

LE MAG QUI ESPIONNE LE JEU VIDÉO

CANARD PC

FARTHEST FRONTIER

LE SEIGNEUR DES HAMEAUX

ROUTINE

LUNE, DOS, STRESS

SKATE STORY

ÉPIDÉMIE DE GRIP

NOS ATTENTES

2026

007 FIRST LIGHT

SUBNAUTICA 2, MENACE, TRANSPORT FEVER 3

SLAY THE SPIRE 2, FATEKEEPER

RESIDENT EVIL REQUIEM, BIG WALK, REPLACED

THE BLOOD OF DAWN WALKER...



n°
474

**LES DERNIERS JOURS
DE DISCO ELYSIUM**

QUE RESTE-T-IL DU PLUS GRAND
RPG DE LA DÉCENNIE ?

**METROID PRIME 4 :
BEYOND**

ON SAMUS PLUS
COMME AVANT

**L'ÂGE D'OR DU
MOTEUR SOURCE**

C'EST LA MAP
QUE JE PRÉFÈRE

1^{ER} JANV 2026

L 17410 - 474 - F: 7,90 € - RD



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



BONNE ANNÉE 2026

2025 restera une année mémorable pour le studio, et c'est avant tout grâce à vous, notre communauté. Votre confiance et votre soutien nous ont permis de reprendre notre indépendance et d'écrire un nouveau chapitre de notre histoire. Les premiers retours sur l'accès anticipé d'ENDLESS™ Legend 2 sont extrêmement encourageants et nous mettons tout en oeuvre pour en faire l'un des jeux de stratégie de l'année.

L'année 2026 s'annonce tout aussi spéciale, puisqu'elle marquera un anniversaire important pour le studio. Les festivités débiteront dès janvier avec Amplified. Et tout au long de l'année, nous célébrerons ensemble notre histoire : une aventure faite de passion, de mondes fantastiques et de cocréations inoubliables.

Merci d'être à nos côtés depuis toutes ces années ! Nous avons hâte d'écrire la suite avec vous.



Édito

par Ellen Replay

Parfois, j'aimerais être une petite souris pour assister aux réunions internes du département marketing des plus gros studios de l'industrie. J'imagine systématiquement de magnifiques bureaux dans une gigantesque tour de verre, dans lesquels se trouvent une jungle de plantes intérieures, des photocopieuses à la pointe de la technologie et une cohorte de cadres supérieurs en costume trois pièces. Il flotte comme une odeur de cigarette et de ristretto, et tout ce petit monde se rassemble autour d'un gros chapeau en feutre – sans doute un fédora. Dans ce gros chapeau en feutre, il y a des noms de célébrités inscrites au hasard sur des petits bouts de papier (ça brasse large, disons que ça peut aller de Megan Fox à George R.R. Martin, en passant par The Rock), et à chaque réunion, l'employé du mois se voit octroyer le droit de tirer l'un de ces petits papiers pour déterminer qui sera la star de leur prochaine campagne promotionnelle. En tout cas, ce n'est que comme ça que je peux imaginer qu'on se retrouve, aujourd'hui, à se taper des bandes-annonces de *Call of Duty : Black Ops 7* et *Warframe* qui mettent respectivement en scène Philippe Etchebest et Werner Herzog. C'est donc tout naturellement que j'imagine, en ce qui concerne nos jeux les plus attendus de 2026, que *Subnautica 2* sera présenté par Noam Chomsky, *Resident Evil Requiem* par Gilles Lelouche, *Big Walk* par Charlie XCX et *Menace* par Amel Bent. Vous l'aurez lu ici en premier.



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

Sommaire

News p. 04

La couv' p. 12

Les jeux de 2026 les plus attendus par la rédaction

Tests p. 25

Farthest Frontier, Skate Story, Metroid Prime 4 : Beyond, Octopath Traveler O...

Bientôt sur vos écrans p. 57

Kitten Space Agency, Tavern Keeper, Prologue : Go Wayback !

Sérvices après-vente p. 65

Que reste-t-il de Disco Elysium ? L'âge d'or de Source, Conseils juridiques...

12

En couv' Les attentes 2026



n° 474

Subnautica 2 © Unknown Worlds Entertainment / Krafton



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 @totodginglo.bsky.social

ackboo - error404



C'EST VACHE

Dan Houser, le cofondateur désormais parti de Rockstar, a eu des mots durs envers l'IA générative qu'il compare, et c'est dur de faire plus britannique, à la maladie de la vache folle. « *Je pense que l'IA va finir par se dévorer elle-même. D'après ma compréhension très superficielle, les modèles écument Internet pour de l'information, mais Internet est en train de devenir de plus en plus rempli d'informations créées par les modèles. Donc c'est un peu comme quand on a nourri les vaches avec des vaches et qu'on a eu la vache folle* », raconte-t-il au micro de Virgin Radio UK. Ce qu'il décrit est un phénomène appelé « *effondrement du modèle* ». Il prédit que si vous n'entraînez vos modèles qu'avec de la donnée synthétique, ils finiront par faire n'importe quoi. Cependant, nombre de chercheurs estiment aussi que, bien que réel, l'impact concret de ce risque restera limité. L'avenir le dira. **K.**

Dès que je vois une actu tomber au sujet d'Avatar, mon petit cœur frémit, car je me dis que ça y est, on a peut-être enfin droit à un troisième sketch du SNL avec Ryan Gosling qui incarne un type obnubilé par le fait que la franchise utilise la typographie Papyrus pour son logo. Désolée de vous décevoir, mais non, c'est juste le jeu *Frontiers of Pandora* qui a eu droit à un autre DLC intitulé « D'entre les cendres », sorti le 17 décembre. **ER.**



Voleur lance « pied de biche », c'est très efficace

Finis les vols d'œuvres d'art et de bijoux (enfin, sauf au Louvre), les cambrioleurs d'aujourd'hui se concentrent sur les vraies valeurs : les cartes Pokémon. Une bande de malfrats a ainsi récemment été filmée en train de dépouiller un magasin en Californie, et l'objectif était clairement de choper des shiny pour faire de la money.



Bilan ? 100 000 dollars de butin en quelques instants, tout en ignorant royalement tous les articles sportifs de collection tout autour. La protection des stocks de cartes chez les revendeurs devient même un véritable sujet de sécurité partout dans le monde. J'imagine que lorsque la police leur tombe dessus, ils lancent une Pokéball en hurlant « *Vas-y Évasor !* », avant d'être abattus de 243 balles en pleine tête. **P.**

Cities Skylines II : la fin de l'agonie

Après une sortie calamiteuse puis deux années de patches et d'extensions qui n'en ont toujours pas fait un bon city-builder, *Cities : Skylines II* est devenu l'enfant maudit du mariage entre l'éditeur suédois Paradox et le studio finlandais Colossal Order. Du coup, hop, divorce. Les deux entités viennent d'annoncer leur séparation. Colossal Order part sur de nouveaux projets, dont on ne sait rien du tout, tandis que Paradox, qui détient les droits de la franchise, refourgue le développement de



Cities : Skylines II à un autre de ses studios, lui aussi finlandais, Icelake. Après avoir sorti le petit city-builder post-apo' *Surviving the Aftermath* en 2023, cette équipe va se concentrer sur de nouveaux correctifs et DLC. S'ils font des miracles et rendent enfin le jeu digne de ce qu'il aurait dû être, soyez certains que nous vous tiendrons au courant. **A.**

Corpov-wow



À Canard PC, on essaye de préserver une culture de vieux grincheux. Et il aurait été facile de dunker sur la tête de l'événement *Heure Zéro* du 29 novembre qui a marqué la fin du chapitre 6 de *Fortnite*. Il aurait été aisé de se moquer de ce gloubi-boulga (expression typique du vieux grincheux) de licences qui voient Godzilla, les Simpson, Hatsune Miku, King Kong, Superman, les KPop Demon Hunters ou la mariée de *Kill Bill* unir leurs forces pour lutter contre un monstre qui menace le multivers des corporations du divertissement. Il était tentant de comparer cet événement qui a rassemblé 10,5 millions de joueurs à un *Ready Player One* de la vraie vie dont la crédibilité culturelle équivaut à celle d'une collection de Funko Pop. Puis, je me suis souvenu que je suis excité quand on nous révèle au compte-gouttes des personnages dans *Super Smash Bros.*, donc je vais plutôt me taire. K.



À PARTS PAS ÉGALES

Vous vous souvenez du joli graphique du précédent numéro sur les actifs saoudiens dans l'industrie du jeu vidéo ? Eh bien, on a du nouveau quant à la part que s'apprête à détenir le PIF (le fonds d'investissement souverain du royaume) dans Electronic Arts, dont le rachat et le projet de sortie de bourse a été dévoilé en septembre dernier. On devrait plutôt parler de « part du lion » en la matière, puisque le *Wall Street Journal*, qui

a pu jeter un coup d'œil à des documents envoyés au régulateur brésilien, rapporte que celle-ci s'élève à 93,4 %. Silver Lake et Affinity Partners (la boîte de Jared Kushner, le gendre de Donald Trump), les deux autres membres du consortium, se partagent respectivement 5,5 % et 1,1 % de l'éditeur. Si l'opération à plus de 55 milliards de dollars arrive à son terme, il ne sera pas exagéré d'affirmer que l'entreprise passera sous pavillon saoudien. K.

Black Ops 7 : l'épisode de trop

Selon Activision, le lancement de *Call of Duty: Black Ops 7* se passe bien. Selon le reste du monde, c'est plus mitigé. Si les chiffres exacts ne sont encore pas connus, le cabinet d'étude Gfk estime que les ventes de copies physiques du jeu au Royaume-Uni sont inférieures de 61 % à celles de *Black Ops 6*. Côté boutiques en ligne, le pic de fréquentation sur Steam atteint à peine les 100 000 joueurs, là où l'épisode précédent dépassait les 300 000. Il faut dire que les acheteurs se plaignent tout autant de la campagne solo que de certains éléments graphiques générés par IA. Même des médias grand public comme Metro publient des articles expliquant comment se faire rembourser le jeu. Dans la grande guerre des shoots militaro-débiles, il semble donc que *Battlefield 6* soit le gagnant de l'année. Bravo à lui. A. (Voir aussi le test p. 40.)



Il faut vraiment que je réinstalle Linux

Hey, vous voulez quoi dans Windows 11 ? Une interface plus moderne ? Une meilleure optimisation pour le jeu vidéo ? Un panneau de configuration mieux organisé ? Ha ha, non, c'est ringard tout ça. On va plutôt vous rajouter de la bonne grosse IA qui tache. Plus exactement de l'IA « agentique », comme vient de l'annoncer Microsoft. En gros, ce sera un agent qu'on fera tourner dans une sorte de machine virtuelle (afin d'éviter qu'il ne flingue le PC par erreur) et qui contrôlera des applications en ayant accès à un système de fichiers. Il pourra exécuter des tâches comme « mets tous les PDF de 2024 dans tel répertoire » ou « lance tel programme et fais-y telle opération ». C'est bien sûr la première étape avant d'avoir un Windows entièrement sous la coupe d'une IA omnipotente qui installera des malwares à cause d'une hallucination. Écoutez, j'ai hâte. **A.**



Divin de table

Après toutes les annonces et révélations des Game Awards 2025, la « kermesse à Geoff », comme on dit dans le milieu, deux choses sont sûres. D'abord, à près d'un million de dollars les trois minutes de trailer, Gégé va pouvoir s'offrir de très belles chaussures l'an prochain. Ensuite, les Belges de Larian ne sont pas partis pour lancer un RPG *La Reine des neiges* pour faire suite à *Baldur's Gate 3*. Le trailer de *Divinity*, leur prochain jeu, est plus proche de l'ambiance *The Wicker Man* de Nicolas Cage, avec idoles mises au bûcher, sacrifice humain et bain de sang au milieu du village. C'est pour ce jeu qu'une statue géante avait été construite préalablement au show, en plein milieu du désert californien. Le studio promet quelque chose d'encore plus ambitieux que *Baldur's Gate 3*, et le pire c'est que, désormais, on les croit. **P.**

J'irai cracher sur vos tombes

Il faut laisser les morts tranquilles. Tenez, prenez le cadavre de la franchise *Postal*, par exemple. Nous étions tous ravis qu'il soit six pieds sous terre et que les nouvelles générations ne subissent plus son humour scatologique nul. Enfin, sauf pour les développeurs de Goonswarm Games, qui s'étaient mis en tête de le ressusciter à la demande de... ben de personne en fait. Heureusement, l'IA générative est là et le jeu semblait en être rempli jusqu'à la moelle, suffisamment pour provoquer une bronca des joueurs (bronca qui aurait dû démarrer à « *Postal* ») et convaincre l'éditeur Running With Scissors de retirer son soutien au projet. Pour l'éditeur, cela « a causé un préjudice considérable à [leur] marque



et à la réputation de [leur] entreprise ». On rappelle juste que dans *Postal: Bullet Paradise*, on pouvait pisser sur des tombes et que les bonus étaient des zizis en or. **P.**

Génération générative



Comment se démarquer dans une industrie où des jeux sortent à la pelle, et où tous les studios cherchent tant bien que mal à attirer l'attention de joueurs qui ont tous pour point commun d'avoir un *backlog* de plusieurs kilomètres et seulement 24 heures dans une journée ? Pour plusieurs développeurs indépendants récemment interviewés par *The Verge*, la réponse est toute trouvée : préciser, à l'aide d'un sceau officiel, qu'aucun élément de leur jeu n'a été réalisé à l'aide d'une IA générative – ce qui, il faut bien l'avouer, se fait de plus en plus rare aujourd'hui (l'article revient également sur la position de Nexon, Ubisoft et Krafton, qu'on pourrait grossièrement résumer à : « L'IA générative est une révolution pour le jeu vidéo et ce serait tout de même dommage de se poser des questions éthiques avant d'y recourir »). **ER.**



Dans la famille des nouvelles qui me font m'exclamer « quoi, mais c'était toujours pas le cas ? », je demande le passage de Steam au 64-bit, préparant l'abandon du 32-bit à terme. Une info qui ne devrait rien changer à votre quotidien, sauf si vous êtes encore sur une très, très vieille bécane. **K.**

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

Bugonia

PAR ELLEN REPLAY

C'est l'histoire d'un conspirationniste qui travaille dans un entrepôt pharmaceutique, intimement persuadé que sa PDG est une extraterrestre qui provient de la galaxie d'Andromède et cherche à asservir l'espèce humaine. À l'aide de son cousin, il la kidnappe et la séquestre dans sa cave pour la pousser aux aveux, lui rase la tête pour qu'elle ne soit pas en mesure de communiquer avec son vaisseau-mère, et exige un rendez-vous avec l'empereur des Andromédiens. Face au refus de la PDG en question de se soumettre à ses demandes, la situation dégénère progressivement (en atteste, par exemple, cette scène de torture sur fond de Green Day) et le doute s'instille lentement chez le spectateur : qui est vraiment le moins raisonnable dans l'histoire ? Est-ce ce type aliéné par son travail qui cherche à construire un monde meilleur, ou celle qui prétend construire un monde meilleur en aliénant ses employés par leur travail ? À l'image de nombreux films de Yórgos Lánthimos, *Bugonia* est absurde, grandiloquent, cynique et souvent très drôle – servi par une performance impressionnante de son trio principal, composé de Jesse Plemons, Emma Stone et Aidan Delbis.



Un film de Yórgos Lánthimos, disponible en salle.

La cabane de Vianney

PAR ACKBOO



Des vidéos disponibles sur la chaîne YouTube du chanteur.

Stoppez les rotatives : Vianney, le chanteur, est en train de construire une cabane en rondins sur YouTube. Mais attention, pas une cabane de star qui se contente de payer des artisans pour se faire livrer un chalet de luxe en kit. Non, Vianney, il ne mange pas de ce pain-là. Seul face à la nature, il coupe du bois torse nu, coule du béton, taille des bûches sous la pluie, transporte des troncs de 200 kilos sur le dos et, accrochez-vous, forge lui-même ses clous. Impressionnant. Les trois premiers épisodes de cette série qui a débuté il y a quelques mois sont filmés sobrement par Vianney lui-même, avec une caméra posée sur un trépied, sans voix-off. On entend juste le bruit du vent dans les arbres, le chant des oiseaux, le tchac-tchac de la hache sur le bois sec. Seuls quelques sous-titres rédigés par la vedette elle-même détaillent un peu les travaux. J'adhère pleinement à ce nouveau projet artistique et souhaiterait que Francis Cabrel prenne exemple sur ce jeune homme courageux.

West End Girl

PAR KABOUKA



Un album de Lily Allen, sorti en 2025.

Ce n'est pas le sujet du dernier album de Lily Allen – son divorce – qui le rend captivant. C'est plutôt son écriture viscérale et sans concession, déroulant le récit d'une cruauté ordinaire. Elle évoque avec acuité une somme d'émotions et de vécus flous, un mari et des conversations qui lui glissent entre les doigts, un cerveau qui spirale. Un adultère qu'on lui présente comme une normalité, une relation « libre » imposée où on lui explique que la faute lui revient. Chaque piste de l'album a sa propre atmosphère, d'une émotion à l'autre, de l'angoisse à la colère, du *gaslighting* à l'ironie ; autant d'expérimentations musicales que le récit commun garde cohérentes. Quand la musique est calme, c'est avec la voix faussement douce d'une femme qui se force à être une épouse lisse ; quand elle explose, c'est avec le vitriol des frustrations enfouies. Il y a de l'état de choc, du passif-agressif, de la rancœur, des choses sales. Les paroles sont crues et méthodiques ; le tout m'a fait un effet durable, un peu inqualifiable, lourd et léger à la fois. Une expérience qui mêle le meilleur de la pop – ses refrains entêtants, son accessibilité accrocheuse – tout en piochant un peu partout au gré de la créativité de son autrice. Le tout donne un album que je vais longtemps garder en tête.

