mimi Mathy à Teddy Riner. Ça commence dès le départ, avec un choix de « classes » : corps-à-corps, distance, etc., heureusement qu'ils n'ont pas osé mettre de mages... attendez, si ?! Oui, une classe est un mage, un techno lanceur de boule de feu ou de glace, avec des bracelets à recharger en mana en passant dans des zones irradiées...

Une fission, mais pas la nucléaire. Heureusement, on retrouve de la cohérence dans la vue, qui passe de la première personne lors de l'exploration à la troisième en combat : elles sont toutes les deux un gouffre de nullité. « Tu es sur un jeu

à la Stalker ? – Oui, qu'est-ce qui t'a mis sur la voie ? Ma grosse épée, mon jean usé +2 ou mon perso qui court comme un poulet sans tête en tapant dans tous les sens ? » Bon, si on oublie cette énorme couche de gras RPG (des armes qui s'abîment, des perks, des stats partout, des options nulles de dialogues, des conséquences sur un système de factions qui ne marche pas...) reste le monde ouvert, non ? Non. Il ne suffit pas de coller des chemins et des sentiers au milieu de forêts ou d'environnements vides comme la bibliothèque de la villa des Ch'tis vs Les Marseillais pour avoir un monde ouvert.

IA des limites à ma patience. L'IA des ennemis, jalouse, est partie fâchée lorsqu'elle a vu que les développeurs avaient fait appel à d'autres IA pour doubler certains personnages « parce qu'ils n'ont pas encore eu le temps » ou pour des sous-titrages. Le tag « coop », pour un jeu solo, est limite mensonger (seules quelques rares missions proposent d'emmener un ami). Et l'aspect gestion de base ? Il est plus gros, en effet, car s'y ajoute un système de construction de pièces et de couloirs pour personnaliser sa structure. En pratique, il n'est ni agréable à utiliser, ni vraiment utile. Couronne mortuaire sur le gâteau au caca : ça rame et ça bugue souvent, l'équipe est passée à l'UE 5 sans le maîtriser, tout est verdâtre et votre carte graphique chauffe plus que les réacteurs RBMK-1000 de Prypiat. »

En l'état :

Chernobylite 2 a l'âme d'un chien mort. Mais *quid* du potentiel, le sacro-saint potentiel ? Il en a, disons, comme dans la phrase « Si je rase cette ruine, je suis sûr que le terrain a du potentiel ».



C'EST PAS DU JEU



LARA CROFT,
EN VACANCES À LA FORÊT EN 2007.

© Square Enix

HARDWARE

RTX 5070 TI : BLACKWELL
POUR MOINS DE 1 000 € ?

p. 76

AU COIN DU JEU

p. 78

DOWNLOAD

p. 80

CANARD DÉ

PANDA SPIN

p. 81

CANARD PEINARD

p. 82

RTX 5070 Ti : BLACKWELL POUR MOINS DE 1 000 EUROS ?

PAR NEJI

Nvidia perpétue la tradition initiée avec Ampere (RTX 3000) et continue de lancer sa nouvelle génération de cartes par le haut. Nous voilà logiquement arrivés à la RTX 5070 Ti, dont la dure mission est de rendre plus accessible le processeur graphique employé dans l'onéreuse RTX 5080.

Cette fois-ci, il n'y aura pas besoin d'attendre un hypothétique refresh « SUPER » pour retrouver le GB203 et ses 16 Go de VRAM embarqués dans une carte à moins de mille euros. En l'état, la RTX 5070 Ti n'est rien d'autre qu'une RTX 5080 dont le processeur graphique a subi quelques coups de laser : 20 % de ses unités de calcul ont été désactivées. Le GPU garde son bus mémoire complet, ce qui lui permet de garder sa quantité de VRAM originale même si les puces de GDDR7 employées ici sont des modules 28 gbps (contre 30 gbps pour la RTX 5080). Sur le papier, la configuration du GB203 qui équipe cette carte est à nouveau très proche du GPU de génération Ada utilisé sur le modèle sortant : l'écart entre RTX 5070 Ti et RTX 4070 Ti SUPER tient surtout aux nouveautés apportées par l'architecture Blackwell dans le domaine de la *deep learning* et à l'emploi de GDDR7. On retrouve donc la compatibilité avec la génération de trames multiple apportée par le DLSS4, l'accélération des données matricielles au format FP4, très utilisé dans le monde de l'IA, et le fameux processeur AMP (AI Management Processor) censé libérer le plein potentiel de Blackwell lorsque les *neural shaders*, programmes permettant d'appeler directement des fonctions d'inférence au sein du pipeline de rendu, pointeront



le bout de leur code. Finesse de gravure au point mort oblige, la consommation de la carte passe de 285 W à 300 W : une augmentation de TGP malgré tout plus raisonnable que les extrêmes auxquels ont été poussées les deux cartes les plus haut de gamme. Sa tarification reste identique au modèle qu'elle remplace : 884 €. Malheureusement, la RTX 5070 Ti ne pourra compter sur un modèle Founder's, puisqu'elle est pour l'instant la seule référence du nouveau catalogue à ne pouvoir bénéficier d'un design maison (c'était aussi le cas de la 4070 Ti). Il faudra donc s'en remettre au bon vouloir des partenaires de la firme et des étagères pour proposer des cartes au MSRP.

LA RTX 5070 TI EN COUP DE VENT.