Bethesda continue de démontrer, inlassablement, que la nouveauté, le modernisme et la créativité, c'est surfait. Alors que tout le monde veut des nouvelles du prochain *Elder Scrolls* (une image, une police d'écriture, une recette locale, n'importe quoi au point où on en est), le studio vient de sortir, sur Switch 2... *Skyrim* ! Cette 96^e version est, bien entendu une édition ultime, promis. **P.**

LE RÈGNE REANIMAL

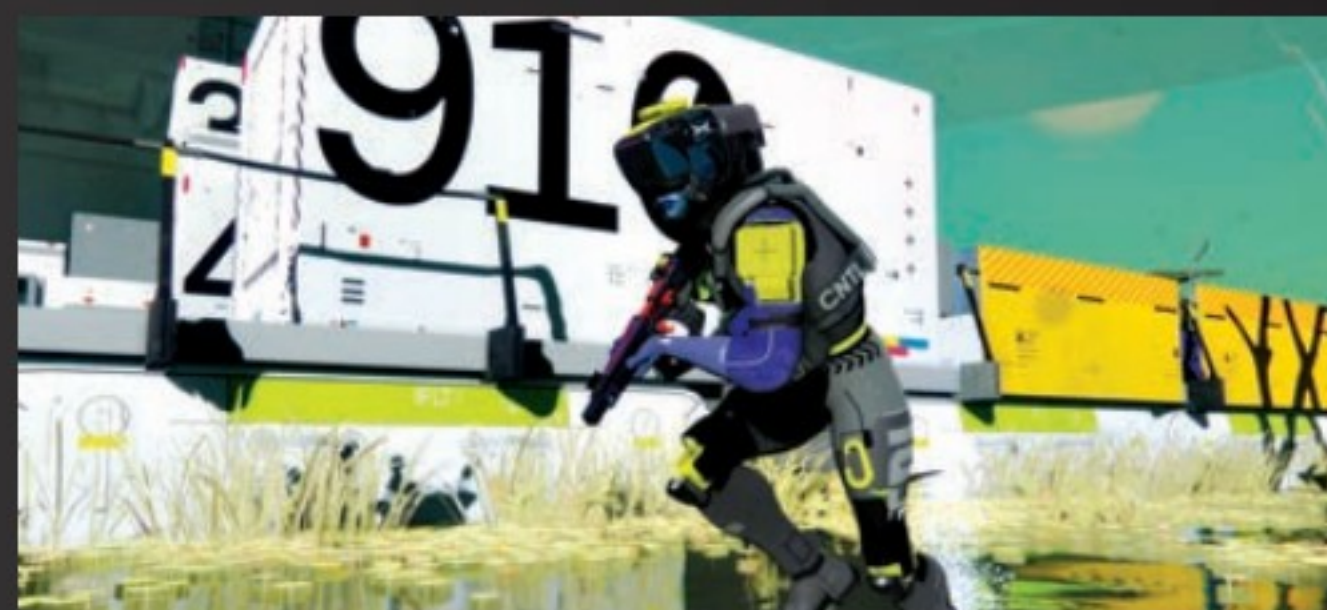
J'ai été un peu déçue par le *Little Nightmares III* de Supermassive, mais dans mon cœur, le vrai *Little Nightmares III* est en réalité *Reanimal*, le prochain jeu des développeurs de Tarsier Studios, qui étaient à l'origine de la licence avant de devoir la céder à la suite de leur rachat par THQ Nordic. Ce dernier vient enfin d'avoir une date de sortie : le 13 février 2026, et si vous êtes trop impatient, sachez qu'il y a déjà une démo disponible sur Steam, PS5 et Xbox Series. On peut y découvrir les 30 premières minutes de ce jeu d'aventure en coop' à l'ambiance horrifique saisissante, ce qui m'a suffi pour avoir trois *jumpscare*s. Le premier, en découvrant que les deux personnages principaux pouvaient parler, ce qui est quasiment une première pour le studio ; le deuxième, en me faisant courser par une espèce d'homme-limace à un endroit où je pensais être en sécurité ; le troisième, en foirant une phase d'infiltration face à un gigantesque Slender Man à chapeau. Autant dire que ça promet. **ER.**



L'Empereur procrastine



Microsoft n'a pas annoncé grand-chose lors des Game Awards, contrairement à Sony. Matt Booty, le patron des Xbox Game Studios, interrogé par Variety, explique – sans rire – que les studios ont « trop de choses à annoncer » pour 2026 et préfèrent les garder secrètes jusqu'à un Xbox Dev Direct en janvier et plus tard. Mais oui Matt, bien sûr, d'ailleurs je pense que cette année, le père Noël évitera de passer le 24 décembre car il a trop de cadeaux à distribuer aux enfants et qu'il passera plutôt pendant les vacances de printemps, la route sera plus calme selon Bison pas futé. **P.**



Antireal, l'artiste écossaise qui s'était fait pomper son travail par Bungie dans le cadre du développement de *Marathon*, a annoncé que l'affaire avait finalement été résolue à l'amiable avec le studio et Sony. Aucune somme n'a été dévoilée, mais l'illustratrice parle d'une issue satisfaisante. **K.**

Le salon de la Discord

Le collectif People Make Games vient de sortir une vidéo édifiante, dans laquelle leur journaliste Chris Bratt s'est entretenu avec certains des 34 employés de Rockstar qui viennent d'être licenciés – pour « faute grave » selon le studio, qui estime que les salariés ont fait fuiter des informations confidentielles sur *GTA VI* ; pour « répression antisyndicale » selon les concernés, qui faisaient tous partie d'un salon Discord privé dédié aux activités syndicales de l'entreprise. On y voit une partie des messages ayant été portés à l'attention de Rockstar, dans lesquels aucun détail confidentiel en relation avec *GTA VI*

ne semble avoir été révélé : la majorité des discussions concernent leurs conditions de travail (ce qui paraît plutôt important au sein d'un studio qui a déjà été épinglé sur sa culture du crunch). On y apprend aussi que Rockstar a fait supprimer un canal de discussion sur le Slack de l'entreprise, simplement parce qu'il était considéré comme un frein à la productivité de ses employés. Rendez-vous compte : les gens pouvaient y échanger autour de sujets divers comme leur animal de compagnie, les dernières sorties ciné ou leurs loisirs. C'est quoi l'étape suivante ? Une machine à café autour de laquelle les employés pourront discuter d'autre chose que de leur boulot ? Ce monde marche vraiment sur la tête. **ER.**



Noël : la fête des micro-transactions

Moi, quand j'étais minot, à Noël, j'avais une mandarine et un poster de François Mitterrand. Ça ne m'empêchait pas d'être heureux. Mais les jeunes d'aujourd'hui, ça ne leur suffit plus. D'après l'ESA, 43 % des enfants américains comptent, cette année, demander au père Noël de l'argent virtuel à dépenser dans leur jeu vidéo favori. J'imagine que ce sera pour tout claquer en skins *Fortnite* ou en t-shirts *NBA 2K*. La même enquête indique que 58 % des gamins souhaiteraient jouer plus souvent aux jeux vidéo avec leurs parents, ce qui est vraiment mignon. Si vous avez un gosse qui demande de l'argent virtuel pour Noël, je vous conseille donc de le défoncer en LAN sur *Europa Universalis V* tous les mercredis pour lui faire comprendre que non, Mattéo, claquer des piécettes virtuelles dans *Roblox* n'est pas un projet de vie. **A.**

Toujours plus près des étoiles

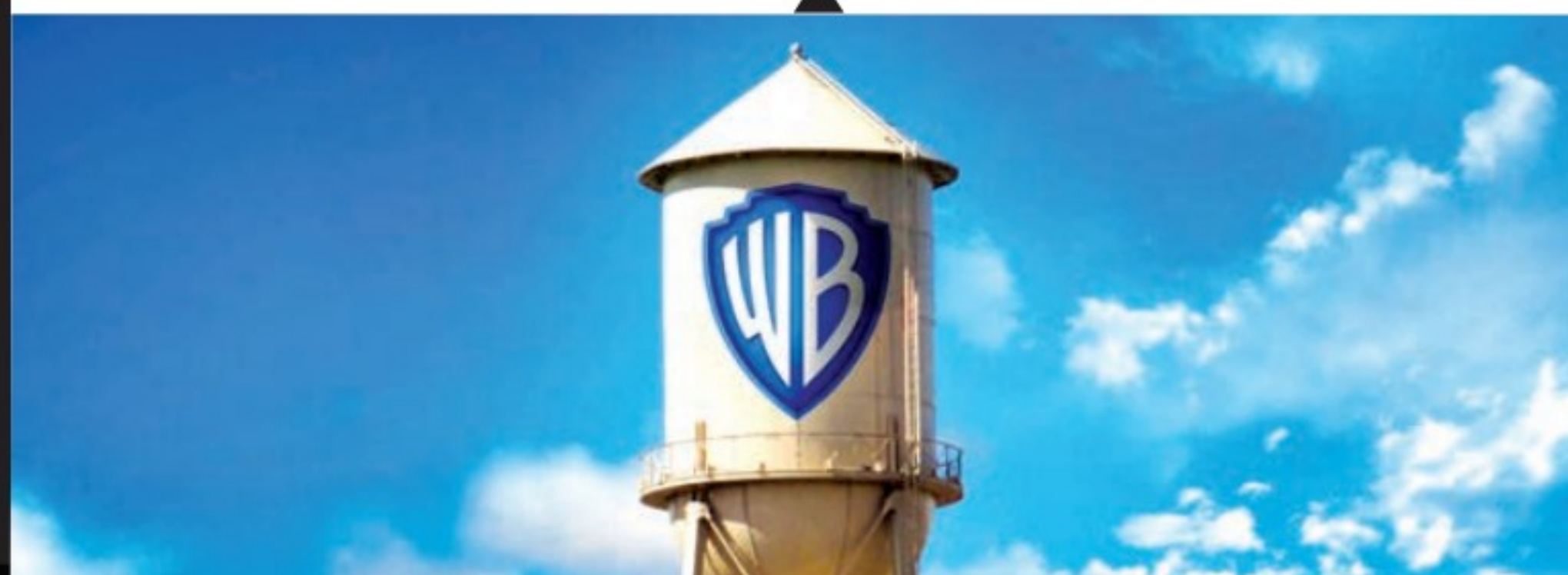


Je sais que vous êtes un paquet à avoir l'excellent jeu de survie/construction spatiale *Astroneer* dans votre bibliothèque Steam, alors j'ai deux bonnes nouvelles. D'abord, près de dix ans après sa sortie, et après avoir été généreusement amélioré par ses développeurs durant cette période, une grosse extension à 10 €, *Megatech*, vient de sortir et rajoute une tonne de contenu supplémentaire (bio-dômes, plateformes orbitales, nouveaux items, etc.) à ce jeu déjà bien fourni. Ce qui devrait être parfait pour patienter en attendant sa suite, *Starseeker*. Elle reprendra le style graphique de son prédécesseur et nous enverra cette fois-ci explorer des planètes (toujours en solo ou en coop) à bord d'un gros vaisseau spatial customisable. Ça file tout de suite dans ma petite liste des jeux les plus attendus de 2026. **A.**

Netfrie & Chill

Netflix rachète Warner Bros. pour 82,7 milliards de dollars. Je répète, pour que vous soyez sûrs d'avoir bien lu : 82,7 FUCKING MILLIARDS DE DOLLARS. Et encore, simplement pour sa branche « Streaming & Studios », regroupant Warner Bros. Motion Picture Group, DC Studios et HBO, le groupe ayant été scindé entre cet aspect et une branche network pour les chaînes sportives et d'information. Cela veut aussi dire que les studios Avalanche, TT Games, Nether-Realm et Rocksteady changent de mains. On pourrait écrire également sous cette forme : une plateforme qui n'a jamais réussi à percer dans le JV rachète, à la marge, tout un tas de studios mal en point et déjà plombés par des licenciements et des annulations

de projets. Vu les économies que Netflix devra mener si cette opération est validée par les autorités de la concurrence (et c'est un gros si), l'ambiance ne va pas être festive chez les développeurs. Oh, et puis finalement, quand on y pense, c'est quoi 80 milliards de dollars ? À peine ce qu'a coûté le pari du Metavers à Méta, ou le prix de 64 Go de RAM en 2026, une paille quoi. La preuve, dès le lendemain, choqué par ce vil prix, la Paramount a décidé d'annoncer une volonté de prise de contrôle hostile, en offrant publiquement 40 dollars par action, soit un total de 108,4 milliards de dollars, qui dit mieux ? Bref, on marche sur la tête, l'argent n'a plus aucune réalité et il faut retirer le chéquier aux patrons des grands groupes. **P.**



Il y a des choses qui semblent impossibles, impensables, délirantes. Si je vous dis « Clint Eastwood qui fait du pole dance » par exemple, ou « Werner Herzog en cuir qui fait un trailer pour expliquer ce qu'est *Warframe* », vous me traiterez de fou. Si vous avez regardé les Game Awards 2025 par contre, vous savez qu'une de ces deux choses est vraie. **P.**

On achève bien les (hommes tout nus à masques de) chevaux

Comme vous pourrez le lire plus en détail page 39, le jeu d'horreur surréaliste *Horses* est sorti depuis le 2 décembre sur itch.io et GOG, mais pas sur Steam, dont il a été banni, au grand dam du studio Santa Ragione qui y voit la perte de 75 % de ses potentielles ventes sur PC. On y incarne un jeune agriculteur qui passe 14 jours dans une ferme, où il aura notamment l'occasion de croiser des êtres humains à poil qui portent des masques de chevaux et sont traités comme du bétail. Ce dernier point n'a pas exactement plu à Steam, lequel a invoqué le fait que le jeu présentait une scène qui « pourrait représenter une forme de conduite sexuelle impliquant un mineur ». Les indications de Steam sont vagues, mais les développeurs pensent qu'une scène du jeu en cours de développement (depuis supprimée) dans laquelle une petite fille monte sur les épaules d'une femme nue à masque de cheval pourrait en être la cause – une scène qui « n'était en aucun cas sexuelle », selon l'un des fondateurs du studio. Plus tard, le jeu a également été retiré d'Epic 24 heures avant sa sortie, puis délisté du store Humble (qui l'a réintégré quelques jours plus tard). **ER.**

POUR VOS IDÉES CADEAUX, PENSEZ À VISITER NOTRE BOUTIQUE EN LIGNE

Arrivage de nouveautés (dépêchez-vous tant qu'il est encore temps. Et on dit ça parce que ça disparaît *réellement* vite, pas pour vendre plus...)



Tous les goodies Canard PC sur
CANARDPC.MYSPREADSHOP.FR



14 Les attentes d'ackboo

Transport Fever 3, PVKK, Subnautica 2...

16 Les attentes d'Ellen Replay

Resident Evil Requiem, Saros, 007 : First Light...

18 Les attentes de Kocobé

Rhythm Paradise Groove, Big Walk, Slay The Spire 2...

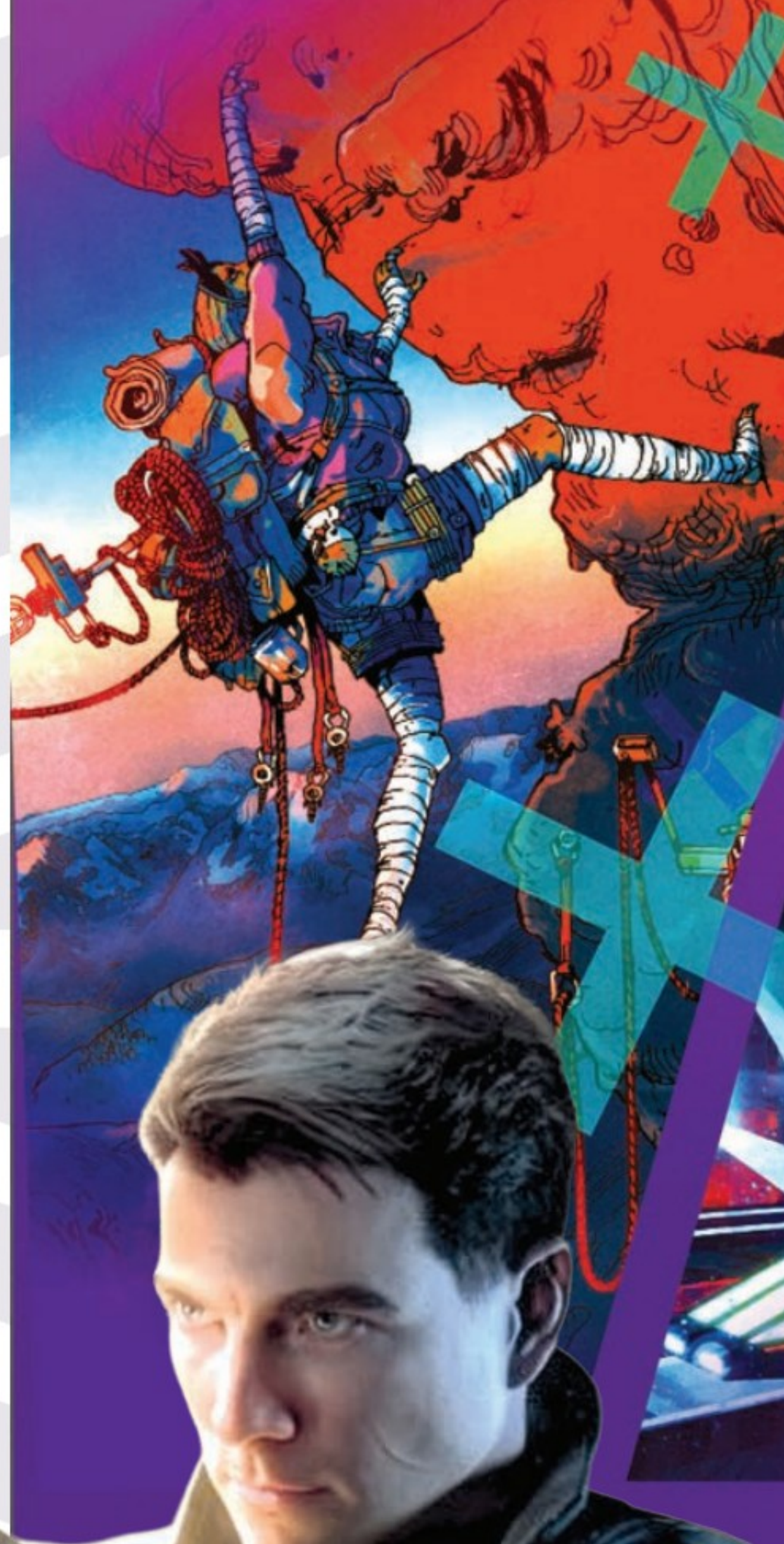
20 Les attentes de Soupape François

Fatekeeper, Valor Mortis, The Legend of Khiimori...

22 Les attentes de Perco

Menace, Cairn, Total War : Warhammer 40K...

LES ATTENTES 20 26 DE LA RÉDACTION





2026 pose enfin une vraie question : à quoi jouer en attendant les chars russes ? Certes, c'est une question qui terrorise tous les rédacteurs, sauf ackboo qui y voit l'occasion de vérifier si les tanks sont bien modélisés dans les jeux, mais qui nous oblige surtout à trier fort. Nous n'aurons pas le temps de tout essayer avant que Paris ne soit vitrifié, autant commencer par le meilleur.

Bien sûr, 2026 sera l'année de l'IA. Nous espérons tous en voir partout, tout le temps. Croyez-moi sur parole, 2026 sera l'année de l'IA et de la VR, le futur du gaming. Fini le temps des petits artisans rétrogrades, vive le *deep learning* et le pillage d'assets ! C'est simple, tous les rédacteurs de *Canard PC* partagent le même point de vue, le même espoir : en finir avec la soi-disant « créativité humaine », qui salope tout ce qui est beau.

Prompt : intertitre amusant. Celle de Rockstar, par exemple, qui a forcé le studio à repousser une nouvelle fois leur prochain petit jeu indé (*GTA VI*, je crois), qui semble UN PEU attendu. Nos journalistes sont aussi un peu impatients, car nous avons toujours aimé mettre en avant de petits projets qui auraient, sinon, pu passer sous le radar. Mais 2026 sera aussi l'année de grosses licences, avec du *James Bond*, du *Warhammer* par paquet de mille, des nouvelles d'*Hitman 4*, etc. Même Kocobé aura son bonbon,

pour peu qu'un *Pokémon Poivre et sel*, plus mature, soit annoncé. Encore faut-il que les studios aient gardé assez de forces vives pour les fabriquer, en attendant le grand soir où un cadre pourra se contenter de prompter « *Fabrique-moi un gros jeu service du type Fortnite rencontre Elden Ring, optimisé pour tourner parfaitement, même sur téléphone* », avant de retourner sniffer autant de lignes de coke qu'il a économisé de lignes de code. Avec pas loin de 30 % de licenciements dans l'industrie l'an dernier, les forces vives vont manquer.