Le modèle que nous allons tester nous vient de MSI. Issu de la gamme Ventus, il offre le minimum syndical : un système de refroidissement qui, bien que taillé pour une dissipation thermique élevée, ne fait pas vraiment dans la surenchère avec ses quatre caloducs traversant un radiateur en aluminium surplombé par trois ventilateurs semi-passifs de 90 mm. Ses 2,3 slots de large et ses 30 cm de long pour 1,07 kg sur la balance en font un modèle compact

en comparaison de certains *customs* aux mensurations éléphantines. Les lois de la thermodynamique étant ce qu'elles sont, il faudra en revanche faire avec une ventilation clairement audible en charge : aucun bruit parasite n'est à déplorer mais les ventilateurs turbinent à près de 2200 tr/min pour contenir les températures en jeu. Cela me fait toujours mal de le répéter, pour près de 900 euros il faut désormais être prêt à faire des concessions : on peut aussi faire une croix sur les fioritures comme le RGB ou un packaging très fourni avec ce modèle (on retrouve malgré tout l'habituel adaptateur 12V-2X6 dans la boîte). Comme abordé en introduction, c'est à la RTX 4070 Ti SUPER que notre carte Blackwell va devoir faire face : il est plus judicieux de la comparer à cette dernière qu'à la RTX 4070 Ti originale qui n'embarquait qu'un modeste AD104. Les spécifications techniques de la RTX 5080 n'avaient laissé que peu de place à la surprise, il était logique que le scénario se répète ici : la RTX 5070 Ti est en moyenne 12 % plus véloce que la carte qu'elle remplace. Un écart générationnel toujours aussi maigre qui permet malgré tout à la dernière carte Blackwell de proposer un niveau de performance similaire à celui précédemment offert par les RTX 4080. Encore une fois, il apparaît

très clairement que cette architecture se destine avant tout aux joueurs habitués à sauter une, voire deux générations de cartes puisque les possesseurs de RTX 4070 Ti (SUPER ou non) n'ont que peu d'intérêt de passer à Blackwell dans l'immédiat.

LA RTX 5070 TI EN PRATIQUE.

En rendu classique, la carte est donc extrêmement proche de la précédente RTX 4080 et peu de jeux lui résistent, même en UHD, si ce n'est les plus lourds du comparatif dont les curseurs de la rasterisation ont été poussés au maximum. En 1440p, la RTX 5070 Ti propose en moyenne 90 % des performances offertes par la plus onéreuse RTX 5080. L'écart se creuse un peu *ray tracing* activé où la disparition de quatorze RT Cores commence à se faire sentir. Le DLSS devra venir à la rescousse du GPU sur les titres les plus exigeants, mais c'est un état de fait que l'on connaît depuis l'introduction du rendu hybride en 2018. Malgré tout, on parle de prestations similaires à celles d'un modèle dont la tarification dépasse allègrement le millier d'euros. Depuis sa refonte, l'algorithme de mise à l'échelle du DLSS n'est plus à voir comme une béquille, mais comme

un véritable antialiasing, performant et précis. Les modes les plus qualitatifs proposent un gain de *frame rate* « gratuit » sans aucun sacrifice visuel et les réglages *performance* peuvent désormais sérieusement s'envisager. La génération de trame multiple, argument massue de cette nouvelle gamme, fait

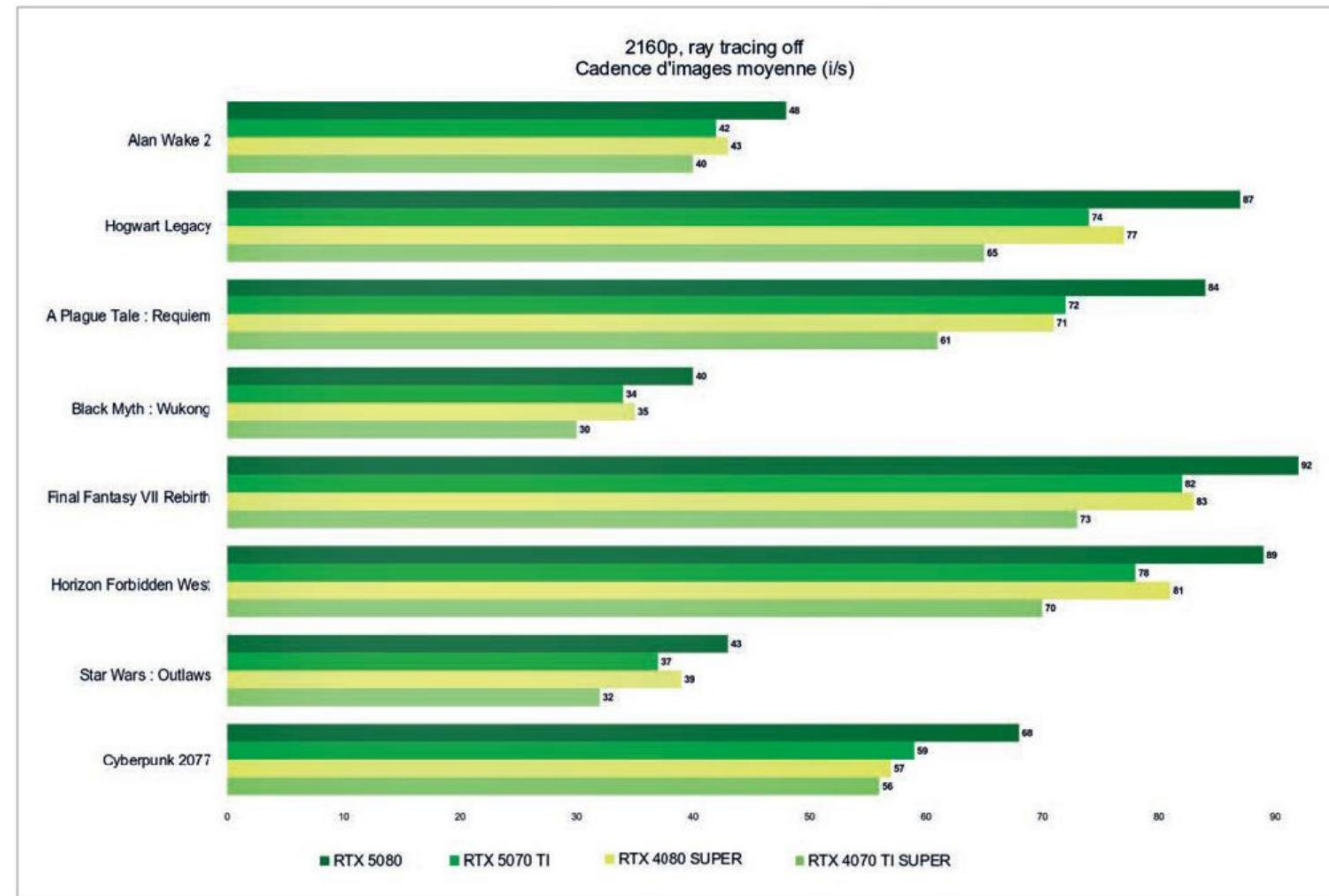
La RTX 5070 Ti est une bonne carte, qui apparaît pour l'instant comme la plus intéressante du catalogue Blackwell.

correctement son travail si l'on tient compte du fait que les limitations de la *frame generation* originale s'appliquent toujours : une cadence de base tournant autour des 50 à 60 images par seconde est nécessaire pour un bon ressenti en jeu. Cette cadence-cible peut d'ailleurs être obtenue après application d'un upscaling par DLSS, ce qui rend donc jouables à haute fréquence des titres dont le rendu natif plafonne autour des 30 ips. En revanche, sachez que la

MFG ne fait pas de miracle dans le cas où le rendu est atteint de *stuttering*.

POUR 1000 BALLES, T'AS PLUS RIEN.

Proposée à un tarif plus agressif que la RTX 5080, la RTX 5070 Ti est une bonne carte qui apparaît pour l'instant comme la plus intéressante du catalogue Blackwell. À la condition *sine qua non* de s'orienter vers un modèle respectant à peu près le tarif de lancement officiel. Car il semblerait que certains partenaires et boutiques ne jouent le jeu que sur quelques exemplaires le jour du lancement avant que la tarification ne gagne sévèrement de l'embonpoint : une pratique peu honnête que l'on ne peut cautionner puisque le MSRP (déjà élevé au demeurant) n'a dans ce cas plus aucun sens. En l'état, à moins d'un besoin vraiment urgent il vaut mieux s'abstenir plutôt que d'encourager une telle hausse tarifaire artificielle et néfaste pour les joueurs. La RTX 5070 Ti ne change pas grand-chose au constat dressé avec la RTX 5080, mais ceux qui auront la chance de pouvoir mettre la main sur un modèle à 884 € pourront attendre sereinement l'avenir avec une carte à son aise sur les jeux actuels, mais aussi prête pour la démocratisation du rendu neuronal. ■



TEAM FORTRESS 2 LIVRÉ AUX MODS

Par Ivan Le Fou

Dix-sept ans après la sortie du jeu (octobre 2007), Valve a rendu *open source* le code de *Team Fortress 2*. Une démarche étonnamment peu fréquente dans l'industrie du jeu vidéo.

C'est un message du 18 février 2025 sur le blog officiel de *Team Fortress 2* qui a révélé la mise à disposition par Valve du code du jeu (côté client comme serveur) en *open source*. *Team Fortress 2* peut être librement modifié, jusqu'à être complètement transformé. Les mods ainsi créés pourront être proposés sur Steam comme des jeux séparés, mais devront être entièrement gratuits. Valve indique rester vigilant sur l'utilisation qui sera faite du contenu *TF2* ajouté dans les inventaires par la communauté au fil des années, et recommande de garder une connexion avec ce contenu si cela a toujours un sens dans le contexte du mod voulu. Cette initiative vient au sein d'une mise à jour importante du moteur Source, mais le moteur lui-même, malgré son nom, ne passe pas en *open source*.

J'ai Team Fortress 2 dans la peau. Cette annonce arrive par surprise, alors que les dernières années de *Team Fortress 2* ont été difficiles. *Team Fortress* est initialement un mod de *Quake* développé par trois étudiants, que Valve finit par intégrer en embauchant ses créateurs. *Team Fortress* et *Team Fortress 2* ont popularisé le principe des « hero shooters », ces jeux de tir avec des personnages bien différenciés. *TF2* est vite devenu emblématique, et la rédaction de *Canard PC* résonne encore des affrontements furieux de l'époque, au point qu'ackboo a pu écrire et interpréter une chanson qui lui est dédiée (les intertitres de cet article sont extraits des paroles de « J'ai Team Fortress 2 dans la peau », © ackboo 2012).

Sur Granary, chuis un héros. Mais avec la sortie du moteur Source 2 et le succès continu de la franchise *Counter-Strike*, l'intérêt et les ressources dédiées à *TF2* chez Valve se raréfient. Le jeu fut peu à peu abandonné à son sort, livré aux tricheurs

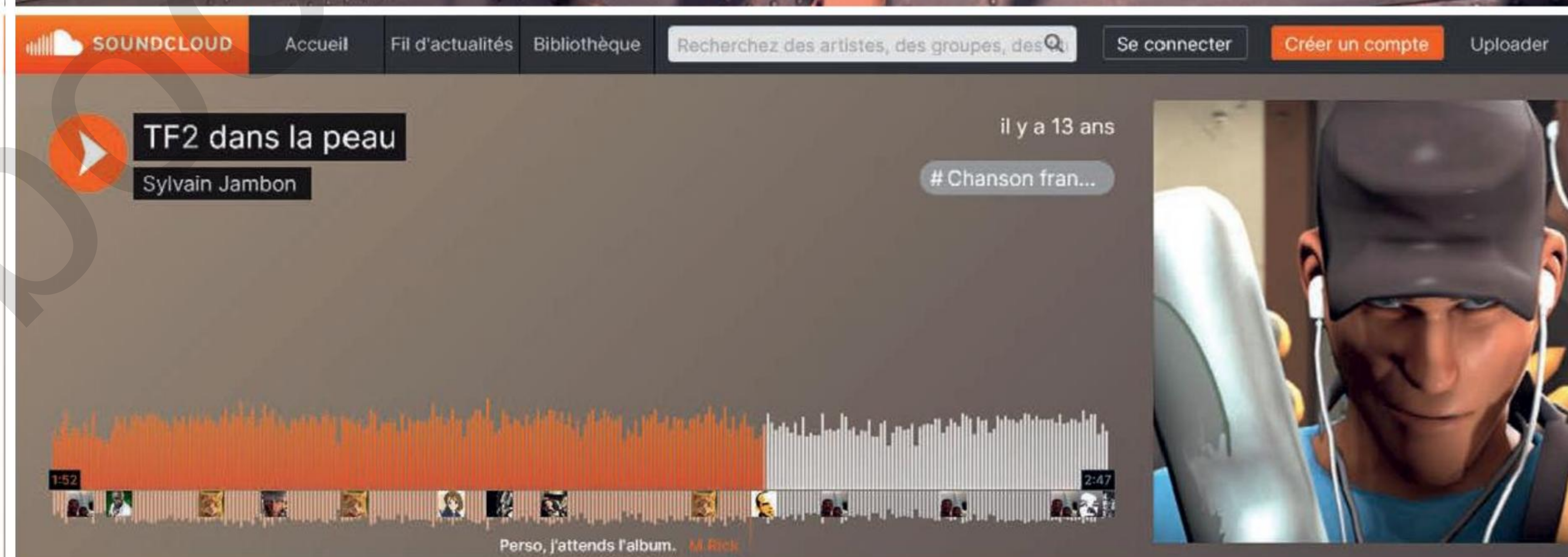
et aux bots en tout genre, si bien qu'à l'été 2022, il était devenu parfaitement injouable, au grand désespoir d'une communauté passionnée dont la presse spécialisée se fit l'écho à l'été 2022. La révolte fut sans effet, jusqu'à une campagne de *review bombing* organisée sur Steam en juin 2024, à laquelle Valve répondit enfin le mois suivant par une vague de bans sur les tricheurs et une mise à jour de sécurité qui semblait avoir réglé le gros des problèmes.