Bortsch 911. De l'optimisme donc, et une foi inébranlable en l'avenir. D'autant plus que le jeu sur PC devrait vivre une courbe exponentielle de popularité, en tout cas auprès des milliardaires vu les hausses de prix que le matos s'appête à subir, sans doute pour un an ou deux (voir p. 76). Au pire, nous vendrons nos configs pour acheter cash des domaines viticoles dans le sud de la France. Au prix de la barrette de RAM, cela devrait devenir jouable. Est-ce que 2026 sera l'année des renversements de paradigmes ? Celle où ackboo se prendra de passion pour les *dating sims*, Ellen Replay pour les simulations automobiles, Kocobé pour les RPG moldaves, Louis-Ferdinand Sébum pour le dernier FPS AAA, Soupape François pour les picross avec des chats et moi-même pour un *extraction shooter coop' multi* ? Sans doute pas, mais qui sait, on ne s'attendait pas à devoir construire des bunkers au cas où et pourtant... Allez, à vos PC, camarades ! ☸

Blackfrost : The Long Dark 2

Subnautica 2



TRANSPORT FEVER 3, PVKK, SUBNAUTICA 2

LES ATTENTES D'ACKBOO POUR 2026

PAR ACKBOO

Avec l'âge, je deviens un peu superstitieux. J'ai notamment remarqué certaines coïncidences troublantes en numérologie. Tenez, si on prend 2026 et qu'on fait la somme de ses chiffres, on obtient 10. En y retranchant très exactement 8,382, on obtient... 1,618, le fameux nombre d'or. C'est clair, 2026 sera une grande année pour le jeu vidéo.

Au sommet de ma liste de souhaits se trouvent trois titres qui détermineront mon niveau de bonheur personnel. En premier lieu, bien sûr, *Subnautica 2*. Oui, je sais, c'est peut-être mal barré. L'ambiance n'est pas au beau fixe entre Unknown Worlds (le développeur californien) et Krafton (l'éditeur coréen), avec de sales histoires de pognon qui se règlent en ce moment même devant les tribunaux. Mais je dois continuer d'y croire. Parce que c'est *Subnautica*, parce que le passage du jeu à l'Unreal Engine a quand même l'air sexy, parce que j'ai tout de même très envie de me construire une nouvelle base et de ramasser des cailloux par 300 mètres de fond. Pour les autres jeux de ma liste, je suis nettement moins inquiet. Je ne vois pas comment *Transport Fever 3* et *Blackfrost : The Long Dark 2* pourraient me décevoir. Le premier devrait être, comme son prédécesseur, un captivant jeu de tchou-tchou et de logistique ; il faudra vraiment une catastrophe pour m'empêcher de passer des centaines d'heures à tirer des kilomètres de voies ferrées.



Transport Fever 3

Le second est simplement la suite du meilleur jeu de survie de ces cinquante dernières années, et même s'il introduit une dimension coop' à l'aventure (que j'ignorerai royalement), je n'ai pas beaucoup de doutes sur les compétences de ses développeurs. Ils semblent même avoir compris qu'il ne fallait pas gâcher leur temps à faire une campagne scénarisée puisque le jeu ne sera qu'un bac à sable pour survivalistes hardcore. Je n'attends rien de moins qu'un GOTY de la décennie du siècle.

Mon programme : survivre puis reconstruire.

Avec *Foundation*, *Anno 117* puis *Farthest Frontier*, l'année 2025 a largement étanché ma soif de city-builders. Je sature un peu. Alors c'est dans mon autre genre de prédilection, les jeux de survie et de construction de base, que je compte piocher en 2026. Et ça tombe bien, ils débarquent en escadrille. J'attends notamment *Starseeker*, la suite de l'excellent *Astroneer*, qui reprend le même style graphique *low poly* tout mignon. *Railborn*, dans lequel on explorera une planète entière à bord



Starseeker



PVKK



Super Meat Boy 3D

d'un train customisable, pourrait être le *Subnautica* ferroviaire auquel personne n'avait pensé. Et puisque malgré mon grand âge, je garde une certaine tendresse pour les jeux à la *Minecraft*, je vais surveiller très attentivement *Everwind*, développé par un studio polonais et édité par Bohemia Interactive. C'est du *Minecraft*, en plus beau, avec un bateau volant entre des îles perchées dans les nuages. Bien sûr, ça me saute. Même si ça me fait un peu mal, parce que je ne pardonnerai jamais à Sean Murray les fausses promesses de *No Man's Sky*, je dois aussi admettre, en ronchonnant un peu, que j'attends son nouveau jeu, *Light No Fire*. Ce n'est pas certain qu'il arrive en 2026, mais je voudrais bien une petite version anticipée d'ici à la fin de l'année, pour voir à quoi ressemble le machin. Hello Games nous promet de l'aventure, de l'exploration, de la survie et de la construction sur une planète qui fera la taille de la Terre. Avec des lapins et des dragons, ce qui me rend curieux.

Il y en aura pour tous les goûts. Je vais terminer ce petit catalogue avec trois titres plus éclectiques. D'abord, *Super Meat Boy 3D*, parce que j'ai été obsédé par le premier épisode, et qu'il me faudra une excuse pour acheter le nouveau Steam Controller. Le passage à la 3D est risqué, mais le studio Sluggerfly, qui se charge du développement en collaboration avec Team Meat, semble soucieux de ne pas trahir l'esprit et la difficulté du jeu original. Ensuite, *PVKK*, qui n'est pas le nom d'un parti politique bizarre, mais d'un simulateur d'artilleur interplanétaire aux ordres d'un régime autocratique. Il semble y avoir des boutons à pousser, des manettes à tirer, je pense que ce sera une sorte de *Papers, Please* avec un gros canon et c'est déjà suffisant pour me donner des vapeurs. Enfin, pour la troisième année consécutive, je persiste à griffonner *Nivalis* dans ma liste. Sur le papier, ça ressemble à un *Big Ambitions* version cyberpunk et gros pixels, dans lequel on devra gérer des business (restos, night-clubs, etc.), décorer des appartements, pêcher, trouver l'amour. Il aurait dû sortir en 2024, il est désormais annoncé pour 2026. J'espère que ses développeurs tiendront leur planning et ne me feront pas passer pour un idiot en 2027. 🙏

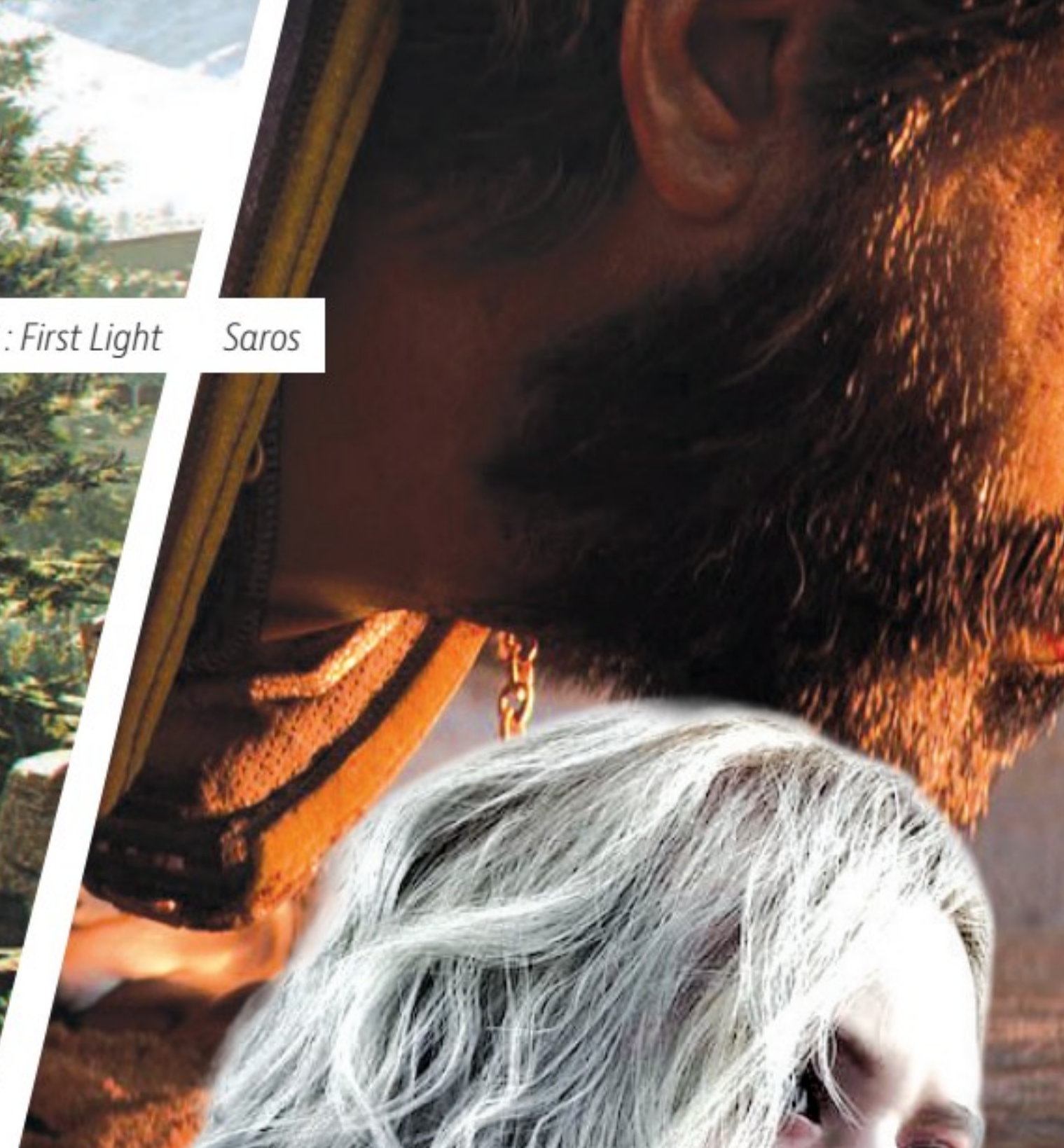
■ Dans l'huile et le cambouis

Hey ! Pssst ! Venez, on va se mettre dans ce coin, à l'écart. Comme ça, on est juste entre tarés des grosses machines, c'est plus discret. Voici donc ce qui arrive pour 2026. Si vous êtes orientés camions, il faudra suivre *Road Kings*, un concurrent (probablement plus narratif, avec des missions scriptées) d'*Euro Truck Simulator 2*. Si vous êtes plutôt submersible, *Modern Naval Warfare* veut être un « simulateur next-gen » de pénis d'acier. On y pilotera un sous-marin nucléaire d'attaque de classe Virginia au milieu de la mer de Chine, ça a l'air costaud. Et si vous êtes plutôt aviation, on espère que *Dead Stick*, le simulateur de vol de brousse maintes fois retardé (mais repris récemment par un nouveau studio motivé), sortira cette année.



007 : First Light

Saros



RESIDENT EVIL REQUIEM, SAROS, 007 : FIRST LIGHT

LES ATTENTES D'ELLEN REPLAY POUR 2026 (OU 2027, OU 2028, OU JAMAIS)

PAR ELLEN REPLAY

Le problème avec les marronniers, c'est qu'ils reviennent tous les ans, et contraignent par la même occasion à un bilan pas toujours très flatteur. Quand je regarde mes attentes de 2025, je constate que : 1/ la plupart des jeux listés étaient déjà dans mes attentes 2024, 2/ les autres (comme *GTA VI*, *Mixtape*, *Looking for Fael* ou *The Eternal Life of Goldman*) ont été repoussés à 2026, et 3/ les jeux qui sont effectivement sortis se sont avérés tragiquement décevants (*Dead Static Drive*, *Lost Records : Bloom & Rage*). Pour bien entamer cette année 2026, j'ai décidé de faire les choses autrement.

Pour ce mois de janvier, j'ai donc choisi de vous faire la liste de mes attentes pour 2026, ou pour 2027, ou pour 2028, ou pour l'année où les poules souriront à pleines dents. Comme ça, personne ne pourra me prendre en défaut quand j'écrirai que *GTA VI* (pour l'instant prévu au 19 novembre 2026, après deux reports) fait partie de mes jeux les plus attendus lorsque Rockstar le repoussera une troisième fois après s'être retrouvé dans l'embarras pour avoir licencié l'intégralité de ses salariés syndiqués. Malgré ma propension à *facepalmer* dès que je lis la moindre actualité sur le studio, je suis toujours aussi curieuse de suivre un couple de criminels, de tracer dans une voiture aux couleurs criardes en écoutant de la *miami bass* et de rencontrer une galerie de personnages qui mélange des conspirationnistes, des entrepreneurs véreux et des influenceuses TikTok. Je croise aussi très fort les doigts pour que *Silent Hill : Townfall* sorte enfin cette année. Ce jeu narratif, plus modeste que les épisodes canoniques, est développé par le studio *NoCode*, à qui l'on doit déjà les fabuleux *Observation* et *Stories Untold*, et je pense qu'on peut m'attribuer à peu près la moitié des vues sur les 142 000 qui ont été récoltées par son trailer cryptique. Il y a un moment incroyable où le narrateur déclare : « Nous sommes tous ici, condamnés à être jugés pour avoir commis quelque chose d'affreux, mais vous, vous êtes là pour une tout autre raison. Et je n'ai aucune envie d'être dans votre périmètre proche quand vous comprendrez pourquoi », et cette seule réplique me file la chair de poule depuis 2022 – soit l'année où ce trailer a été révélé pour la première fois, avant que les développeurs ne partent acheter des cigarettes sans plus jamais donner de nouvelles.



Halloween



GTA VI (faut-il vraiment le préciser, vu qu'il était déjà en tête de mes attentes de l'année dernière, et potentiellement de celles de l'année prochaine ?)

Mouse : P.I. For Hire

Resident Evil Requiem

Out of Words 2

Horreur sur la marchandise. Si les studios tiennent leurs promesses, février devrait être placé sous le signe de l'horreur : *Reanimal*, le très prometteur jeu en coop' de Tarsier Studios est prévu pour le 13, tandis que *Resident Evil Requiem* (où l'on incarnera l'agente du FBI Grace Ashcroft et Leon Kennedy) doit arriver le 27. Dans les deux cas, il sera question de fuir comme un dératé et de vous cacher de créatures extrêmement flippantes – s'échapper d'une île cauchemardesque remplie d'animaux mutants pour le premier, et pour le deuxième, arpenter un manoir aux couloirs mal éclairés où crapahute une vieille femme géante en chemise de nuit. Une fois remise de mon extinction de voix à force de hurler, je serai fin prête pour la sortie, en mars, de *Mouse : P.I. for Hire*, un magnifique boomer shooter aux animations inspirées des dessins animés des années 1930, mais aussi de *Saros*, où l'on incarnera un type surarmé qui vient d'échouer sur une planète polymorphe peuplée de créatures hostiles. Et lorsque j'aurai récupéré un rythme cardiaque à peu près normal (il s'agit, après tout, du prochain jeu de Housemarque, qui m'avait fait atteindre des niveaux de nervosité rarement égalés avec *Returnal*), je pourrai me détendre un peu en m'infiltrant dans les lieux cossus de *007 : First Light*, qui nous place dans les chaussures d'un agent 007 en formation et devrait nous emmener un peu partout dans le monde, du Vietnam à l'Islande jusqu'à la Mauritanie.

Comme ci comme sable. Cette année, je ne suis pas tournée que vers l'avenir, mais aussi un peu vers le passé : Ubisoft a avancé que son remake de *Prince of Persia : Les Sables du temps* sortirait avant le mois d'avril. Après avoir passé des plombes à jalouser

mon père en le voyant traverser les décors de *Prince of Persia 2* (que je n'ai jamais réussi à terminer sans son aide), c'est le *Prince of Persia* de 2003 qui a officiellement fait de moi la pro-gameuse de la maison, par ma simple capacité à réussir à manier deux joysticks sans me prendre de mur. Et qui sait, peut-être que 2026 verra aussi la sortie du remake des deux premiers *Max Payne*, qui ont tout autant bercé mes jeunes années (si je devais un jour entamer une psychanalyse, c'est sans doute à ça que j'attribuerais ma fascination toute particulière pour les jeux sanglants qui commencent par une nouvelle traumatisante) – c'est en tout cas ce que laissait présager un rapport interne récent de Remedy, à supposer que ces derniers ne soient pas trop occupés avec *Control Revenant* (dont la bande-annonce m'a aussi fait trépigner). Côté multi, j'ai prévu de supplier Kocobé de me céder sa Switch 2 pour découvrir *The Duskblooms*, le prochain jeu de FromSoftware où il sera possible de castagner des créatures de sang avec sept camarades. Si ces mêmes camarades ne sont pas trop éprouvés par le combat, j'espère de tout cœur pouvoir les convaincre de s'allier avec moi pour fuir Michael Meyers dans la banlieue pavillonnaire d'Haddonfield, puisque le jeu d'horreur asymétrique *Halloween* est prévu pour le 8 septembre prochain. Et s'ils finissent tous essorés par l'expérience, je garderai le plus méritant pour qu'il m'accompagne sur *Out of Words*, qui se présente comme un *platformer* coopératif à la *It Takes Two* entièrement réalisé à la main, et dont l'objectif est de retrouver sa voix dans un monde fait d'argile. Je ne sais pas pour vous, mais je pense que 2026 (ou 2027, ou 2028, ou l'année où les poules auront des dents, c'est encore à déterminer) s'annonce déjà bien réjouissante. 🍷



RHYTHM PARADISE GROOVE, BIG WALK, SLAY THE SPIRE 2

LES ATTENTES DE KOCOBÉ POUR 2025

PAR KOCOBÉ

Pour mes camarades, la rédaction des attentes pour l'année qui vient peut sembler être un exercice simple, qui s'apparente presque à de l'écriture automatique. Mais pour moi ? C'est l'enfer. À quoi bon dépenser de l'énergie à prévoir le futur quand le présent recèle déjà tant de bons jeux ?



Non, vraiment, c'est vertigineux à quel point, chaque semaine apporte sa nouvelle surprise, sa nouvelle tendance, son nouveau phénomène. Il peut s'agir du triple A qui va monopoliser la discussion sur les réseaux ou du petit titre indépendant en accès anticipé bricolé en trois mois, qui craque de partout et qui cartonne chez les streamers. Jamais dans ma vie de journaliste jeu vidéo je n'ai ressenti l'impression d'être autant submergé (ce qui est quand même sacrément déprimant quand on constate combien d'entre nous sont restés dans le milieu). Mais allons-y, je vais essayer de sortir la tête du guidon et voir ce qui nous attend en 2026.

Enfin, more heroes. Et, tiens donc ! Qui aperçois-je à l'horizon de février ? Mais oui ! C'est le cycle SUDA51 ! Si vous ne connaissez pas, il s'agit de l'éternelle répétition en trois phases. Étape une : SUDA51 dévoile un nouveau projet enthousiasmant dans une bande-annonce complètement folle, super bien mise en scène. Étape deux : 6/10. Étape trois : on recommence. On est encore à l'étape une de *Romeo is a Dead Man* et ce qu'on a vu de ce beat'em up ultraviolent qui n'a pas l'air si éloigné de *No More Heroes* me rend particulièrement impatient d'être déçu. Côté Nintendo, après la sortie de *Kirby Air Riders* et de *Metroid Prime 4* l'année dernière, le calendrier est dorénavant plutôt vide en matière de gros titres. Cependant, inutile de patienter pour un Direct, car deux jeux attisent désormais furieusement ma curiosité. *Rhythm Paradise Groove* pour commencer, le nouvel épisode de la fantastique licence des Paradis du Rythme, comme on l'a appelée un temps en France. On peut ainsi s'attendre à une compilation de mini-jeux rythmiques idiots, entraînants et exigeants avec une bande originale formidable signée par le producteur japonais Tsunku. Autre épisode d'une série moins en vue que les habituels *Mario* ou *Zelda*, on a un nouveau *Tomodachi Life* cette année ! Sous-titré « Une vie de rêve », il vous proposera encore de créer des avatars pour qui vous voulez (non, mais, vraiment qui vous voulez : vous, vos amis, votre famille, des célébrités, des animaux, des personnages fictifs, des concepts abstraits...) et de les faire interagir de la manière la plus stupide possible. C'est un peu comme regarder un aquarium, mais avec vos potes dedans, et où ils feraient n'importe quoi. La version 3DS de 2013 est l'un des titres les plus drôles qu'il m'ait été donné de jouer.

Stardew malaise. Vous ne vous êtes jamais demandé ce que pouvait donner *Stardew Valley* si on avait eu la malchance d'installer notre ferme sur un cimetière indien plutôt que dans

une bourgade paisible ? C'est à peu près le résumé de *Neverway*, dans lequel sont impliqués le *pixel artist* de *Celeste* et le musicien Disasterpiece (*Fez*). On y incarne Fiona, qui fuit sa vie de surmenage, qui se retrouve à devoir rembourser une dette auprès d'un dieu mort. Je ne sais pas si elle y gagne beaucoup au change. La vie à la ferme rencontre ainsi l'action à la *Zelda* classique dans ce drôle de mélange à l'ambiance crépusculaire. Et puisqu'on parle de se faire peur, sachez qu'*Ontos*, le nouveau projet de Frictional Games a également été annoncé pour 2026. La dernière fois que les Suédois s'étaient attaqués à de la science-fiction, c'était pour *SOMA* et c'était extraordinaire. Sinon, pour le reste, j'attends toujours que ça marche. Et marcher, c'est précisément la promesse de *Big Walk*. Un *walking simulator* au premier degré qui nous permet juste de faire des randonnées et de discuter entre amis. Le jeu de House House (connus pour avoir commis le très rigolo *Untitled Goose Game*) intègre un vocal de proximité ainsi que des petites activités qui mettront à l'épreuve la coordination du groupe, mais, hormis cela, rarement un titre m'aura autant enthousiasmé avec une proposition aussi simple. Je n'aime pas les jeux de bagnole. Et pourtant, *Forza Horizon*, j'aime bien. J'adore même. Et autant vous dire que je suis chaud comme une machine à takoyaki pour ce sixième épisode qui, après le Mexique, se déroule au Japon. Une destination certes très facile, mais également très attendue. Je pense que même le plus ronchon des détracteurs se calmera quand il se rendra compte qu'il peut désormais effectuer des dérapages en pleine nuit sur des flancs de montagne bétonnés avec le mont Fuji dans le rétroviseur et de l'Eurobeat dans les oreilles.

Mon accès anticipé anticipé. Terminons par deux sorties incomplètes pour conclure ces attentes finalement pas si mal achalandées. Tout d'abord, *Slay The Spire 2*, la suite du roi incontesté des rogues deck building, dont l'accès anticipé arrivera en mars. Ce qu'on a pu en voir jusqu'à présent montre une suite qui semble particulièrement fidèle au premier épisode. Il s'agira toujours de gravir cette tour remplie de monstres tout en construisant son deck en chemin. On se sent comme à la maison et on a hâte de s'essayer au *Necrobinder*, une des nouvelles classes qui nous a été présentée. Enfin, ceux qui

auront contemplé le générique de fin du chapitre 4 de *Deltarune* le savent déjà : le suivant est pour cette année. Inutile de rappeler que je suis aussi impatient de connaître la suite de cette histoire concoctée par Toby Fox que de regarder les innombrables vidéos spéculatives qui vont en découler. Et maintenant, si vous voulez bien m'excuser, je dois vérifier combien de bons jeux sont sortis dans le laps de temps qu'il m'a fallu pour écrire ces prévisions. ■







Fatekeeper

FATEKEEPER, VALOR MORTIS, THE LEGEND OF KHIIMORI

LES ATTENTES DE SOUPAPE FRANÇOIS POUR 2026

PAR SOUPAPE FRANÇOIS

Les astrologues se prennent la tête à calculer les trajectoires des planètes au double décimètre, tout ça pour m'apprendre que je suis Poisson ascendant Verseau. Alors que pour cerner la personnalité d'un homme avec bien plus de détails, il suffit de lui demander les jeux qu'il attend pour l'année qui débute. Ainsi, pour 2026, mon moi profond est une petite fille fan de poney, ascendant Napoléon communiste.

Cela va bientôt faire une quinzaine d'années que je me retiens, à chaque solde Steam, d'acheter un exemplaire de *Skyrim* sur PC, après l'avoir poncé à l'époque sur ma Xbox 360, cette console d'amour (ackboo, je te dis crotte, cordialement). Pourquoi ? Car je me dis qu'arrivera bien un nouveau RPG de fantasy à la première personne pour me prendre la main. *Fatekeeper* pourrait être l'élue. Certes, je garde la tête sur les épaules quant à l'ampleur du projet : la communication autour du jeu met l'accent sur « une équipe de DOUZE passionnés » (comme les apôtres, l'élue, que j'avoue !). Mais à un AAA rempli de vide, je préfère des montagnes et des grottes moins vastes, mais mieux ouvragées.

Du linéaire frais. Sur ce point, mon attrait initial tient pour beaucoup à la direction artistique de Raphael Lübke, qui a notamment œuvré sur *Lords of the Fallen*, et sur qui on peut compter pour ajouter un peu de rouille sur les picots d'épaulières des armures trop propres. Lorsque, sur le Discord du jeu, un enthousiaste compare *Fatekeeper* aux *Elder Scrolls*, Raphaël tempère

et parle d'une aventure linéaire, en insistant plutôt sur la profondeur des mécaniques « classiques » de RPG. Si on le supplie de faire un monde ouvert (les gens, j'avoue...), il répond simplement « on ne peut pas », et confirme la linéarité du scénario. Et quand IGN lui demande si les combats auront quelque chose de *Dark Souls*, il répond que les patterns ne seront pas punitifs (ça veut dire non). C'est cette lucidité et cette franchise, plus que le trailer de huit minutes, qui confortent mes espoirs. Je n'y passerai pas 100 heures, et c'est OK, tant que je peux faire mumuse avec un système de build correct.

Fidèle au Castro. Après *Skyrim*, me voilà rattrapé par une autre de mes lubies de 2011, *Tropico 4*, épisode par lequel j'ai découvert une de mes séries-chaussons favorites. Conscients que le même moule avait été réutilisé tel quel, sans même être rincé à l'eau claire, pour créer *Tropico 5*, les développeurs du sixième épisode s'étaient démenés pour apporter une caution minimum de nouveautés. En résumé, des maps en archipels, et quelques magouilles en plus : acheter de la contrebande, saboter des puissances



The Legend of Kihimori

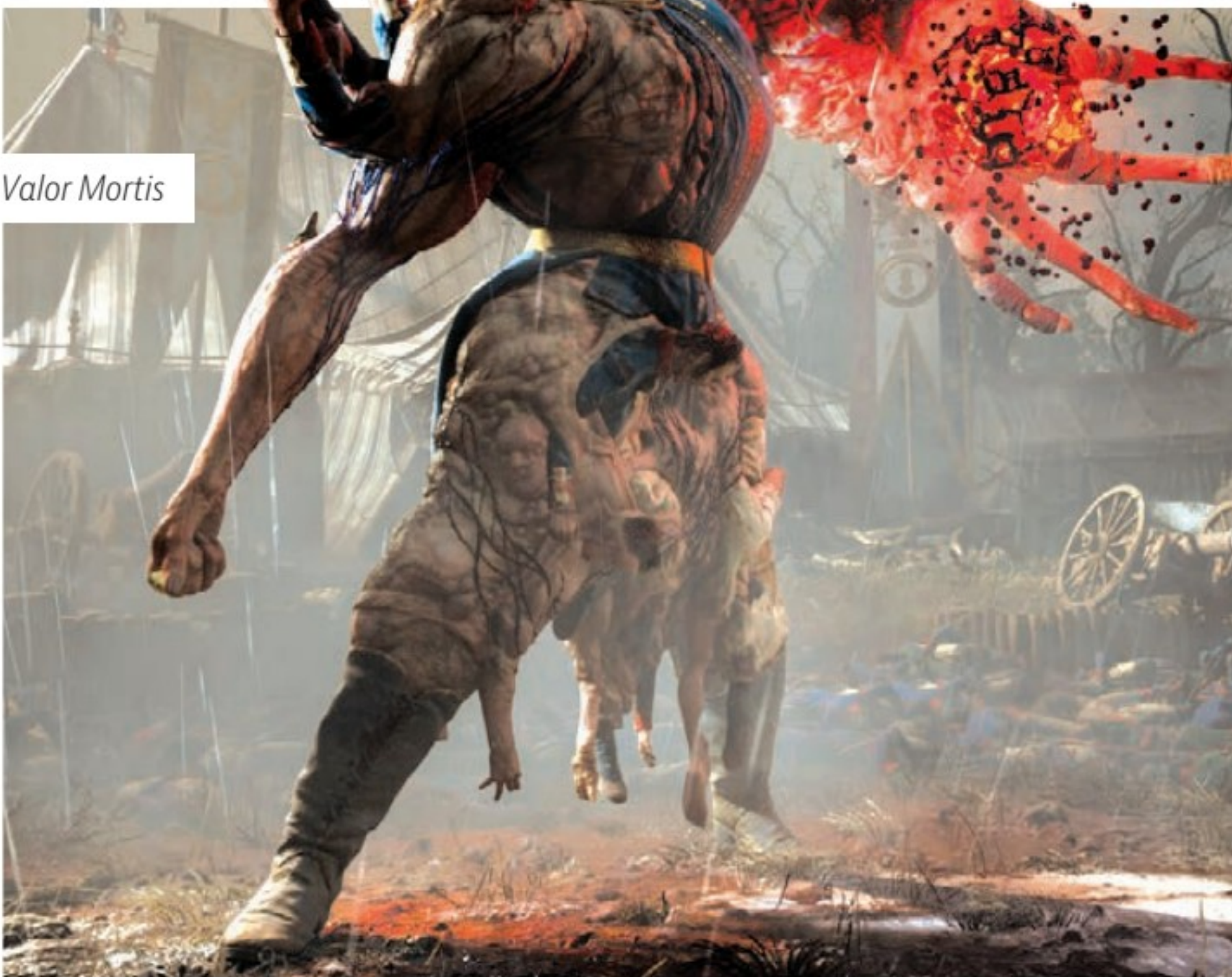


Tropico 7

étrangères, manipuler des cours à l'export. *Tropico 7*, confié aux soins de Gaming Minds Studios (*Railway Empire*), promet du terraforming pour prolonger les fins de partie, et un conseil pour approfondir un peu la politique intérieure. Pas très épais, comme soupe. Mais je sais déjà que je vais jouer au gentil dictateur pendant 40 heures, et danser la salsa sur les corps sans vie de mes opposants. Ce qui fera de moi le candidat le plus à même de vous représenter aux élections présidentielles de 2027.

Dark Souls, mais empire. One More Level, les développeurs polonais de *Ghostrunner*, ont présenté lors de la Gamescom un Souls-like de plus... Oui, moi aussi, j'ai la flemme d'y joueeuhh, attendez ! Des soldats napoléoniens aux corps déformés par une vermine organique atypique ? J'ai rien dit, donnez-moi un pistolet à silex, et laissez-moi refaire Austerlitz avec cette piétaille aux crânes difformes et au nombre de membres non réglementaire. On peut donc raisonnablement attendre de *Valor Mortis* qu'il reprenne les combats nerveux et unanimement salués de *Ghostrunner*, pour un Souls-like en vue FPS. Le défi pour *One More Level* paraît plus atteignable qu'une victoire à Waterloo, s'il ne s'agit « que » de raffiner un système de jeu solide pour le cuisiner à la sauce FromSoftware (« feux » de sauvegarde, apprentissage par la mort) et Waterloo (froid, boue, charnier). Les quelques extraits de vrai gameplay montrent une savate qui récompense les parades parfaites, les contre-attaques éclair, et la gestion de la distance. Je suis venu attiré par l'ambiance à couper au sabre briquet, mais *Valor Mortis* a les ressources pour m'arracher à ma contemplation. Et me faire braver cette peur irraisonnée des hauts bonnets à poils de la garde impériale.

Steppes à cheval. Peut-être faut-il y voir une déformation professionnelle du préposé au courrier de la rédac que je suis, mais j'attends également *The Legend of Kihimori*. Vivre la routine d'une factrice à cheval dans la Mongolie du XIII^e siècle est une proposition qui a le mérite d'être originale. Et j'y projette beaucoup de l'aspect relaxant des longs trajets à cheval de *Red Dead Redemption*. Avec un sentiment de sécurité inédit : du temps de Gengis Khan, les routes étaient bien mieux tenues. Oui, vous allez me dire que les développeurs ne sont jusque-là connus que pour avoir créé les jeux *Whisper : le début d'une belle amitié*, qui ressemblent peut-être un peu trop à *Léa Passion : Poney-club*. Mais je crois en la rédemption de gens qui se sont dit « Tiens, on sait faire des chevaux, est-ce qu'on ne ferait pas un jeu destiné aux adultes ? » (et, non, je ne parle pas de *Horses*). Reste à savoir si les versants survie (archerie, protection des marchandises) et gestion (optimisation de notre écurie) seront suffisamment intéressants pour nous faire tenir bon la bride. 🐾



Valor Mortis





MENACE, CAIRN, TOTAL WAR : WARHAMMER 40K

LES ATTENTES DE PERCO POUR 2026

PAR PERCO

Qu'est-ce que je peux bien attendre de 2026, alors que j'ai déjà tout. Une famille aimante, un job en or, de l'arg... bon, un job en or c'est déjà pas mal, et un Steam Deck. Bref, ma pyramide des besoins est remplie, je n'ai plus qu'à dérouler en attendant la mort. Par contre, je l'espère le plus tard possible et je n'aime pas m'ennuyer, autant passer le temps à jouer aux jeux vidéo.

Commençons, logiquement, par ceux que j'attendais en 2025, mais qui n'ont pas daigné se pointer à l'heure. À vrai dire, il n'y en a qu'un à qui je pardonne ce retard, tant il me chauffe : *Cairn*, la simulation de grimpette des Français de The Game Bakers, qui arrive en janvier. Vous pourriez penser que j'ai eu ma dose d'escalade avec le très, très, très rigolo *Peak*, qui offre en plus une balade entre amis d'une débilité sans borne (la balade, pas – forcément – les amis), mais ici, c'est le système de contrôle qui est tellement bon que j'ai envie de le mettre à l'épreuve de plus de falaises. On y contrôle chaque membre de son alpiniste, un par un, en cherchant l'équilibre, la meilleure prise et une position de confort qui permette à nos muscles de ne pas se tétaniser trop vite. Dans la vraie vie, il faudrait me payer en diamants pour grimper plus haut que le sommet d'un dos d'âne, mais là j'ai envie de tutoyer les cieux.

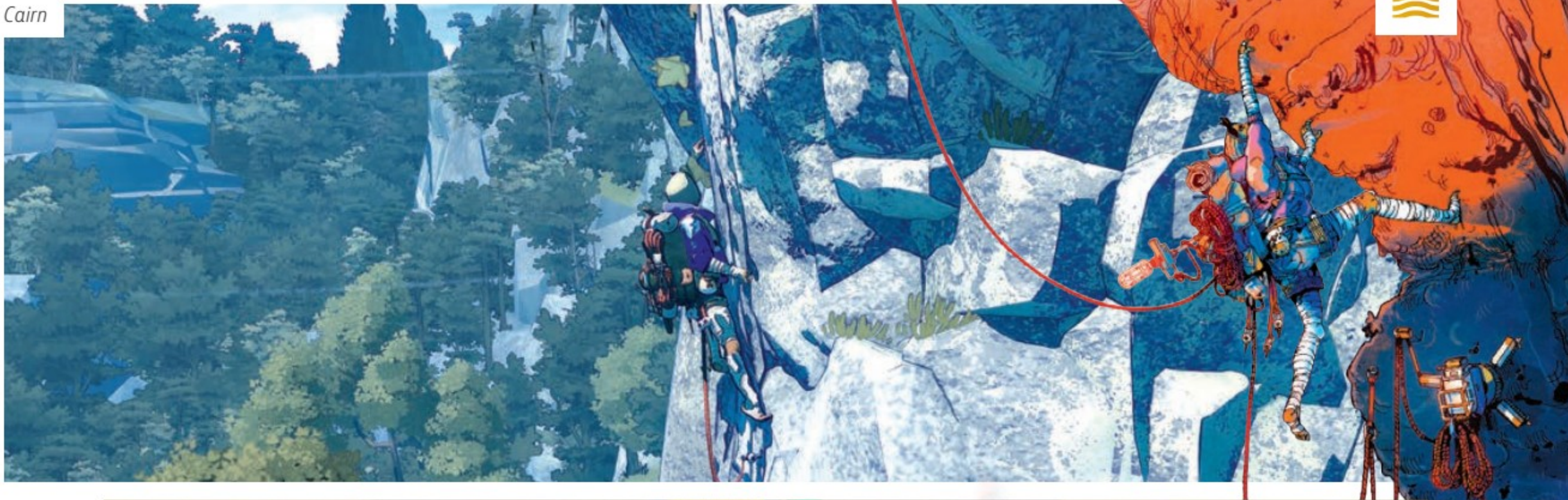
Ne pas avoir l'air Mossad. Pour les jeux qui auront, je l'espère, la politesse, que dis-je, la décence de se pointer en temps et en heure en 2026, j'attends fort *Espiocracy*, par les illustres inconnus d'Ex Vivo Studio, mais édité chez Hooded Horses, ce qui est souvent bon signe. Un jeu d'espionnage et de grande stratégie dans lequel on dirige une agence de renseignement (il y en a 74 !) après la Guerre froide, pour tramer coups d'État et assassinats au parapluie bulgare, afin de façonner le monde libre. Je compte m'y lancer un défi personnel et damer le pion au KGB et à la CIA en prenant sous mon aile les services secrets du Grand-Duché de Luxembourg, réparer une injustice en le dotant de l'arme nucléaire et du programme spatial qu'il mérite, et torturer les espions de l'étranger en les gavant du plat national, le *judd mat gaardebounen* (du porc fumé dans une sauce crémeuse servi avec des fèves et des pommes de terre, un rêve de nutritionniste). Le monde entier, enfin, partagera notre devise – la moins ambitieuse de l'histoire de l'Homme : « Nous voulons rester ce que nous sommes. »

2026, devrait aussi nous amener, dès février, ce qui se profile comme le meilleur tactical depuis très, très longtemps : *Menace*. J'ai déjà tartiné des pages après la diffusion de sa démo pour expliquer à quel point les créateurs de *Battle Brothers* se préparaient à nous sortir un bijou de tactique au sol, mais maintenant je veux voir ce que recèle le volet stratégique et la campagne générale. S'il contient ne serait-ce que la moitié des promesses faites, j'y passerai des heures et des heures. Et si – rien n'est impossible – il n'est pas bon, eh bien écoutez je suis un homme raisonnable et je me contenterai d'aller mettre le feu aux locaux d'Overhype Studios et d'arracher les ongles des développeurs, en toute simplicité.

Eau de Pologne. Comme *The Witcher 4* n'arrivera pas avant très longtemps (2027, si ce n'est 2028), je compte étancher ma soif de RPG polonais avec *The Blood of Dawnwalker*. C'est l'un des réalisateurs de *The Witcher 3 : Wild Hunt* qui mène la barque, et le studio *Rebel Wolves* semble presque être une succursale de CD Projekt, tant bon nombre de ses employés y ont bossé. Bien sûr, on nous promet que « chaque action façonne le monde qui vous entoure », quel RPG ne promet pas cela ? Mais c'est surtout son ambiance polono-vampiresque qui m'attire, ainsi qu'une idée un peu neuve dans le genre : du temps limité. L'aventure se déroule dans un délai restreint, ce qui oblige à faire des choix pratiques. Autrement dit : on ne sauvera pas toutes les veuves et tous les orphelins, faute de temps. Faute de grives, on mange des merles. Le temps, justement, manquera peut-être pour les jeux suivants, dont on n'a aucune certitude qu'ils n'arriveront pas plutôt en 2027, même si notre position) privilégiée de « sales journalopes » nous permettra peut-être d'y coller nos grosses pattes avant. Tout d'abord *Away Team*, le spin-off d'*Oxygen Not Included* de Klei. On n'en a rien vu, sauf une hilarante bande-annonce, mais je croise tous les doigts (je n'en ai pas beaucoup) pour qu'il soit ce que j'espère : une excuse



Cairn



Espionage



Menace



Away Team



Mince, un pantalon tout neuf !
Total War : Warhammer 40K



Dawn of War IV



pour un reboot plus guidé et narratif du sandbox de survie souterraine du studio, un jeu brillant, mais qui est devenu un béhémoth indigeste à force d'y accumuler les couches de mécanique (les fluides, les gaz, la physique... il y en a trop à apprendre pour s'y attaquer aujourd'hui). Klei est mon studio préféré, et je rêve de m'y relancer, mais qu'on me tienne un peu plus la main sur la route.