♪ J'IMPOSE MON STYLE, J'IMPOSE MA PATTE, MÉLANGE DE FINESSE ET DE COUPS DE BATTE ♪

J'vais sticky-bomber ta Twingo. Le passage en *open source* huit mois plus tard acte probablement officiellement la fin du suivi de *Team Fortress 2* chez Valve. Étant donné l'âge du jeu et l'obsolescence de son moteur, cela n'a rien de honteux et remettre les clés à la communauté est une solution infiniment plus élégante que l'abandon silencieux des dernières années. C'est aussi plus généralement une solution intéressante aux problèmes posés par

la conservation des jeux vidéo : comme le note Techdirt, cela soulage le développeur du fardeau de l'entretien tout en donnant les moyens à une armée potentielle de volontaires de s'en charger (même s'il faut bien sûr modérer cette analyse par le fait que le moteur 3D du jeu n'est pas lui-même libéré).

J'vais cramer ta reum en Pyro. Bien que tardif, puisqu'il intervient dix-sept ans après la sortie et plusieurs années après une forme d'abandon de fait, le geste mérite d'être souligné. Il est plutôt rare dans cette industrie, pour des raisons à la fois psychologiques et techniques. D'abord, abandonner le contrôle sur un produit n'est pas si simple : les financiers ne voient pas la nécessité (« au cas où »), les dirigeants maîtrisent mal l'environnement juridique de l'*open source*, et souvent les programmeurs n'aiment pas beaucoup révéler le code traînant dans leur arrière-cuisine. Mais surtout, un jeu vidéo étant un produit complexe, il intègre de plus en plus de composants externes sur la licence desquels les créateurs n'ont pas la main : même s'ils voulaient rendre libre leur code, le jeu utilise tel ou tel middleware de compression, de son ou d'image qui reste protégé. Par exemple, lorsque id Software a voulu rendre *Doom* *open source*, ils ont dû partir de la version Linux car la version



DOS utilisait un logiciel externe pour gérer le son. Cette version a ensuite été portée sur DOS pour garder son statut *open source*. Anecdote au passage : c'est Gabe Newell, à l'époque chez Microsoft avant de fonder Valve, qui fut chef de projet sur le portage de *Doom* sur Windows.

Ça se joue pas comme Super Mario. Pourquoi Valve décide-t-il d'abandonner *Team Fortress 2* ? Pourquoi maintenant ? La principale raison tient probablement au fonctionnement particulier de ce studio : l'équipe est petite selon les critères modernes (Valve Software tout compris, Steam et hardware, serait sous les 400 employés) et donc n'a pas forcément les moyens ou l'envie de soutenir plusieurs

jeux de front. Or, le nouveau gros projet de Valve s'appelle *Deadlock*, c'est un jeu au croisement du hero shooter et

♪ VIENS PAS M'DIRE QUE C'EST UN MOULE-SHOT, J'AI JUSTE PLUS DE SKILLZ QU'UN AIMBOT ♪

du MOBA, et tout indique qu'après des mois de bêta-test, il est proche de la sortie. Maintenir de front trois shooters qui se jouent en équipe (*Team Fortress 2*, *Counter-Strike 2* et *Deadlock*) n'a sans doute

pas beaucoup d'intérêt pour Valve. Mais bien sûr, puisqu'on parle de Valve, la ruine préférée des joueurs n'est jamais très loin : d'aucuns ont donc aussi vu, à travers l'enchaînement des événements et l'examen attentif des updates du Source Engine, une confirmation que le mystérieux projet HLX serait dans sa phase finale de production. HLX ne serait pas *Half-Life Alyx* (déjà sorti), mais une suite directe, non VR, qui se situerait dans la chronologie de la licence après *Half-Life 2*... comme une sorte de *Half-Life 3* ! Alors soyons clairs : cela fait dix ans qu'on annonce *Half-Life 3*, donc je n'y crois plus, mais s'il faut brûler le *Team Fortress 2* de ma jeunesse pour en avoir ne serait-ce qu'un succédané, je paie cash le chalumeau. ■

DOWNLOAD

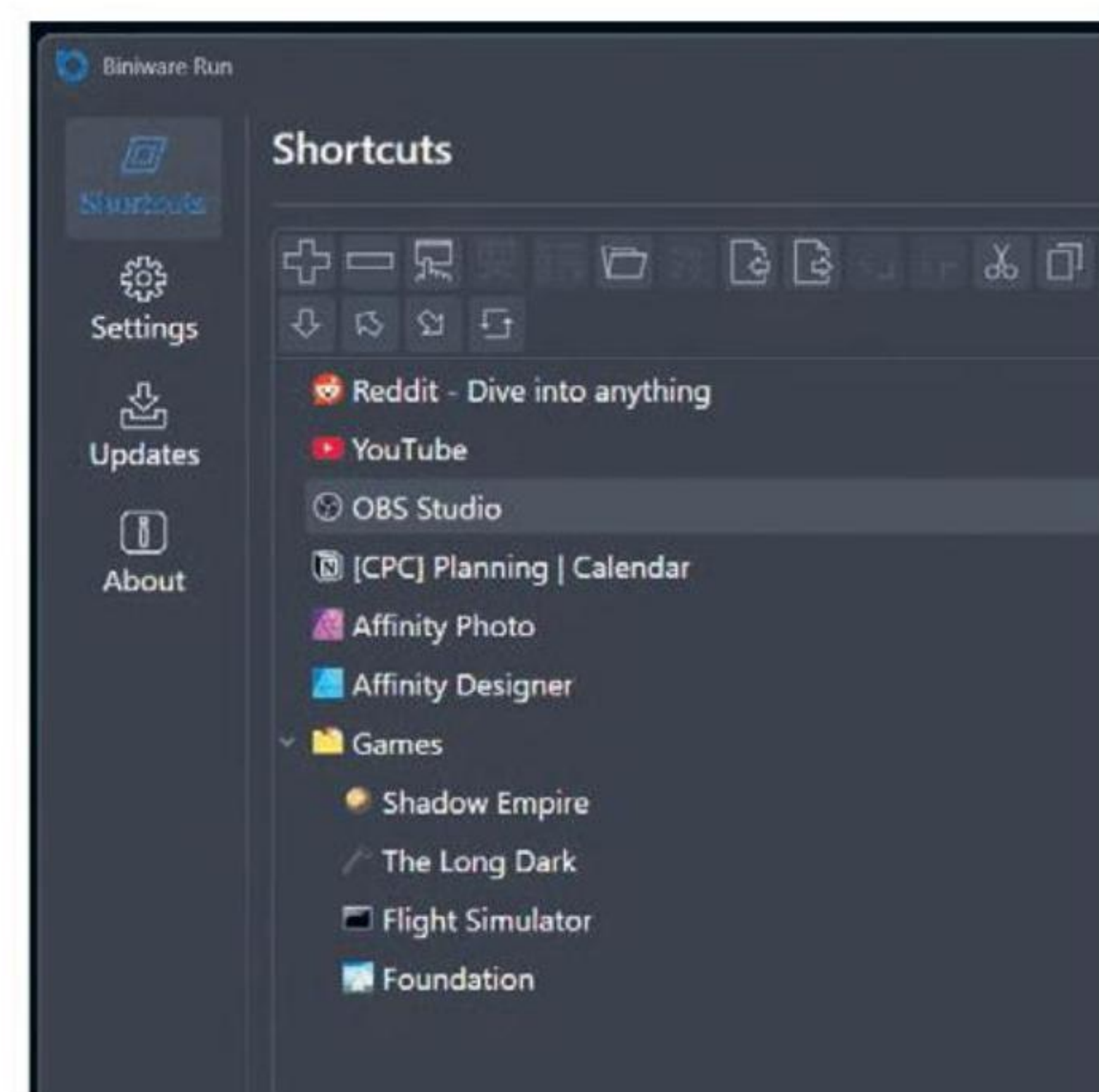
PAR @ACKBOO

UTILITAIRE

BINIWARE RUN

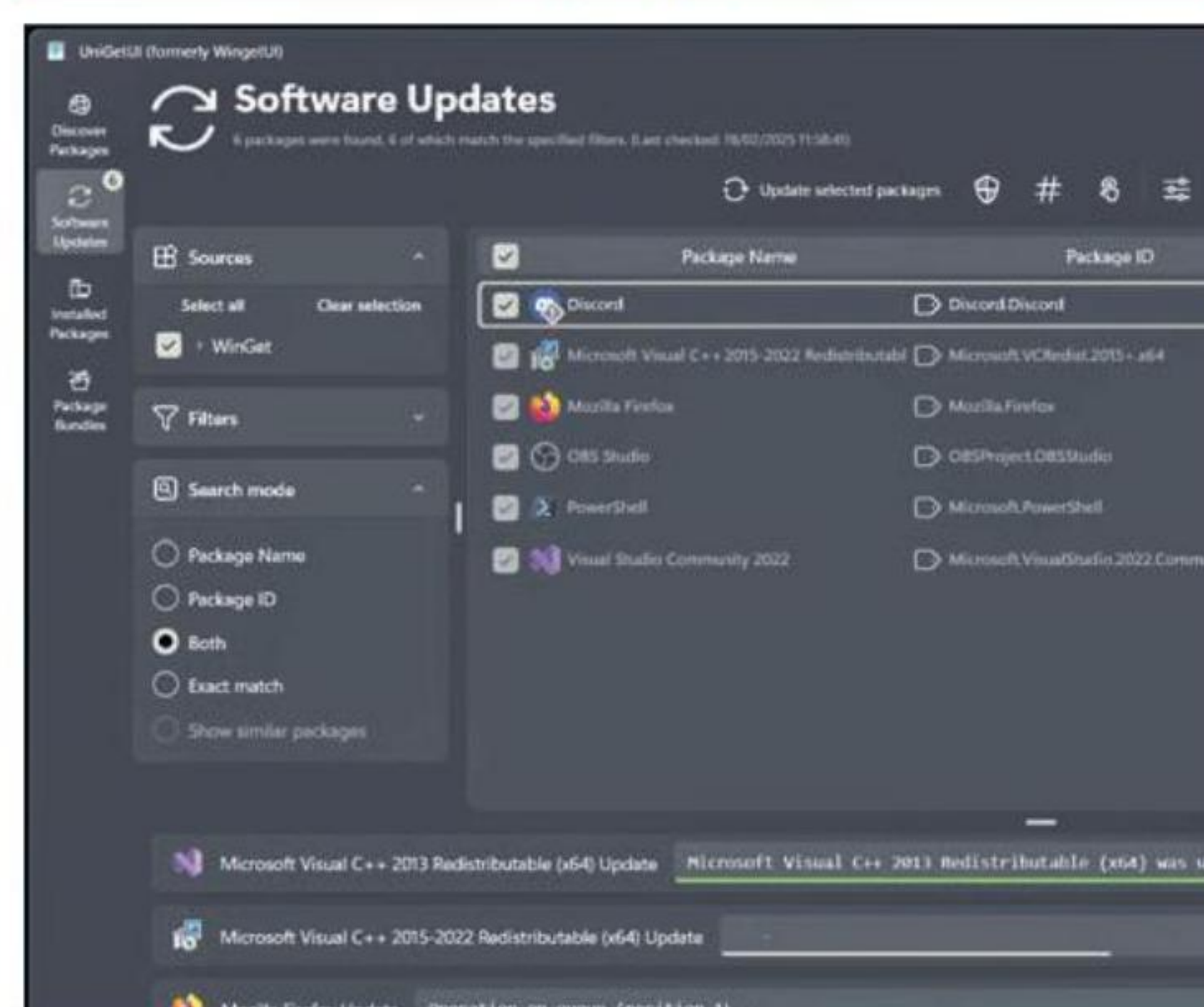
Dans la jungle des lanceurs d'applications Windows, vous avez de tout : des usines à gaz qui vous remplacent toute la barre des tâches comme Object Desktop, des tonnes d'utilitaires optimisés pour les keyboard warriors, des copies du Dock de MacOS et j'en passe. Mais peut-être souhaitez-vous quelque chose de plus discret. Un petit truc dans lequel vous ajoutez et supprimez rapidement des raccourcis selon votre utilisation du moment. J'ai exactement ce qu'il vous faut : Biniware Run. Cet utilitaire gratuit affiche une icône sur le bureau (on peut bien sûr changer son apparence, sa taille, sa couleur, son opacité, son emplacement), sur laquelle vous pouvez lâcher en *drag and drop* des URL, des exécutables, des fichiers, des répertoires. Ensuite, un clic gauche sur cette même icône affiche les raccourcis que vous y avez stockés. Simple et efficace. Bien sûr, Biniware Run ne remplacera pas des lanceurs d'applications plus évolués (comme mes deux favoris, True Launch Bar et Flow Launcher), mais si vous voulez un complément – voire un remplaçant – minimaliste au misérable menu Démarrer de Windows, il conviendra parfaitement. Il gère les groupes de raccourcis, les instances multiples (pour avoir plusieurs menus à différents endroits du bureau) et offre toutes les options essentielles (thème sombre, *always on top*, raccourcis clavier...) afin de s'intégrer le plus sagement possible à votre bureau Windows.

LIEN : BINIWARE.COM/BRUN - PRIX : GRATUIT



UTILITAIRE

UNIGETUI



Entre l'épouvantable Microsoft Store et le triste menu « Applications et Fonctionnalités », Microsoft n'a jamais été capable de nous fournir un bon système unifié de gestion des applications. Comme d'habitude, il faut aller voir ailleurs pour enfin trouver quelque chose de convenable. Et la situation s'est bien améliorée depuis quelques semestres avec l'apparition d'UniGetUI, anciennement WinGetUI, qui est un... gestionnaire de gestionnaires de packages. Ouais, ça paraît compliqué comme ça, mais en fait, c'est tout bête. UniGetUI vous permet d'abord de trouver et d'installer automatiquement les applications disponibles au format WinGet et Chocolatey (les deux systèmes de packaging les plus populaires), mais aussi Scoop, .NET, Powershell. Il nous épargne donc le classique chemin de croix qui consiste à télécharger un fichier, lancer l'installateur et cliquer 12 fois sur « OK » ou « J'accepte le Contrat Utilisateur ». C'est devenu la façon moderne d'installer des apps Windows