Hérésie, à moitié dans ton lit. Mais si j'ai attendu le dernier moment pour rendre mon texte, malgré la menace d'une Ellen Replay de me recoller le test d'un jeu d'horreur si je n'accélérais pas la cadence, c'est parce que j'attendais les Game Awards et la seule annonce qui compte. Vous vous souvenez quand je parlais de l'amour de la famille, d'avoir son *dream job*, et tout et tout ? Tout ça, c'est de la merde en fait, et mon âme était vide avant que Creative Assembly n'officialise la sortie d'un patchwork de tous mes kinks en un seul jeu. Il est réel, il arrivera, Dieu existe et la

vie est belle : *Total War : Warhammer 40K* est bien dans les tuyaux. Comme disait Thierry Roland, le philosophe : « Je crois qu'après avoir vu ça, on peut mourir tranquille. Enfin, le plus tard possible, mais on peut. » Je décortique le trailer et les quelques screenshots disponibles comme un orpailleur observe son tamis, avec avidité et une obsession quasi malsaine. Une carte de campagne à l'échelle spatiale, ce qui semble bien être des combats à la *Battlefleet Gothic*, avec d'immenses vaisseaux bardés d'armement, des combats au sol à l'échelle encore inconnue mettant aux prises des Space Marines, des Aeldaris, des Orcs et l'Astra Militarum (les quatre factions de départ confirmées par le studio). Déjà que 2026 verra arriver un buffet *Warhammer 40K* de gourmet entre *Dawn of War 4*, *Mechanicus II* et le *Dark Heresy* de Owlcat Games, cette annonce est un rêve humide, même si je m'interroge encore sur la capacité de Creative Assembly à s'emparer pleinement d'un univers pas tout à fait adapté à sa formule. ■

EN TEST

474



26 Farthest Frontier
28 Skate Story
30 Rhythm Doctor
32 Routine
34 Metroid Prime 4 : Beyond
36 Octopath Traveler 0
39 Horses
40 Call of Duty : Black Ops 7
42 Morsels
44 Constance
46 **News Tower**
47 Marvel Cosmic Invasion
48 Unbeatable
49 My Little Puppy
50 RV There Yet ?
52 Winter's Burrow
53 Q-UP
54 Monsters are Coming !
Rock & Road
56 Thrasher



474

EN TEST

Farthest Frontier

TOUT LE CHARME DE L'ANCIEN

Par **ackboo**

Je bougonnais récemment sur la situation compliquée du secteur « city-builder à gratte-ciels », mais du côté des jeux de construction de village champêtre, c'est la grosse fête. Après *Foundation* en début d'année puis *Anno 117* il y a quelques semaines, voici qu'arrive la version 1.0 de *Farthest Frontier* pour compléter ce que j'appellerai désormais « la triplète magique de 2025 ».

Ce jeu est déjà connu comme le loup blanc par tous les fétichistes de la bourgade médiévale. Il y a plus de trois ans, je vous expliquais tout le bien que je pensais de sa première version anticipée, et il s'est depuis vendu à plus d'un million d'exemplaires, tranquillou. Ce n'est pas étonnant : *Farthest Frontier* est un city-builder rassurant, un *safe space* pour les amateurs du genre. Tout y est familier : vous avez un petit village organisé sur une grille bien propre, l'habituelle pelletée de ressources à gérer (16 matières premières, 19 aliments, 32 objets d'artisanat, 12 semences à planter dans les champs, vous aurez de quoi faire), près de 200 bâtiments différents avec une belle architecture d'époque et un tableau des professions directement repris sur *Banished*. En fait, on pourrait même dire que tout le jeu est repris sur *Banished*. C'est un peu le *Banished 2.0* que nous n'aurons jamais, vu que son développeur n'a pas donné signe de vie depuis plusieurs années (il doit profiter de ses millions, tant mieux pour lui).

À l'époque, il n'avait pas de frigo. *Farthest Frontier* apporte quand même son petit lot de nouveautés par rapport au jeu dont il s'inspire. Reprenant par exemple une idée de *Foundation*, chaque chaumière aura une notion d'attractivité qui dépendra des bâtiments construits dans son voisinage – ce qui veut dire que pour avoir un beau centre-ville tout étincelant de maisons propres, il faut l'entourer de parcs et de tavernes plutôt que d'installer une tannerie puante juste à côté. Vous avez aussi une gestion de la conservation de la nourriture que je n'ai jamais vue ailleurs, ce qui exige de construire des celliers, des tonneaux et des bœufs pour préserver les tonnes de bouffe que le village produit en continu. Ça rajoute un petit stress sympa. Et la version 1.0 inaugure un arbre technologique qui demande de planifier soigneusement les différentes étapes de l'évolution du village. Puis, il y a les combats. En principe, je n'aime pas trop qu'on en colle dans mes city-builders. Je trouve que c'est souvent mal implémenté, mal équilibré, frustrant et que ça casse le rythme du jeu. Là, honnêtement, ça passe. Même s'il est possible de jouer en mode « Pacifique », j'ai laissé se dérouler ces petites attaques de pillards qui arrivent toutes les 20-30 minutes de jeu. Elles ne sont pas trop difficiles (même si ça se corse quand le village dépasse les 500 habitants) et donnent

une excuse pour se goinfrer de piécettes chez les marchands de passage, financer une grosse garnison de soldats et construire des kilomètres de palissades. (Il faut dire que j'adore tout ce qui est palissade, mur de protection, tour de garde. Quand j'en construis dans un jeu vidéo, je me sens plus en sécurité dans la vraie vie. Oui, c'est bizarre.)

Toujours plus de choux. Après avoir enchaîné un gros paquet de city-builders cette année, je pensais que j'étais rincé et qu'il me faudrait un ou deux trimestres de *cooldown* avant d'en retrouver le goût. Mais dès que mon village a dépassé les 30 habitants, que j'ai commencé à me dire qu'il fallait que je plante

Des celliers, des tonneaux et des bœufs pour préserver les tonnes de bouffe que le village produit.

plus de choux et que je construis une briqueterie, je suis retombé dans l'addiction. J'ai retrouvé les sensations de *Banished*, avec tout le confort moderne d'un jeu de 2025. Cela dit, je ne mettrais pas *Farthest Frontier* au même niveau que *Foundation*. Le jeu de Polymorph Games, tout en rondeur, en sentiers organiques, en teintes chatoyantes, reste pour moi le meilleur sim-village de l'année – et pour l'instant, de la décennie 2020. Cela n'enlève rien aux qualités de *Farthest Frontier*. S'il reste plus classique, plus sage, un peu plus « rigide » aussi, il vous donnera tout de même les dizaines d'heures d'amusement qu'on attend d'un bon city-builder médiéval. ✖



Genre : city-builder
Développeur / Éditeur : Crate Entertainment (États-Unis)
Plateforme dispo : Windows
Téléchargement : 4 Go
Date de sortie : 23 octobre 2025
Langues : français, anglais



Notre avis : Comme tout le monde s'y attendait depuis ses premières versions anticipées, *Farthest Frontier* est un très bon jeu dans le plus pur style *Banished*. Ce n'est pas le city-builder le plus innovant du moment, mais il a tout ce qu'il faut là où il faut, et même sa (légère) partie combat n'est pas désagréable. Si vous avez envie d'aligner des jolies chaumières et de stresser devant des stocks de ressources qui dégringolent, vous ne serez pas déçu.

34 € 



Faire des champs, c'est cool. Faire des champs et devoir y pratiquer la rotation des cultures pour éviter les maladies et l'appauvrissement des sols, c'est encore mieux.



Pendant ce temps-là, en Ukraine

À chaque fois que sort un nouveau city-builder, on me dit toujours la même chose : « OK, il a l'air cool, mais est-ce qu'on a des nouvelles d'Ostriv ? » Ce merveilleux jeu de gestion/construction d'une petite ville ukrainienne du XVIII^e siècle, dont la première version anticipée remonte à 2020, est toujours activement développé par son créateur basé à Kharkiv. Après avoir levé le pied en 2022-2023 à cause d'une certaine guerre déclenchée par un certain dictateur taré, il a repris un rythme soutenu de publication de patches, même si la dernière grosse mise à jour remonte à 2023 avec l'Alpha 5. Le jeu s'est néanmoins bien étoffé depuis cinq ans, avec des constructions à plusieurs étages, une interface améliorée et pas mal de mécaniques de jeux supplémentaires (élevage d'animaux, commerce fluvial, conservation de la nourriture, etc.). Si vous aimez le genre, il vaut déjà largement ses 20 €.



Par Ellen Replay

Skate Story

TRICK SÉLECTIF

J'ai le cœur qui bat à mille à l'heure alors que j'arpente une ville fantôme remplie de mirages, à la recherche d'une énième lune à manger. J'ai enchaîné les tricks sur un skate pour combattre un œil sanglant, redonné l'inspiration à un pigeon en plein syndrome de la page blanche, discuté avec un buste de philosophe coiffé d'une casquette vert fluo, avant de me fracasser en morceaux en loupant une rampe. En un mot comme en cent : j'ai joué à *Skate Story*.

S*kate Story* n'est pas exactement un jeu de skate comme les autres. Déjà, parce qu'on y incarne un démon fait de polygones iridescents qui s'est donné pour mission de dévorer la Lune (et la Lune, c'est loin, donc autant se munir d'un skate pour aller plus vite). Ensuite, parce que le démon en question va devoir explorer les neuf strates des Enfers, qui fourmillent d'âmes en peine prenant la forme de grenouilles affables, de squelettes translucides et de pingouins à lunettes. Je pourrais passer des plombes à détailler ce qui fait la singularité de *Skate Story* (son univers fantasmagorique qui semble composé de cristal,

de béton et de poussière d'étoiles, ses dialogues sibyllins, ou encore sa musique qui passe sans sourciller du ska à la chillwave). Mais ce dernier n'oublie heureusement jamais d'être un jeu de skate – sauf peut-être sur deux de ses derniers chapitres (sur neuf), où il s'acharne à rappeler qu'il est un jeu merveilleusement bizarre avant tout.

Un nollie en enfer. Derrière des quêtes en apparence originales (l'une d'elles vous impose par exemple de foncer à la poursuite d'un pantalon appartenant au Diable, une autre d'anéantir un joyau fait de 40 000 âmes compressées), *Skate Story* repose en réalité sur des mécaniques classiques. Il faut appuyer régulièrement sur une touche et esquiver des obstacles pour prendre de la vitesse, apprendre des tricks par cœur, enchaîner les combos pour voir son score grimper, traverser des checkpoints pour ouvrir l'accès à la zone suivante – et parfois, dans la grande tradition des jeux *Tony Hawk*, récupérer des lettres qui flottent quelque part dans un niveau. L'intégralité de votre périple, ou presque, se fera sur votre skate : que ce soit lors de phases d'exploration, de courses chronométrées ou de combats de boss, où il faudra

Genre : skate
Développeur : Sam Eng (États-Unis)
Éditeur : Devolver Digital
Plateformes dispo : Windows, MacOS, PS5, Switch 2
Plateforme test : PS5
Téléchargement : 9 Go
Date de sortie : 8 décembre 2025
Langues : anglais, français (mais la traduction était encore partielle au moment où j'écris ces lignes)



Les tricks du Skateur infligeaient des dégâts à la Lune.

aller le plus rapidement possible et varier les tricks pour infliger un maximum de dégâts à votre ennemi. Même si le gameplay se révèle peu révolutionnaire, l'ensemble marche magnifiquement bien et le jeu constitue

Il y a un vrai plaisir à traverser à toute blinde des paysages urbains, des lacs de glace et des océans cosmiques éclairés par des lunes de sang.

un véritable exploit pour un développeur solo. Il y a un vrai plaisir à personnaliser son skate (et à voir les stickers qu'on y appose au fur et à mesure se dégrader avec le temps), à enchaîner les ollies, les grinds et les nose flips, à traverser à toute blinde des paysages urbains, des lacs de glace et des océans cosmiques éclairés par des lunes de sang, à sentir son cœur s'emballer en voyant

le chronomètre arriver à sa fin, à venir à bout d'un passage particulièrement corsé après dix tentatives. La mort n'est jamais trop vécue comme une punition : les checkpoints sont plutôt généreux et les options d'accessibilité particulièrement clémentes.

Figure de Styx. Mais surtout, *Skate Story* ne cesse jamais d'être un bonheur pour les yeux. Lorsqu'il oublie d'être un jeu de skate pour se livrer à des expérimentations variées, qui constitueront tantôt un hommage à des jeux comme *Katamari Damacy*, tantôt une ode au développement de jeu vidéo, il contient suffisamment de fulgurances visuelles pour s'imprimer sur votre rétine pour un long moment. Son histoire n'a ni queue ni tête (mais est-ce vraiment important, quand on y croise autant de personnages géniaux, comme cette créature encapuchonnée qui se tient devant une tasse de café malgré le fait qu'elle n'ait pas de bouche, juste parce qu'elle aime bien le concept de café ?) et pourtant, elle n'est jamais ennuyeuse – et achève de faire de *Skate Story* une expérience vraiment unique. »

Notre avis :

Comme son nom le suggère habilement, *Skate Story* est un jeu de skate, mais c'est aussi une histoire – une histoire avec des grenouilles, des entités démoniaques et des lapins doués de parole, qui a de quoi vous marquer durablement.

20 € 

Rhythm Doctor

PALPITANT

Par Kocobé

Je distingue deux écoles de jeux de rythme. La maximaliste, façon *Muse Dash* ou *Guitar Hero*, arbore des partitions extrêmement chargées. À moins de connaître une piste par cœur, il est impossible de détourner le regard. L'horizon du pratiquant est de faire un « full combo », de ne jamais se tromper et d'activer ses multiplicateurs de points au bon moment pour obtenir le meilleur score. L'autre école, c'est la théorique. On y trouve les *Rhythm Paradise* ou *Melatonin*. On peut, sur le papier, y jouer les yeux fermés, même s'ils peuvent être très difficiles. C'est mon école préférée et *Rhythm Doctor* en est un nouveau représentant.

Je n'ai pas eu l'occasion de monter dans la caravane extrêmement enthousiaste de l'accès anticipé de 2021 dont faisait partie Ellen Replay. Mais je pense que, si j'avais reçu un euro à chaque fois que quelqu'un m'avait dit « tu devrais y jouer, ça va trop être ta came », j'aurais peut-être pu faire passer Electronic Arts sous pavillon français. Le jeu vient de sortir formellement, le hasard des choses veut que ce soit moi qui m'occupe du test et, Ellen, il faut que je t'annonce quelque chose : toi et les 47,319 milliards d'autres personnes qui m'ont recommandé le titre avez raison. *Rhythm Doctor* est formidable.

Tape-m'en sept. Dans *Rhythm Doctor*, on incarne un interne en médecine qui doit manœuvrer un drôle de défibrillateur permettant de soigner des patients qui ont une myriade de soucis différents : certains ont des problèmes cardiaques, d'autres des problèmes de cœur (ce qui n'est pas pareil) ou encore des blessures musculaires. Pour ménager le palpitant de tout ce beau monde, il n'y a qu'une règle, c'est d'appuyer sur le septième battement. Boum, boum, boum, boum, boum, boum, tchack ! C'est simple, pas vrai ? Sauf qu'en réalité, on peut être extrêmement créatif sur ce qui constitue sept temps. On peut les faire irréguliers, avec un peu de swing par exemple. On peut omettre des temps, aussi. Ou bien carrément nous faire tenir ce septième temps pendant une durée donnée. Tout ça peut sembler encore tenable quand on n'a qu'un électrocardiogramme à l'écran à surveiller. Cependant, rapidement, le jeu nous en ajoute un autre, puis deux autres, autant qu'il le souhaite en fait. Chaque patient ayant son propre rythme bien à lui, les partitions font appel à notre mémoire musicale et musculaire, pour nous faire réagir correctement à tout un glossaire de signaux sonores qu'il convient d'assimiler. Et tout ce bazar devant nos yeux, avec assez d'apprentissage et d'entraînement, finit par avoir un sens presque mathématique.

Good syncope, bad syncope. Faire émerger les schémas rythmiques complexes du chaos visuel et auditif, c'est exactement ce que cherchent à faire les jeux de cette école théorique. Et tous utilisent la même stratégie : rendre l'écran indéchiffrable. Dans *Rhythm Paradise* et *Melatonin*, ça passe par des éléments de décor qui se glissent soudainement au premier plan, empêchant une bonne lecture de l'action. Ça passe aussi par des changements de plan abrupts, permettant de faire répondre un archétype à un

autre, de construire une partition à l'aide de briques hétérogènes. *Rhythm Doctor* pousse la logique à son paroxysme. En début de piste, voilà que l'application quitte son plein écran, se réduit dans une fenêtre, toute petite, noyée dans le moniteur. Mais qu'importe, elle se démultiplie. Désormais plusieurs, elles se superposent, passent devant, passent derrière, à deux doigts de nous demander de choisir une carte ou de nous faire perdre de l'argent au pied du Trocadéro. Elles se déplacent, apparaissent et disparaissent. Elles

Et tout ce bazar finit par avoir un sens presque mathématique.

nous font une *Benny Hill* et sortent à gauche de l'écran avant de ressurgir à droite. Elles s'entrechoquent et se répondent. Elles virevoltent et elles dansent. C'est prodigieux, mais c'est illisible. Qu'importe, il faut jouer quand même. L'essentiel n'a jamais été dans la réalisation, ou la rapidité d'exécution. Il n'y a aucun challenge moteur dans *Rhythm Doctor*. Ce qui compte, c'est d'analyser, comprendre que là, quand tout explose, c'est simple, c'est « tchack boum tchack bou-boum tchack ».

Coups de cœur. L'histoire est sympa, elle aurait pu être amenée de manière plus fine afin de rendre son plaidoyer contre le surmenage et le harcèlement au travail plus efficace. La bande originale est très bonne, très adaptée à un tel titre. Les parties chantées sont moins réussies. Il n'empêche, le numéro qui m'aura le plus charmé est une petite comédie musicale dans laquelle une médecin se demande si, au fond, elle n'aurait pas mieux fait d'aller élever des chèvres dans le Larzac plutôt que d'avoir sacrifié sa vie sociale à faire des études et se tuer à la tâche dans un hôpital où les moyens se font de plus en plus rares. Évidemment que ça m'a plu. C'est une musique qui résonne. Je ne suis pas particulièrement révolutionnaire en rappelant que la musique et le gameplay sont des vecteurs de narration majeurs. Ce qui est fou avec ce *Rhythm Doctor*, c'est que, malgré le fait qu'il ne soit pas si loin d'être un jeu de rythme parfait, je vois encore matière à progression, à transcendance, à être au-dessus de la mêlée. Je sens qu'il pourrait me faire pleurer s'il le voulait, s'il se prenait encore plus au sérieux. À condition également d'arriver à résoudre cette problématique propre à ce genre très particulier : quand on ne parvient pas à garder le tempo, c'est le monde qui s'arrête de tourner. »



Genre : boum tchack
Développeur : 7th Beat Games (Pérou, Malaisie)
Éditeurs : 7th Beat Games, Indienova
Plateforme dispo : Windows
Téléchargement : 1 Go
Date de sortie : 7 décembre 2025
Langue : français



Notre avis :

Le bond qu'a effectué 7th Beat Games après le déjà très intéressant *A Dance of Fire and Ice* est immense. Tout amateur de jeux de rythme qui se respecte se doit d'essayer *Rhythm Doctor*. Sa fausse simplicité dissimule une furieuse mise en scène, un sens du frisson, une tendresse évidente pour le genre. Pin-pon pin-pon, code bleu, jouez-y, c'est une urgence.