pour les p0W3r UseRz que nous sommes. UniGetUI permet aussi, et c'est vraiment pratique, de gérer toutes les mises à jour de vos applications. Il scanne vos programmes et peut installer à la chaîne toutes les versions les plus récentes, là aussi en un seul clic. Le gain de temps est merveilleux. Même la désinstallation est facilitée, avec un menu dédié, bien plus fonctionnel que celui qui est enterré au fond des réglages de Windows. Dans un monde idéal, un tel système serait intégré au système d'exploitation, mais on comprend qu'une petite boîte comme Microsoft n'ait pas encore débloqué le budget.

LIEN : CPC.CX/UNIGETUI - PRIX : GRATUIT

CANARD DÉ C'EST PAS DU JEU



PANDA SPIN

Fais tourner !

Par Perco

À l'image du panda, le jeu est superbe. J'espère juste qu'il n'est pas, comme son animal totem, un gros truc inutile et plein de gras.

C'est clairement l'année des jeux de plis et, pour être plus précis, des jeux de défausse où l'on se débarrasse des cartes de sa main. Il y en a partout, ils pullulent comme des entrepreneurs en cryptos l'été à la Beaulieu. Pour se démarquer, il faut un twist intéressant ; avec *Panda Spin*, Carl Chudyk s'est dit : « Hé, mais si mon twist était, littéralement, un twist ? Putain, je suis un génie. »

Le droit de pivoter. Toutes nos cartes ont donc deux facettes : blanches, elles ont une simple valeur, bleues (tournées à 180 degrés), elles prennent des stéroïdes. Un simple « 4 » peut devenir soudainement un triple « 8 », avec des effets bonus en rab. Comme l'excellent *Chu Han* (encore un jeu de défausse), il faut suivre la combinaison proposée en augmentant les valeurs (une paire de 6 sur une paire de 3, par exemple) ou jouer une « bombe » (un carré). Sinon, on passe et on attend la prochaine ouverture en lisant – par exemple – pourquoi, quoi qu'en dise Kocobé, les pandas devraient être laissés à leur sort. En gagnant un pli, on défausse ses cartes. En perdant un – et si on n'a joué que des cartes blanches –, on les récupère en les tournant. Bref, on renforce à mort



Genre : défausse
Créateur : Carl Chudyk
Illustrateurs : CMYM, Wenjue Zhuang
Éditeur : Matagot
Nombre de joueurs : 2 à 5
Nombre de joueurs optimal : 3
Durée : 30 minutes
Complexité : modérée
Surface de jeu recommandée : table de salon
Prix : 14 €

ses possibilités. « Perdre un peu pour devenir et revenir plus fort », comme dit le philosophe Michel Sangoku. Pour ajouter au casse-tête, les effets spéciaux (transformer une carte en joker, gagner ou voler un point, retourner une carte dans sa main, en défausser une) sont simples, mais leur bonne utilisation s'avère cruciale.