20 €





Paige

Thanks, Ian. I appreciate it. Try to enjoy the break.





Par Perco

Routine

LUNAIRE BNB

Je suis le président de la fédération internationale des flippés du bulbe. Proposez-moi une expérience qui provoque plus de sensations fortes qu'un épisode de *Derrick* et je m'évanouis. Pour une fois qu'un jeu d'horreur n'est pas immédiatement capté par Ellen Replay, la logique aurait voulu que je m'en tienne aussi éloigné que possible. Le souci est que je suis aussi curieux et fan de *space porn* que trouillard.

Routine est un revenant. Annoncé en 2012, son développement a été interrompu et n'a repris qu'en 2020, au point d'en faire un probable *vaporware*. Pourtant, il est là, il existe, et – chose surprenante – il est resté fidèle à l'esthétique rétro-futuriste qui avait attiré l'œil de tous les médias il y a 15 ans.

Sélène et les garçons. L'esthétique et la réalisation technique de *Routine* sont fantastiques. Mélangeant le *cassette futurism* et l'*analog horror* pour donner un semblant de photoréalisme bluffant, tout en couvrant l'ensemble d'écran de Macintosh, de lignes de code, de filtres un peu dégueulasses, mais parfaitement gérés. L'histoire prend place dans une station lunaire, dans un futur alternatif imaginé dans les années 1980. Vous êtes envoyé comme simple ingénieur, trouvez une base vide, et farfouillez ses couloirs à la recherche d'une explication. Spoiler alert : les collègues ne sont pas partis au bowling. Il n'y a pas une salle,

pas une bâche posée négligemment sur un bureau, pas un distributeur qui ne semble avoir fait l'objet d'une attention maniaque des développeurs pour donner vie, paradoxalement, à tout ce qui peut évoquer le vide et l'abandon. Croyez-moi, quand vous arrivez dans l'espace, vous n'avez pas envie de tomber sur ce genre d'ambiance éteinte, et préféreriez mille fois voir du monde. Enfin, du moins jusqu'à croiser les robots, ces foutus robots. Des sortes de T-1000 qui arpentent les couloirs, patrouillent et tuent tout ce qu'ils croisent et fourmillent dans la première moitié du jeu. Entre leurs pas lourds derrière moi, leur capacité à s'activer pile sous mon nez (un seul peut être actif à la fois, heureusement) lorsque je n'ai pas été assez discret et leur sale habitude à provoquer des *jumpscare*s, ils m'avaient déjà coûté trois caleçons propres à mi-parcours.

Hé, j'ai l'auto-reverse !

Heureusement, nous sommes dans un jeu vidéo, on va donc nous fournir des indications et des outils, hein ? Mouais, faut le dire vite, car *Routine* renforce l'immersion avec un choix tout bête : vous laisser vous débrouiller. Pas d'indicateur, de plan, de hub, de grosses

Genre : horreur
 Développeur : Lunar Software (Royaume-Uni)
 Éditeur : Raw Fury
 Plateformes : Windows, Xbox One/Series
 Plateforme test : Windows
 Téléchargement : 10 Go
 Date de sortie : 4 décembre 2025
 Langues : anglais, français





flèches pour dire « va par là », juste des e-mails, des cassettes enregistrées et quelques vidéos pourries sur VHS pour vous donner des indices et basta. Et comme outil, le C.A.T., un pistolet à tout faire qui fonctionne à l'aide de modules (choc électrique, caméra infrarouge, etc.) mais uniquement en cliquant physiquement sur ses boutons. Autant dire que dans le feu de l'action, avec le bruit lourd des pas dans votre dos, il est facile d'oublier de le recharger avec une pile ou de l'éteindre au lieu de la connecter à un terminal. C'est fait exprès, et ça marche parfaitement bien. Une complexité d'usage qui se tasse avec le temps, sans jamais devenir tout à fait naturelle, un peu comme votre mère avec les écouteurs Bluetooth de son téléphone.

Cratères de sélection. *Routine* est donc avant tout un jeu d'exploration et d'énigmes, qui laisse monter la tension au fil des découvertes, sans jamais vous tenir la main. En cela, il comprend exactement ce qu'est le ba-ba de la trouille et vous renvoie à une peur d'enfant ancrée en vous : être vraiment seul et imaginer ne pas l'être. Le *sound design* brillant est une source permanente de coups de flippe, à cause d'un grincement de métal, d'une réverbération lointaine, de votre propre respiration dans le casque. Vous vous souvenez des robots tueurs ? À mi-chemin, ils deviennent le cadet de vos soucis et vous commencez même à regretter ces mignons Terminators. C'est à ce stade que ma vessie m'a laissé tranquille, ne voulant pas faire d'ombre à mon sphincter qui lâchait la rampe. Allez, encore deux caleçons propres foutus en l'air. *A posteriori*, il n'y a pas tant de *jumpscare*s que cela, mais, justement, c'est la parcimonie avec laquelle *Routine* les égrène qui les rend

efficaces. Il sait que l'essentiel est de construire un sentiment de crainte, l'envie de se casser d'ici tout en devant fouiller partout. Plus vous découvrez ce qui s'est produit entre les années 1970 et 1990 sur cette base, moins vous voulez avancer dans ses couloirs sombres.

Église cathodique. La dimension intra-diégétique du C.A.T. (même le menu du jeu et la possibilité de sauvegarder ne se font que sur des projections murales en vous connectant au réseau de la station) et sa lente montée en tension font ce que beaucoup de jeux d'horreur oublient d'être : des expériences angoissantes, pas simplement effrayantes. Dieu que cette base lunaire est lugubre, alors qu'on l'imagine

Routine vous laisse mariner dans votre jus pendant longtemps, à vous imaginer bien pire.

sans peine pleine de vie, lumineuse, rétro, certes, mais accueillante. Il y a du *Annihilation* dans ce jeu, du *Moon* et une claire influence d'*Alien Isolation*. On a fait pires références. Tout ce qui vous tombe dessus fait sens, vous avez croisé un document qui en parlait un peu avant, ou un enregistrement qui l'évoquait. Cela vous laisse mariner dans votre jus pendant longtemps, à vous imaginer bien pire et à vous faire sursauter avec un bête bruit de porte hydraulique. *Routine* joue avec votre peur sans chercher à la nourrir par du gore ou du combat. Juste en vous disant « Bonne nuit. Au fait, j'ai pas vérifié sous ton lit. Dors bien ». »

Notre avis :

Oui, ça valait le coup d'attendre, car *Routine* est un excellent jeu d'horreur, mais aussi une lettre d'amour à la science-fiction. Capable de créer une tension permanente sans artifice, utilisant intelligemment sa direction artistique très particulière comme un élément de gameplay, c'est une sorte d'urbex dans une station lunaire doublée d'une série d'énigmes simples, mais bien dosées. Je lui attribue sans problème huit slips propres sur dix.

25 € 

Metroid Prime 4 : Beyond

LA CHASSEUSE DÉPRIME

Par Kocobé

Si la réputation de nombreuses séries plébiscitées du jeu vidéo se forge par le raffinement progressif d'une formule épisode après épisode, jusqu'à l'excellence, il arrive également que des miracles surviennent et que des studios réussissent tout du premier coup.

C'est le cas pour Retro Studios quand, en 2002, il accouche de *Metroid Prime*, une retranscription à la première personne des préceptes de l'immense *Super Metroid* de 1994.

C'est un triomphe d'une modernité impossible. Sa ressortie en version *Remastered* sur Switch en 2023 prouve d'ailleurs à quel point *Metroid Prime* tient encore la route aujourd'hui. *Metroid Prime 2* sort deux ans plus tard et représente, à mon sens, le pinacle de la série 3D. Quant à *Metroid Prime 3*, il arrive en 2007 sur Wii et boucle scénaristiquement la trilogie. Le consensus considère assez largement qu'il s'agit du vilain petit canard. Le titre n'est pas insultant, mais il est bien plus tourné vers l'action que l'exploration. C'était malheureusement ce que voulait l'industrie à l'époque. Or, l'idée d'arpenter les donjons labyrinthiques avec la faune extraterrestre hostile pour agrémenter une solitude pesante faisait le sel de *Metroid Prime* ; pas les lignes droites et les scènes de pétarades avec des Space Marines. En 2017, quand *Metroid Prime 4* a été annoncé, on était en droit d'y voir une occasion de remettre la série sur de bons rails. Et même si le développement a été chaotique (initialement confié à Bandai Namco, il est reparti de zéro en 2019 après avoir été rendu à Retro Studios), cet espoir est resté plus ou moins intact. Après douze heures de jeu et après avoir vu le générique de fin, je peux désormais l'affirmer : c'est loupé. Que Dieu les pardonne, ils ont refait *Metroid Prime 3*.

Mieux vaut être seule que mal accompagnée.

Alors, bien sûr, on pourrait jeter l'opprobre sur les Marines qui accompagnent de temps à autre la chasseuse de primes Samus Aran dans cette nouvelle aventure. Des soldats bavards, doublés et qui enchaînent les bons mots comme dans le plus formaté des Marvel. Même s'ils ne nous suivent qu'au cours de séquences bien précises, ils ne sont pas uniquement antithétiques à l'ADN de la série, ils sont surtout très pénibles. Aussi, le fait qu'on se les coltine durant des phases d'action rectilignes, dignes d'un mauvais *Call of Duty*, crée inévitablement un sentiment de rejet par association. Ce n'est même pas ce qui me turlupine le plus dans ce *Metroid Prime 4 : Beyond*. Ce qui m'embête, c'est de constater que Retro Studios (ou Nintendo, ou les deux) a oublié comment on faisait un bon *metroidvania*. On nous invite à venir à bout de cinq parcours du combattant désespérément en ligne droite, ignorant toute notion d'embranchement, et qui rendent caduc tout défi pour le joueur de comprendre et de maîtriser la géographie d'un espace complexe et interconnecté. Et ne cherchez pas de salut dans l'ouverture du monde qu'on nous a fait miroiter dans les bandes-annonces.

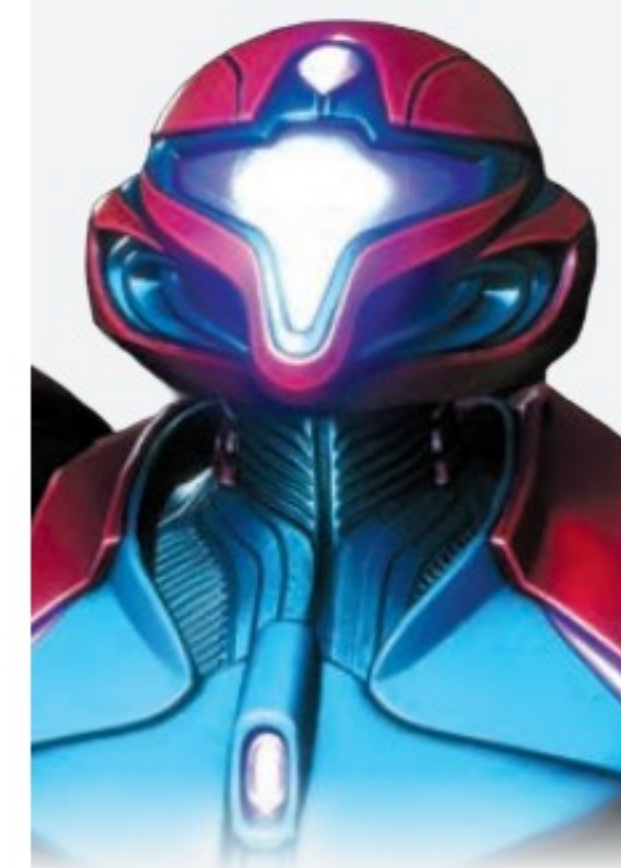
Le désert autour duquel les niveaux sont disposés en étoile est inintéressant à explorer. Et les bonnes sensations de conduite qu'apporte la moto flambant neuve de Samus ne suffisent malheureusement pas à nous faire regretter les labyrinthes d'antan.

La croisière Samus. Alors, on se rabat sur ce qui marche malgré tout. À commencer par ces bases toujours aussi efficaces : le scanner, la boule morphing, les missiles, les bombes, le grappin, les armes élémentaires... Parmi les quelques nouveautés, on note la panoplie psychique qui lui permet de manipuler certains objets à distance, mais également ses propres projectiles. On peut ainsi tirer un rayon qu'on contrôle comme un petit vaisseau pendant que

Que Dieu les pardonne, ils ont refait Metroid Prime 3.

le temps défile au ralenti. Intéressant pour toucher les ennemis qui se cachent derrière des boucliers, ou atteindre des interrupteurs inaccessibles. Tout se joue très bien et tout ça permet des combats, notamment de boss, toujours aussi intenses et grisants, un des points forts de la série. Dommage, en revanche, qu'à aucun moment les niveaux ne proposent des énigmes à la hauteur de ces nouvelles possibilités. Ce qui rend un peu fou quand Samus peut désormais lancer ses propres bombes à la main ou faire apparaître psychiquement des objets.

La clé alien. Et surtout il y a Viewros, la planète sur laquelle Samus et ses camarades se retrouvent échoués. Au début du jeu, la chasseuse se réveille sur une tour immaculée plantée au milieu du désert, parfaitement découpée par l'ocre du sable et le bleu d'un ciel sans nuages, empreint de ce mysticisme alien qui hypnotise et fascine autant qu'il angoisse. On regarde cette architecture si lisse, tout en courbures, irréaliste, et très florale. La musique, à peine présente mais si inquiétante, est tout à fait dans le ton. Ces quelques minutes, calmes, cruelles, m'ont laissé entrevoir un jeu qu'on ne me proposera finalement pas. C'est désarmant, car les environnements suivants sont très réussis, comme cette jungle luxuriante qui envahit les temples extraterrestres, ou cette usine aux atours ferrofluides construite en plein milieu d'un orage permanent. Malgré les couloirs, le bruit et la fureur, l'épopée est belle. Dommage que ce jeu si envoûtant soit aussi un si mauvais *Metroid*. ❌



Genre :
shooter spatial (hélas)
Développeur :
Retro Studios (États-Unis)
Éditeur : Nintendo
Plateformes dispo :
Switch 2, Switch
Plateforme test :
Switch 2
Téléchargement : 27 Go
Date de sortie :
4 décembre 2025
Langue : français



Notre avis :

Je pensais que cette lubie de transformer *Metroid Prime* en un succédané de *Halo* était désormais derrière nous, mais je dois me rendre à l'évidence que je me suis trompé. C'est un vrai plaisir de retrouver Samus pour une nouvelle aventure graphiquement si intéressante. Mais je suis maintenant d'autant plus impatient de voir le jour où cette série jadis si importante retrouvera sa véritable raison d'être.

Switch :

60 €

Switch 2 :

70 €





Octopath Traveler 0

LE JOURNAL D'UN PIS-ALLER

Par Rudyard Clipping

Retour sur le continent d'Orsterra en quête d'anneaux divins et de vengeance, une longue pérégrination le long d'un amoncellement de cadavres. Dans cette préquelle d'une licence bien particulière, nous surgissons des flammes pour recruter et organiser une milice qui déferlera par monts et par vaux. Une start-up de la révolution coincée entre la libération des peuples et la nécessité de les exploiter un peu quand même.

Quand on débute un test, il y a toujours un *a priori*. C'est d'autant plus le cas avec des jeux appartenant à des franchises. S'ajoute le fait que l'époque ne tolère pas les œuvres moyennes, qu'il faut encenser des supposés chefs-d'œuvre, ou défoncer des daubes ; un paradoxe, puisqu'en réalité, les jeux moyens sont la norme. De mon côté, j'ai une tendance malade à presque toujours les terminer, même quand je ne les apprécie pas des masses, comme *Silksong* – voire pas du tout, comme *Octopath Traveler*. Ses quelques tentatives de renouveler le genre tout en lui restant fidèle m'avaient laissé sur le bas-côté. Le premier *Octopath Traveler* était au JRPG ce que le crousti est au poulet rôti ; un intérêt pas nul, mais pas loin. Quant à *Octopath Traveler 2*, il est sorti un peu avant le début de ma relation avec *Canard PC*, et je n'ai pas eu à m'y pencher, de peur que l'abîme ne me fixe une nouvelle fois. Me laisser tester cet épisode est ainsi un défi à ma probité. Surtout après un *Dragon Quest 1-2 HD-2D*, dont la refonte du second opus avec sa fin inédite m'a bouleversé comme jamais. En sera-t-il de même avec *Octopath Traveler 0* ?

Julien Grok. Les problèmes caractéristiques de la série restent, toutefois il y a des améliorations notables. Le choix de vous positionner comme le protagoniste principal paraît pertinent, un maigre socle bienvenu pour un jeu surchargé en interactions et périples qui cherche à offrir une aventure sur mesure. Les quêtes essentielles sont correctes avec des récits souvent cruels construits autour des thématiques de l'emprise et de la trahison. Pour ce type de production, il y a un brin d'audace dans un flot de classicisme, c'est indéniable. De même, les arches de plusieurs personnages sont habiles, efficaces, même si tout ne se vaut pas au vu des dizaines et dizaines de gens qu'on rencontre. En revanche, qu'est-ce que ça cause. Même à l'article de la mort, ça cause. Les dialogues sont trop nombreux, trop longs et surtout trop explicatifs. On tombe parfois dans le revers de la série Netflix qui prend le temps

d'expliquer, puis réexpliquer au spectateur la même intrigue, parce qu'elle considère que le type a les yeux rivés sur son smartphone les trois-quarts du temps. L'enjeu apparaît transparent, évident, dès la première phrase, mais il y en a une seconde, puis une troisième, puis une quatrième, le tout emballé dans des volées de scénettes qui désamorcent le rythme au lieu de le soutenir. La sur-écriture, c'est à la fois l'écueil et le drame de la *fantasy*. Au lieu de laisser notre imagination et notre réflexion, les textes peu subtils et les répliques attendues se mettent constamment entre l'histoire et le joueur, comme si le jeu se forçait à capter notre attention. Certes, il y a l'option d'accélérer ou de passer la scène, mais pousser le joueur à recourir à ces deux options souligne une défaite du style. L'occasion de rappeler qu'il n'y a pas de traduction française à

L'œuvre réussit quand même à établir une atmosphère caractéristique, parfois envoûtante.

l'heure d'écrire ces lignes. Cependant, le niveau d'anglais requis pour suivre les enjeux n'est pas stratosphérique, l'écriture utilisant une syntaxe plutôt moderne en y incluant parfois des termes plus vieillots pour faire médiéval-fantastique. Julien Grok plus que Julien Gracq.

Ce jeu est un autre. Le second problème de la licence reste son aspect systémique qui tend à favoriser l'optimisation constante des actions au détriment d'un sens de l'aventure. Dans *Octopath Traveler 0*, la cadence de réalisation des missions demeure répétitive, ces dernières sont moins découpées exactement de la même façon avec un schéma unique, et ça c'est une excellente nouvelle. En revanche, l'aspect systémique demeure au travers des interactions avec les PNJ par l'intermédiaire du Path Action construit autour



Genre : JRPG
Développeurs : Square Enix, DokiDoki Groove Works (Japon)
Éditeur : Square Enix
Plateformes dispo : Windows, PS4/5, Xbox Series, Switch/Switch 2
Plateforme test : PS5
Téléchargement : 5 Go
Date de sortie : 4 décembre 2025
Langues : japonais, anglais sous-titré : japonais, anglais







d'un principe de fortune, pouvoir et célébrité. Pour faire simple, on se retrouve à harceler tout le monde, nos amis comme les habitants des villes, pour débloquent de nouvelles interactions, qui permettront d'obtenir des objets ou de les recruter, soit par l'argent, soit en les cognant, soit en requérant un don ; le tout via un système très jeu de rôle papier avec des pourcentages de réussite en fonction de notre jauge de réputation. Une autre option permet d'inviter certains individus à s'installer à Wishvale, notre village natal, afin d'abuser encore un peu plus de leur gentillesse en les faisant trimer dans les champs, à la ferme ou au salon de coiffure. La plupart des gens ne sont vus que comme des moyens et pas des fins, malgré le *party chat* qui tente de donner un fond aux relations entre les personnages au travers d'encore plus de scénettes. C'est la même problématique avec les aventures parallèles qui fragmentent l'ensemble et la continuité, le jeu se sentant obligé de rappeler la situation d'un récit à chaque étape d'une quête d'importance. S'il y a un côté addictif certain, ce trop-plein de mécanismes et récits annexes nuit à la clarté de la narration et, par moments, à l'équilibrage, puisqu'on gagne vite d'excellentes pièces d'équipement qui permettent de survoler la première moitié d'*Octopath Traveler 0*.

Milice et une nuit. Reste le point fort du jeu : les phases de donjons et les combats. Les successions de petites cartes sont façonnées pour être picorées l'une après l'autre. Pour les modernes qui me lisent, sachez qu'à l'exception des ennemis dits « élite » le combat aléatoire

est roi, et n'attendez pas un combo boomerang, protection sacrée et discreto à la *Dragon Quest* pour accélérer les choses. Le jeu vous incite à accepter tous les combats, en particulier contre les ennemis très faibles, par la possibilité d'obtenir plus d'expérience, d'argent ou de points lors des victoires expéditives ; ces points permettant de débloquent des compétences, des emplacements de techniques et des métiers. En termes de gameplay, c'est un tour par tour amélioré. Au maximum huit personnages – soit deux rangées de quatre – peuvent participer aux affrontements, sachant qu'il y en a bien davantage à débloquent au cours de la partie. Tout le principe repose sur l'alternance de personnages qui vont au front ou glissent en retrait en fonction des besoins, le premier étant d'exploiter la fragilité des adversaires. Nous disposons de plusieurs types d'armes et d'attaques élémentaires pouvant être renforcés par un système de boost qui doit conduire à faire chuter au plus vite le compteur de bouclier de l'ennemi. Dénicher les faiblesses, casser la garde, puis mettre la sauce, recasser la garde, et remettre la sauce, et pourquoi pas piller le boss juste avant qu'il ne morde la poussière. Un fonctionnement qui mêle simplicité, efficacité et surtout dynamisme. Jusqu'à plus soif. Ainsi, prévoyez les fêtes pour faire le tour de ce jeu très, très dense. Si *Octopath Traveler 0* gagnerait beaucoup à embrasser davantage le design par soustraction, l'œuvre réussit quand même à établir une atmosphère caractéristique, parfois envoûtante, en grande partie grâce aux superbes compositions de Yasunori Nishiki. »



» Notre avis :

Une franche surprise pour une série coincée entre deux époques. Malgré son côté trop bavard ainsi qu'un aspect systémique toujours envahissant, *Octopath Traveler 0* est un JRPG avec du caractère, dont le principal problème est d'arriver juste après la refonte magistrale de *Dragon Quest 2* en HD-2D.

60 €





Par Kocobé

Horses

PAS DE QUOI FOUETTER UN CHEVAL

Dans *Horses*, on incarne un jeune homme qui va passer deux semaines au vert pour aider un éleveur dans sa petite exploitation agricole. Dans les enclos étriqués, ce ne sont pas des animaux que l'on trouve, mais bien des personnes nues, portant des masques de chevaux.

Ce jeu créé par les Italiens de Santa Ragione est une expérience narrative assez lente. On marche, on ramasse des objets, on accomplit des tâches assez anodines. De temps en temps, on fait une course, perché sur les épaules d'un de ces *canassons*. Ce n'est évidemment pas pour ses qualités ludiques, au mieux passables, que *Horses* est intéressant. *Mediterranea Inferno*, leur précédent *visual novel* de 2023 (et seule œuvre du studio que j'ai personnellement eu l'occasion de pratiquer), évoquait l'esthétique froide des illustrations de mode, un surréalisme lynchien et une iconographie religieuse dévoyée par une sexualité ostentatoire. C'était subversif, mais c'était coloré et pop. *Horses* invoque plutôt le cinéma d'avant-garde russe. Le muet, les cartons de dialogues, le noir et blanc sont de rigueur. On montre les personnages en très gros plan, la focale est riquiqui. La nuit, les arrière-plans sont d'encre, l'éclairage est insuffisant. Les ombres, les détails, le grotesque et l'inquiétant ressortent. Le ronronnement d'un projecteur en arrière-plan est perpétuel. Il se matérialise d'ailleurs à intervalles réguliers, comme pour confirmer la note d'intention évidente, tout en appuyant un propos sur l'endoctrinement ; un thème important au centre du discours social de *Horses*.

Non, mais Salò, quoi. L'autre référence évidente, notamment dans le propos, c'est *Salò* de Pasolini. Un film cru, choquant, brutal, dépravé, dans lequel la violence du fascisme permet à une bourgeoisie symbolique de concrétiser en toute impunité la plus abjecte des dominations sur les classes inférieures. En aucun cas ce qui est montré n'est le message, personne de sérieux ne prend ce film comme un plaidoyer. Steam non plus, ne prend pas *Horses* pour un plaidoyer, mais il ne veut pas que ceux qui sont suffisamment butors (ou hypocrites) pour pousser des cris d'orfraie puissent causer du tort à son business. Tout comme de très nombreuses œuvres avant lui, *Horses* expose la nudité, le sang, le coït et la fange. Il ne le fait d'ailleurs pas aussi bien que d'autres, certainement par faute de moyens. Il s'autocensure, même : tout ce qui aurait pu être choquant est dissimulé derrière une mosaïque. Pasolini aurait ri d'une telle précaution. Mais Pasolini n'a jamais eu à sortir un jeu sur une plateforme unique qui détient à elle seule le droit de vie ou de mort sur plus des trois quarts de la distribution. ❧

(Pour plus d'infos, voir aussi « Les Conseils juridiques » p. 74.)

Genre : équitation
Développeur / Éditeur :
Santa Ragione (Italie)
Plateforme dispo :
Windows
Téléchargement : 4 Go
Date de sortie :
2 décembre 2025
Langues : italien, anglais



Notre avis :

Malgré son érudition qu'on ne peut que saluer, *Horses* est dépassé par ses propres ambitions de mise en scène. Néanmoins, il a le mérite indiscutable de pointer les limites d'un champ culturel structurellement en proie aux plus ridicules des paniques morales. Comme tant d'autres, je suis saoulé de devoir consacrer une partie substantielle de cette critique à rappeler cette évidence, mais l'immaturité totale du jeu vidéo en tant que forme d'expression artistique semble ne pas nous laisser de choix.

5 €



Call of Duty : Black Ops 7

PAR PITIÉ, ARRÊTONS LES FRAIS

Par Noddus

Qu'est-ce qui fait un bon épisode de *Call of Duty* ? Très honnêtement, je ne pense pas avoir de réponse absolue à cette question mais en revanche, je suis parfaitement capable de vous dire ce qui fait un mauvais épisode de *Call of Duty*. Il suffit simplement de regarder tout ce que fait *Black Ops 7*.

Vingt-deuxième épisode principal de la série, *Black Ops 7* fait directement suite à *Black Ops 6* – ça peut sonner comme une évidence mais il est en réalité assez rare d'avoir deux épisodes de *Black Ops* à la suite, puisque les studios qui développent *Call of Duty* travaillent en général de façon cyclique. Lors de l'annonce de ce nouvel opus en août dernier, Activision avait ressorti son petit carnet rempli de superlatifs vides de sens. Un jeu avec une « *profondeur émotionnelle étonnante* », une campagne « *hallucinante* » et « *une vision qui nous rappelle pourquoi Black Ops est une série unique* ». De bien belles paroles, mais qu'en est-il réellement ?

L'ennui des morts-vivants. *Black Ops 7* nous emmène en 2035, dix ans après les événements de *Black Ops 2*. Menendez, le grand méchant auquel on a pourtant collé plusieurs balles dans la tête revient mystérieusement d'entre les morts et décide de diffuser un message à la télévision pour annoncer son grand retour. Ni une, ni deux, notre héros Mason recharge son fusil d'assaut et prépare sa mallette à goûter parce qu'il le sait : il va une nouvelle fois devoir sauver l'Amérique, la démocratie et la liberté. Et nous infliger onze niveaux d'une campagne particulièrement horrible pour arriver à ses fins. La campagne amène quelques bonnes idées pour la série, comme la possibilité de jouer pour la première fois en coopération jusqu'à quatre joueurs pour terminer l'histoire, et un portage des points d'expérience entre l'histoire, le multijoueur, le mode Zombie et Warzone. Mais si elle fait tant parler d'elle, ce n'est pas grâce à une quelconque révolution mécanique ou de folles idées. C'est parce qu'elle semble tout faire pour gagner le titre de pire campagne jamais réalisée dans un *CoD*.

7 à la Mason. Dans l'histoire de son existence, la série nous a pourtant habitués à beaucoup de choses. On a vu Kevin Spacey aller dans l'espace, on a vu des personnages ressusciter d'un épisode à l'autre sans raison apparente, et des conflits bien réels réinterprétés avec une véracité historique pour le moins discutable. Personnellement, ça fait plusieurs années que j'ai arrêté d'essayer de raccrocher les wagons. Mais même en essayant d'interpréter son histoire au second, troisième, millième degré, rien n'y fait. Il y a quelque chose qui ne passe pas avec *Black Ops 7*, et ça a sans doute à voir avec un nouveau format de campagne où tous les niveaux sont déconnectés les uns des autres, et où personne ne semble avoir envie de raconter quoi que ce soit d'intéressant. Le récit nous téléporte d'une idée à l'autre, entre robots du futur, chauves-souris démoniaques ou créatures difformes qu'on mitraille sans but précis, en laissant

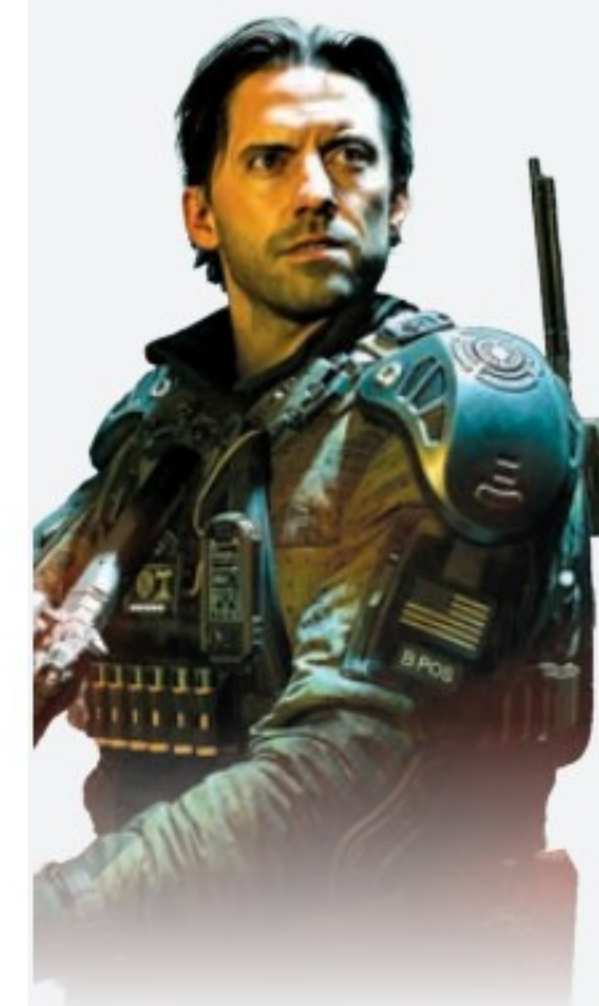
juste la mémoire musculaire travailler pour remplir des jauges d'expérience. Si j'apprenais demain que la plupart des dialogues du jeu ont été écrits par une intelligence artificielle, franchement je ne serais même pas surpris. Dans certaines conversations, les personnages discutent comme s'ils n'étaient pas dans la même pièce, se répondant avec des phrases qui n'ont ni queue ni tête. Ah, et j'ai mentionné le fait qu'il est impossible de mettre le jeu en pause lorsqu'on y joue, même en solo ? Même en appuyant sur Echap, le jeu continue de tourner et il n'y a aucun moyen de revenir à un précédent checkpoint. Parce qu'il n'y a pas de checkpoints.

Arc Raideur. Sorti de cette purge, je me suis naturellement tourné vers le plat de résistance de chaque nouveau *Call of Duty* : son mode multijoueur, ici particulièrement garni avec seize cartes au lancement et beaucoup de modes différents. Terminer la campagne permet même d'accéder à un nouveau mode en monde ouvert dans Avalon, une vaste carte où l'on peut prendre part à une *extraction shooter* avec différents objectifs et d'autres joueurs. Mais là encore, rien ne clique vraiment. Malgré une refonte du SBMM (Skill Based Matchmaking) et le retour de « l'omnimouvment » qui permet davantage d'actions en combat, je peine à voir pourquoi j'y investirais du

Un « épisode de transition », un peu jetable. Mais alors, est-ce vraiment nécessaire ?

temps. Le retour d'un *time-to-kill* bien trop bas, de cartes moins inspirées qu'auparavant et la sempiternelle course aux jauges de progression – tout ça a eu raison de moi en quelques heures à peine, alors que j'ai pourtant passé de très bons moments sur *Black Ops 6*. Quand un *Call of Duty* est mauvais, les fans les plus dévoués ont généralement une excuse toute trouvée : on peut lire partout sur Internet que c'est un « épisode de transition », un opus un peu jetable qu'on va vite oublier et qui sert surtout à préparer la suite. Mais alors, est-ce vraiment nécessaire ? Est-ce vraiment nécessaire d'infliger à mon disque dur 116 gigaoctets de souffrance, de convaincre mes amis d'y jouer avec moi et de compiler des shaders pendant des heures, juste parce qu'un studio a décidé que l'épisode de l'année dernière est déjà périmé ? C'est malheureusement le triste sort des séries calendaires, elles sont condamnées à ressortir chaque année, même si elles n'ont rien de nouveau à présenter. J'aime beaucoup le comique de répétition, mais peut-être pas à ce point-là. ❌

Genre : FPS
Développeurs : Treyarch, Raven Software, Infinity Ward
Éditeur : Activision
Plateformes dispo : Windows (Steam), PS5/4, Xbox One/Series
Plateforme test : Windows
Téléchargement : 116 Go
Date de sortie : 14 novembre 2025
Langue : VF intégrale



Notre avis :
 Dans ses mécaniques comme ses idées, *Black Ops 7* est une véritable purge. L'un des épisodes les plus creux de la série, qui ne raconte absolument rien. C'est un jeu d'une absurdité sans pareille, qui va malheureusement moisir au fond de ma bibliothèque Steam jusqu'à remettre ça l'an prochain.

70 €

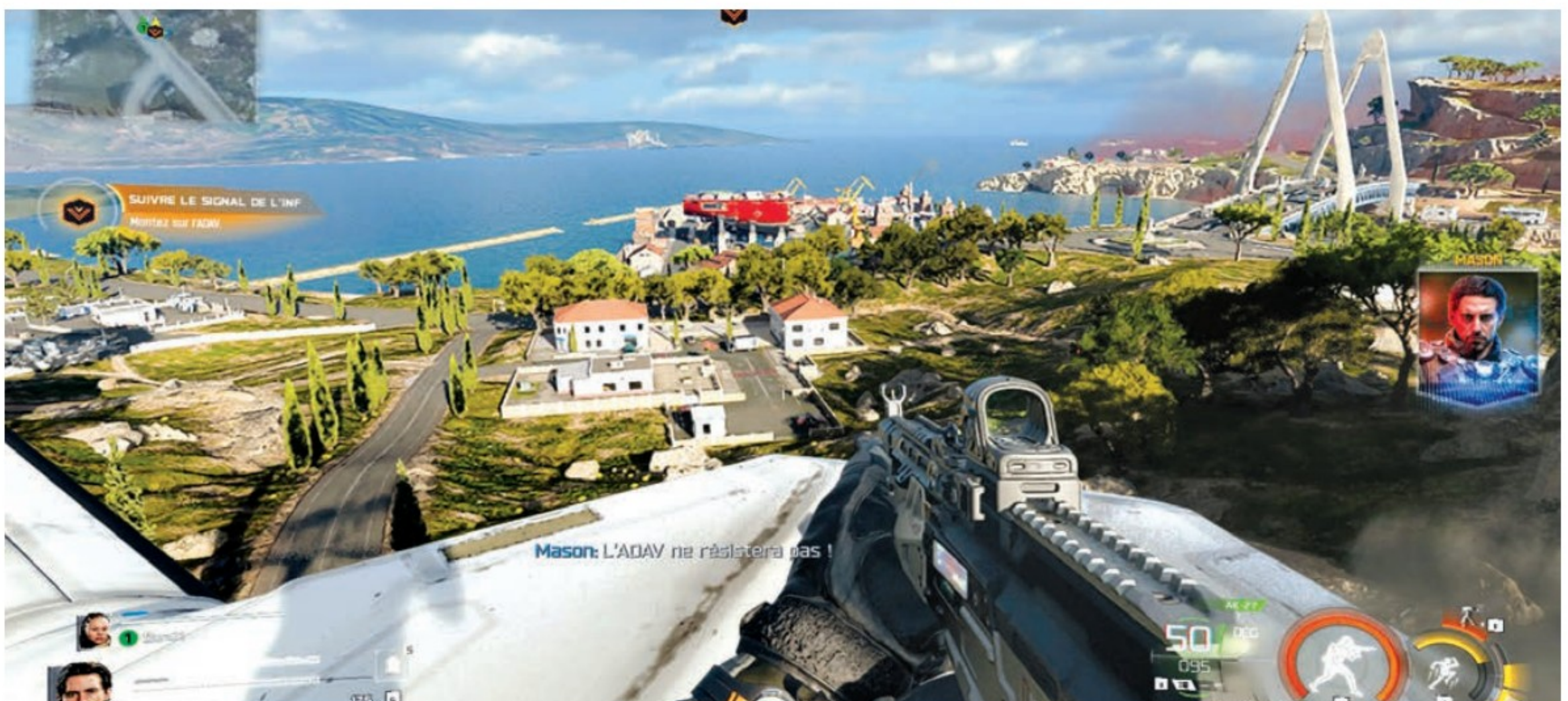
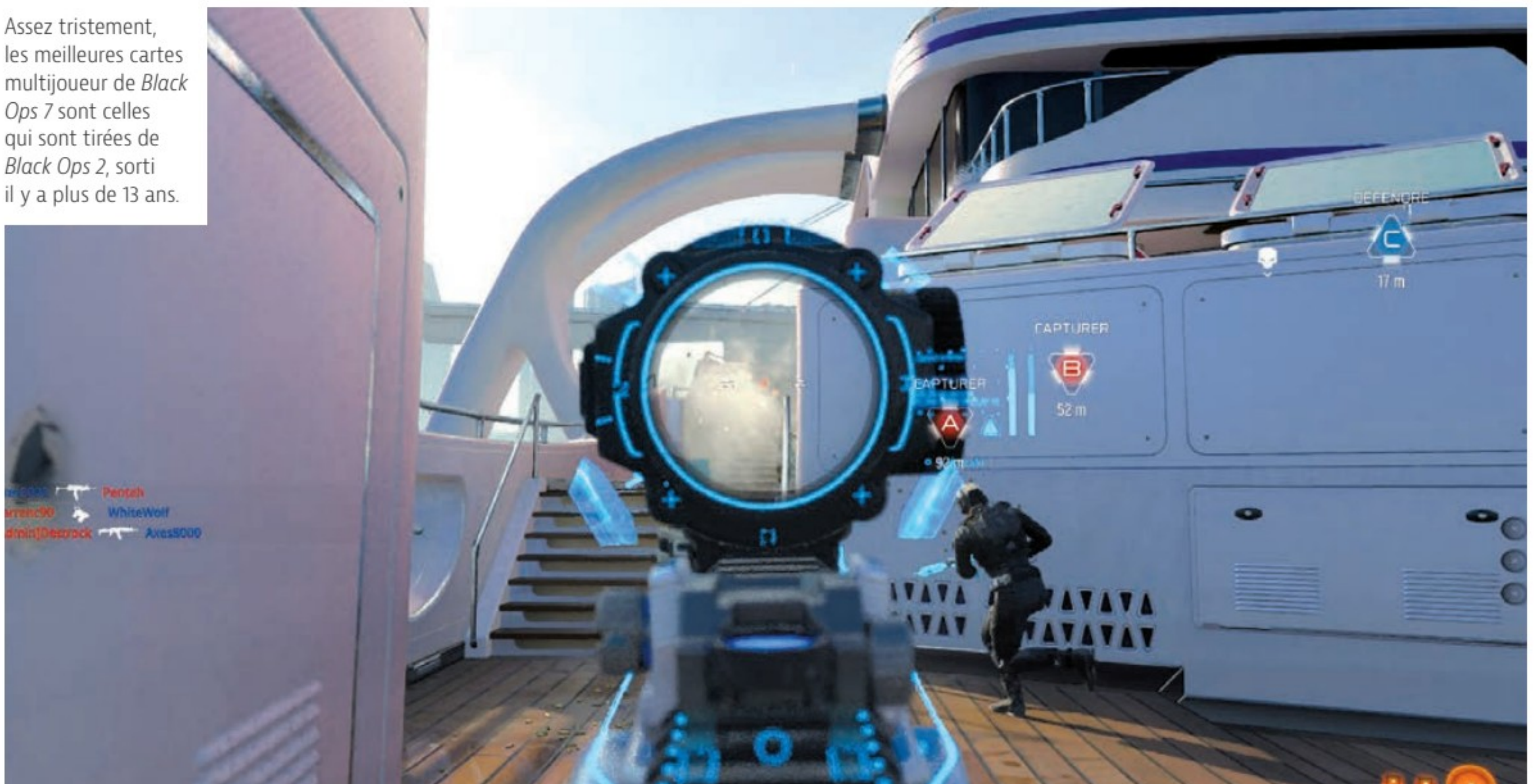