Autel de « Passe ». Voilà un jeu délicat à évaluer. Traditionnellement, on a tendance à penser que les bons jeux offrent des dilemmes intéressants et que les mauvais gèrent mal la frustration des joueurs. Or, *Panda Spin* fait les deux. Sa mécanique est admirable, du genre à se faire pâmer un designer, béat devant les conséquences énormes malgré la simplicité de ce twist. Jouer cette carte dans une suite, ou attendre de pouvoir la retourner et faire une bombe avec ? On réorganise sans cesse ses cartes, tout en se tordant l'esprit, à l'envers, à l'endroit. Enfin, quand on joue. Car une manche de *Panda Spin* peut laisser un joueur totalement sur le carreau, pur spectateur d'une série de plis dans laquelle il ne peut jamais rien poser, donc jamais rien améliorer. J'ai même eu le cas où une joueuse (que nous appellerons Chantal Lapoisse) en a enchaîné trois avec des mains inadaptées et sans aucune carte spéciale « élément » (qui permettent de reprendre l'initiative). En d'autres termes : elle n'a pas joué pendant la demi-heure de partie. Par contre, elle s'est écriée « Mais laissons mourir ces pandas débiles ! Sauvons les tigres à la place » à la fin. C'est déjà ça. ■

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.**

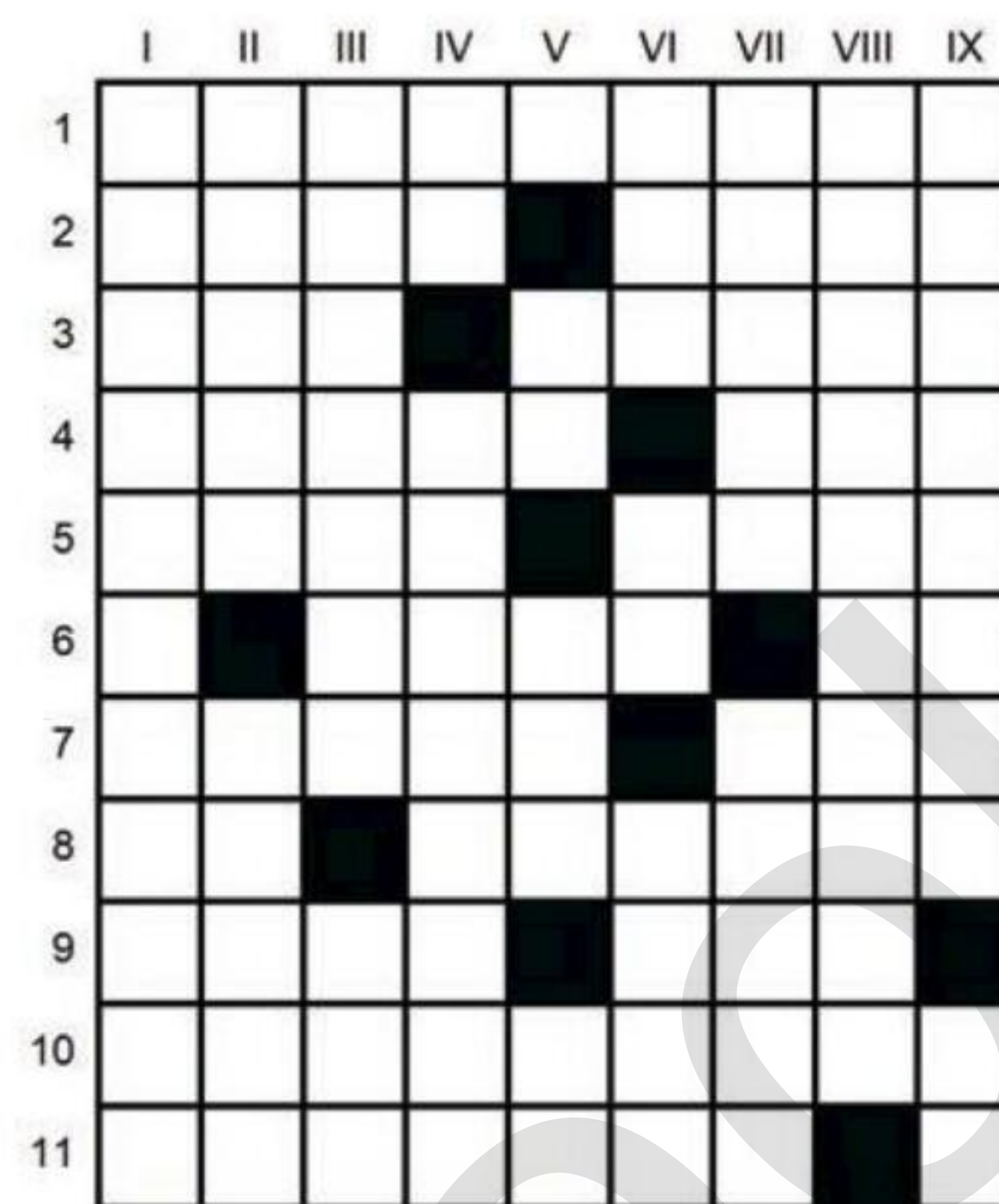
1. Commence toute une série de jeux célèbres.
2. Vent sec de montagne. D'une seule couleur.
3. Passa à la déssoudateuse (bien sûr que ça existe). Le présentateur de "E=M6", comme ça se prononce (de toute façon à part lui ou ses enfants, personne ne va contester l'orthographe, on le saurait déjà s'il nous lit, on a déjà dit tellement de contrevérités scientifiques involontaires qu'il nous aurait déjà plastifié la rédac et je ne serais plus là pour vous éc
4. Créature de Warhammer 40,000. Oreille allemande (ah ben voilà, fallait pas prendre Espagnol LV2 "parce que c'est moins ingrat pour les mêmes oreilles"). 5. Type de missile quand on n'a que 4 cases disponibles. Petit dénominateur commun de trois jeux "À venir" dans ce numéro : étonnant, nan ? 6. Étaient anglais. Cours d'eau. 7. Crié plusieurs fois par Soupape François au cours du brassage de son "En chantier" (selon les témoins oculaires sourds, qui sont graves subornés puisqu'ils étaient à la rédac avec lui). Sort de ce corps (avec ou sans bruit). 8. Petite virtualisation. Établissement plein de savoir et de silence. 9. Robe en lambeaux. Film indien de Raj Kapoor sorti en 1948, de Naresh Kumar en 1967, et de K. Ravi Shankar en 1994... c'est si grand que ça l'Inde que tout le monde appelle ses films pareil ? 10. Première partie d'un roguelite de qui vous savez. 11. Jouent de l'autre côté de la Manche.

Verticalement.

I. Développé par Pikselnesia, ce qui signifie "pixel d'Indonésie" (d'après mon charcutier).
II. Série de FromSoftware. Très proche de l'île. III. Volet du 1 horizontal. De l'autre côté du mur jusqu'en 1989-90. IV. Période de mots-croisés. D'après Soupape François (encore lui ?!), on y joue "ceux qui se pètent la ruche à la 8,6", il faut donc en conclure (attention spoiler. Spoiler j'ai dit. Mais... Eeeeh, arrêtez de lire, je viens de dire spoiler. Roooh, eh bah tant pis pour vous) que se péter la ruche à la 8,6 est le "Mal Ale Abbey" (ou le "Malt Ale Abbey", mais c'est moins

rigolo pas vrai ? Ah vous voyez, personne ne rit). V. Symbole du Lawrencium. Genre musical algérien. Porté sur la négation. VI. Sort de ce corps (avec ou sans bruit, mais très, très, très rarement avec bruit). Démonstratif. Beau gosse du Grand Bleu (et c'est extrêmement difficile car les deux acteurs ont le même nombre de lettres). VII. Les Sims Empire (oh veuillez m'excuser, je voulais bien entendu écrire "en pire"). Trouves pied à sa chaussure (eh beh, c'est follement romantique, dites donc). VIII. Déclinaison du 10 horizontal. IX. Arme de combat japonaise que ne devraient pas désavouer Rudyard Clipping et Kocobé (s'ils trouvent, déjà). Épisode de Pokémon extrêmement onéreux si l'on y inclut la souscription obligatoire d'une assurance-vie.

Aide de jeu : Ces mots-croisés très, très, violents sont classés PEGI 157 (ah oui quand même).



Solutions du n°464 : 1. Kingdom Come. 2. Quête. Roi. 3. CG. Blanc. 4. Kut. Armes. 5. Senève. Yono. 6. Tr. Médiéval. 7. Armure. Néo. 8. Rei. ARPG. 9. Non. Oie. 10. Ère. Crunch. 11. Rosse. Henry. / I. Kickstarter. II. Guerre. RO. III. NQ. TN. Mines. IV. Gub. Ému. V. Deliverance. VI. Ota. Eder. VII. Mena. Pough. VIII. Cry Engine. IX. Or. Move. ECN. X. Moyen Âge. HR. XI. El. Solo. Key.

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 dev. numérique :** Ambroise Garel
**Conception et Premier rédacteur
graphique :** Thomas Rainfroy
Secrétaire de rédaction : Sonia Jensen

Ont participé à ce numéro

Rédaction :
Marion Bargiacchi, Corentin Benoit-
Gonin, Valentin Cebo, Pierre-William
Fregonese, Ambroise Garel, 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 465 - Prix unitaire : 7,90 €
Date de parution : 1^{er} avril 2025
Dépôt légal à parution



Pour ce numéro qui met les petits pieds plats dans les grands (plats aussi), Noddus apporte la bouffe (p. 48), Soupape la boisson (p. 70), Ellen les couteaux (p. 12), Perco la purée (p. 64) et Rudyard le Frometon (Software, p. 16). Pour votre sécurité et l'intégrité des pages, veuillez ne pas baver sur ce magazine, svp. Si vous avez longuement hésité avant de choisir d'investir 7,90 euros dans un Canard plutôt que dans un kébab, votre estomac va peut-être le regretter...

DÉCLARATION IFI

75%

DE VOTRE
DON SONT
DÉDUCTIBLES
DE VOTRE IFI

EN SAVOIR PLUS SUR

hi.fr/fondation-hi

La Fondation Vivre Debout Handicap International sous l'égide de la Fondation Innovation et Transitions est habilitée à recevoir les dons au titre de l'IFI. Par votre don, vous permettez à Handicap International et sa Fondation Vivre Debout de soutenir financièrement des projets au bénéfice des personnes handicapées et vulnérables (après déduction des frais de traitement et de recherche de fonds).

handicap
international
& sa fondation
vivre deboutSous l'égide de la Fondation
Innovation et Transitions

HEAT

JOUEZ PIED AU PLANCHER !

**LE JEU DE COURSE QUI VOUS DONNERA
L'IVRESSE DE LA VITESSE !**

- Inspiré des légendes du sport auto
- Avec des circuits modulables et des modes avancés pour renouveler chaque partie
- Accessible mais stratégique, pour de vraies sensations de conduite
 - Jouez jusqu'à 6 pilotes (8 avec les extensions)
 - 100 % adrénaline !

Découvrez les 2 extensions, pour de nouveaux circuits et des règles additionnelles

Disponible sur Board Game Arena

**DAYS OF
WONDER**

<https://www.daysof wonder.com/fr/game/heat>