Ça, c'est un niveau où je devais lancer des machettes géantes qui tombent du ciel, sur quelqu'un que je croyais mort depuis au moins dix épisodes.



Assez tristement, les meilleures cartes multijoueur de *Black Ops 7* sont celles qui sont tirées de *Black Ops 2*, sorti il y a plus de 13 ans.





Par Soupape François

Morsels

C'EST PAS GLAIRE

Je n'ai pas besoin de tout comprendre pour avancer dans la vie. Par exemple, je mourrai sans savoir pourquoi les gens mettent de l'adoucissant dans leur lave-linge. J'ai testé : les chats ressortent toujours aussi rêches.

En tant que représentant départemental du CCC (le Comité Contre les Chats), je reviens vers vous, après *Whiskerwood*, pour un nouvel objet vidéoludique impliquant de faire la guerre à l'engeance griffue de Satan. Des petites souris sont sous le joug des matous, encore. Entre autres spoliations, les pauvres rongeurs sont privées de la jouissance de cartes magiques qui contiennent des créatures de différentes natures.

God save the couine. Absolument inoffensives, les souricettes n'ont que d'adorables et pitoyables couinements à opposer aux vexations de toutes sortes. Un son absolument délicieux, qui m'a fait rire aux éclats dès l'écran d'accueil, à l'écoute du premier « *gnouip* » lancé en voulant tester le bouton d'attaque. Un bruit dont on ne pourra profiter qu'à l'intérieur des tableaux pacifiques, entre les niveaux. Car pour faire la bagarre, il faut incarner un « morsel » (« tit'bout » en français), en ramassant une première carte, comme on choisirait un starter *Pokémon*. Sauf qu'ici, Chenipan a trop sniffé le Dafalgan, Sabelette trop tété l'anisette. Matez le casting : un chewing-gum

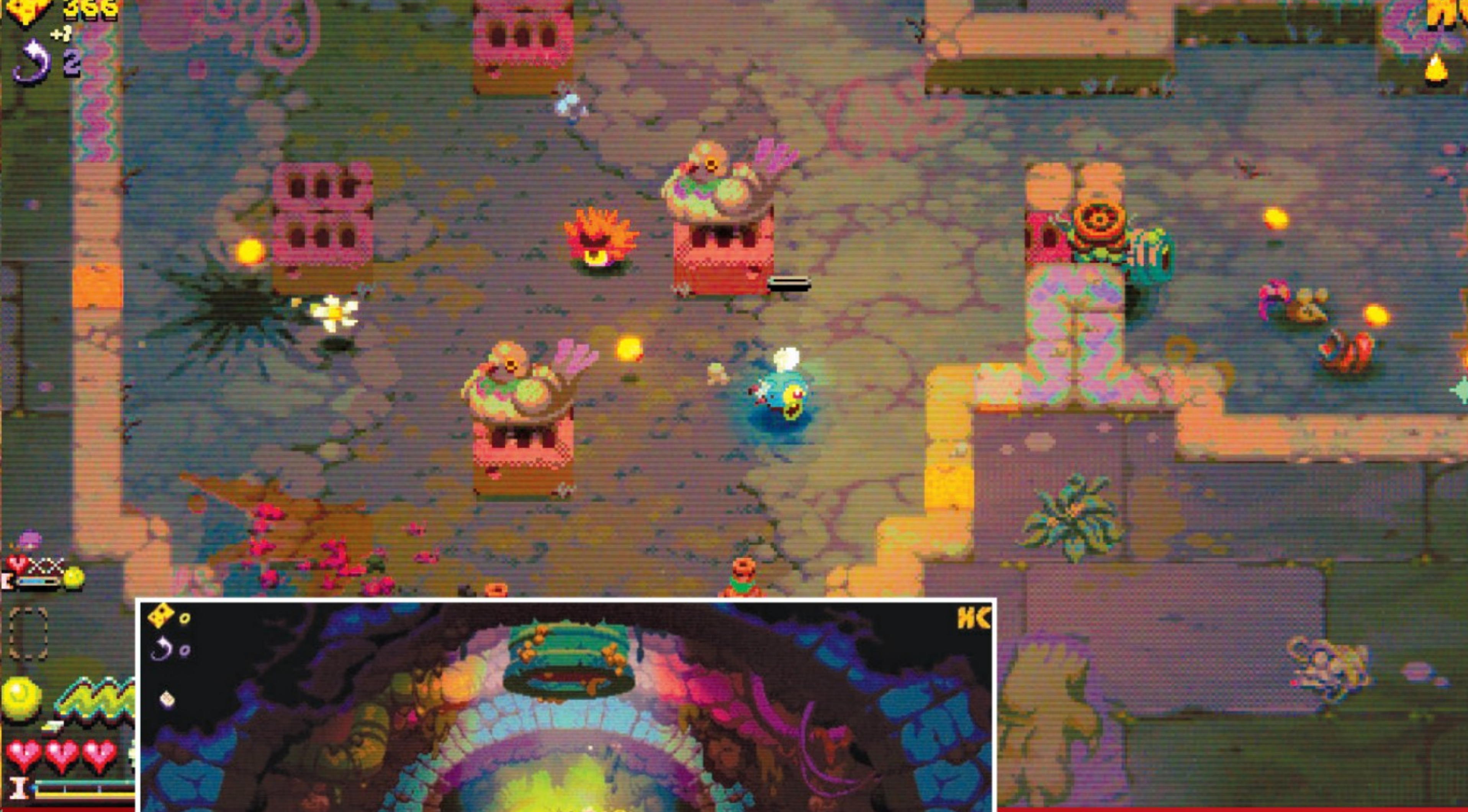
mâché, une feuille morte, une mouche, un caillou, un mégot... Même l'exception champêtre à cette équipe de tout-venant, une pâquerette, a plus un capitule à pousser le long du quai de chargement d'un abattoir de Rungis que du GR34.

L'orifice de personne. Cette nature, qui n'est plus seulement morte, mais en voie de putréfaction avancée, est belle comme un tas d'immondices inidentifiables au pied d'un panneau « DÉPÔT D'ORDURES INTERDIT ». Ça gigote comme de la gélatine sur un sèche-linge, les créatures ont des tronches de muqueuses, des bourrelets qui ballottent, des yeux qui coulent. Toby Dixon, fondateur du studio et artiste en chef derrière *Atomicrops*, a peaufiné sa patte très organique. Un aspect cradingue et agité, qui ne manquera pas de rappeler au bon (mais rageux) souvenir des aficionados de roguelike de tir en vue du dessus le très nerveux *Nuclear Throne*. C'était en 2014, soit la même année, coïncidence, de notre AVC commun (heureusement sans squéquelles, fuf !). Bref, arrêtons de tourner autour de la benne à ordures, et prenons la manette.

Ba moin en tit'bout. *Morsels* nous accueille dans un milieu surreprésenté du jeu vidéo : les égouts. Avant de monter en ville, nous choisissons un des deux tit'bouts, proposés aléatoirement. Au début, toutes les règles semblent un peu floues. Mais

Genre : tir vu du dessus, roguelike
Développeur : Furcula (Canada)
Éditeur : Annapurna Interactive
Plateformes dispo : Windows, PS5, Xbox Series, Switch
Plateforme test : Windows
Téléchargement : 1,8 Go
Date de sortie : 18 novembre 2025
Langue : français





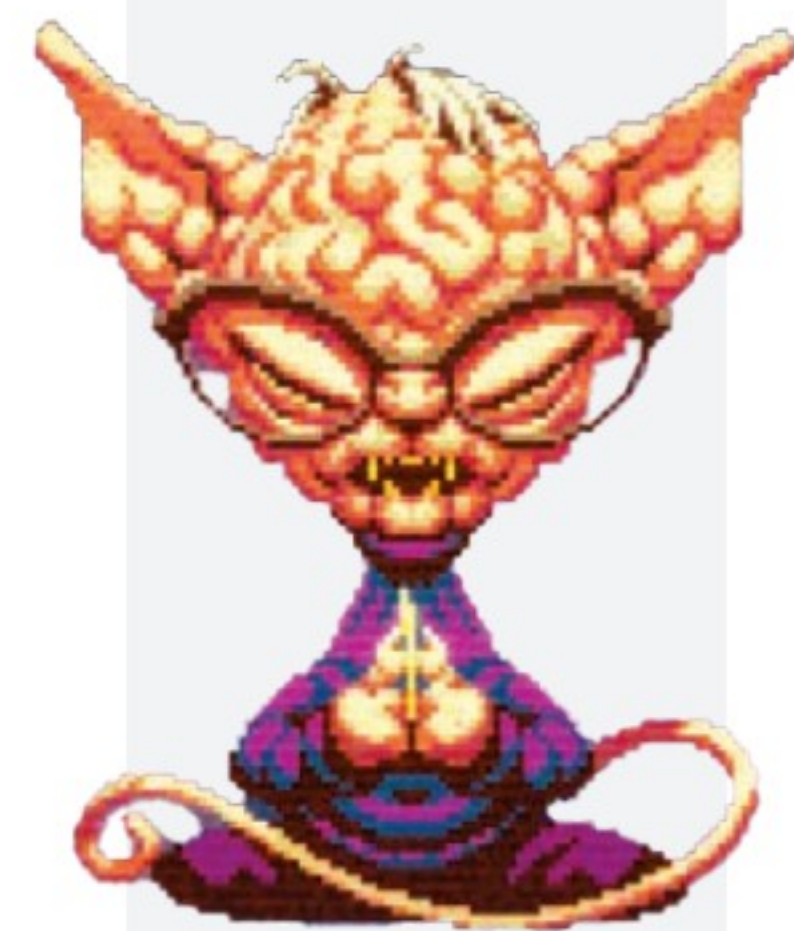
heureusement, après 8 heures de jeu... non, je suis toujours incapable d'associer une des cinq icônes de bonus (ou malus ?) qui bordent mon écran avec son effet sur mon run, pour la simple et bonne raison que le jeu n'explique absolument rien. Et je ne m'énerve même pas car, à ce

Un artiste a voulu faire son jeu, sans trop se soucier de comment on y joue.

niveau, c'est volontaire. Un artiste a voulu faire son jeu, sans trop se soucier de comment on y joue, en faisant le pari que les joueurs allaient rire au point d'oublier le coût de la courte blague. Voici les règles sûres : chaque tit'bout a trois vies, chaque pâquerette ajoute une vie, et le *game over* arrive quand notre équipe de trois tit'bouts (maximum) est décimée.

Brouillon de culture. Pour le reste, je cherche encore ce que signifient « *Encore plus de tofu !* » ou « *Encore plus pitoyable !* ». À quoi sert cet ours en peluche que je ramasse ? Pourquoi ce boss s'est-il transformé en un inoffensif bloc de fromage ? Pourquoi est-il deux fois plus

rapide que lors du précédent run ? Pourquoi celui-ci me tue instantanément, au sortir de l'écran de chargement, avant même le combat ? Les règles qu'on finit par comprendre sont irritantes, comme ce compte à rebours invisible avant l'apparition d'un monstre invincible et véloce. Quand elles ne sont pas des blagues de mauvais goût. S'il faut looter une certaine quantité d'expérience pour améliorer son attaque, remplir la jauge au maximum vous tue instantanément, xptdr. Au-delà de son caractère occulte, *Morsels* n'est pas un jeu de tir agréable. Les attaques sont souvent dignes d'un pistolet à patate, avec des temps de rechargement à rallonge. Quand elles ne sont pas simplement autodestructrices, à l'image de l'impraticable traînée de feu du mégot, ou du caillou kamikaze qui ne peut que foncer sur les ennemis. Le motto du studio, créer « des petits jeux étranges et élégants » est respecté (encore qu'on fait plus étrange qu'un roguelike, en 2025). *Morsels* a une tête à déclencher des *wishlists*, à attirer l'œil du journaliste, du visiteur sur le stand d'un salon. Mais, quand vient le temps d'apprendre à se connaître en tête à tête, on découvre un bien mauvais compagnon de jeu, plus opaque que mystérieux. »



Notre avis :

L'apprentissage par la répétition est au cœur du genre roguelike. Mais *Morsels* ne veut rien nous apprendre ! Il veut juste nous montrer ses créatures dégingolées. Il y a méprise.

15 €



Constance

PINCEAU DANS L'INCONNU

Par Kocobé

C'est bon ? Vous vous êtes remis de *Silksong* ? Ou pas, d'ailleurs, puisque pas mal de gens ont trouvé sa difficulté à la limite de l'injustice. Pour ceux qui ont recouvré leur appétit de metroidvania, pourquoi ne pas donner sa chance à *Constance*, ce nouveau représentant du genre qui nous vient d'outre-Rhin ?

Quand j'ai posé les mains sur *Constance*, l'été dernier à la Gamescom, on savait que la date de sortie de *Silksong* allait être révélée le lendemain. Pour *Constance*, déjà prévu pour la fin novembre, il y avait donc un risque évident de carambolage avec un béhémoth qui joue dans la même cour. *Constance* et *Silksong* sont, en effet, deux metroidvanias qui mettent en avant leurs charmes graphiques, leurs animations soignées, leurs combats (notamment de boss) et une mélancolie en toile de fond. Sauf que *Silksong*, c'est sept ans de développement avec un budget pratiquement illimité pour peaufiner chaque décor, image-clé, mécanique de mouvement, élément de level design...

De quoi tu te peins ? Finalement, *Silksong* est annoncé pour deux semaines plus tard. Peut-être le meilleur scénario pour *Constance*, qui n'aura pas à souffrir d'une comparaison impossible. Autre brèche à exploiter pour l'outsider, une réception critique excellente de *Silksong*, mais avec un gigantesque astérisque : sa difficulté que d'aucuns jugent injuste et mal dosée (notez que je fais partie de la team « d'aucuns »). Il y a donc un espace pour *Constance*, malgré son apparente ressemblance. Il suffisait que cette proposition soit plus accueillante, moins élitiste,

Difficile de ne pas se sentir un peu désensibilisé quant aux enjeux pourtant légitimes.

sans transiger sur ses qualités artistiques formelles ou sa précision de jeu. Pas d'insecte à moitié araignée, mais une jeune femme aux cheveux violets à la texture d'acrylique, comme s'ils étaient eux-mêmes faits de peinture. Pas d'aiguille, mais un pinceau immense qu'elle peut brandir telle une épée. Pas de robe rouge, mais un plaid porté comme une cape sous lequel on distingue un gros pull, un legging et de longues chaussettes blanches. Ce dernier point, celui vestimentaire de notre protagoniste, devrait vous mettre sur la piste de ce vers quoi on se dirige. Car la voilà qui, à l'instar d'Alice, cherche à s'échapper de ce monde onirique peuplé de personnages étranges : des automates, des animaux dotés de parole et des objets qui s'animent comme au Pays des Merveilles. La grande infrastructure interconnectée dans laquelle on évolue compartimente différents univers graphiques, différentes ambiances, différents camaïeux. Si vous pensez à *Braid*, vous pensez juste.

Une dépression de déjà-vu. Inutile de se cacher derrière son petit doigt : *Constance* parle de dépression, ainsi que d'épuisement professionnel et artistique. Voilà. Et on ne peut pas dire qu'on tombe particulièrement de notre chaise quand le jeu vous balance sa première cinématique interactive « de la vraie vie » qui expose comment notre héroïne en est arrivée à s'enfermer dans cette forteresse symbolique. On n'est pas stupéfaits et, pour sa défense, le titre ne cherche pas non plus à en faire un immense retournement de situation. Heureusement, d'ailleurs, car pas grand monde aurait été surpris. Le problème n'est pas endogène. Juste, ce déroulé est devenu une rengaine. Une énième reprise de *Celeste*, de *Chicory*, de *Gris*, ou de tant de jeux indépendants qui ont largement exploré la facette si balisée du monstre intérieur qu'on cherche à surmonter, reconnaître, accepter ; rayez toute mention inutile. Au fil des boss qu'on abat et des flashbacks qui nous parviennent, on ne peut que constater l'évidence de l'écueil dans lequel *Constance* tombe. À moins d'être vert de cette scène si riche (et je vous envie, si c'est votre cas), il est difficile de ne pas se sentir un peu désensibilisé quant aux enjeux pourtant légitimes qui nous sont présentés.

Déterrer la gouache de guerre. Mais je ne veux pas résumer *Constance* à ça. Car, *in fine*, il s'agit d'un mini-*Hollow Knight* artistiquement minutieux, abordable en termes de difficulté et de temps (moins d'une dizaine d'heures si vous allez vite), et au gameplay réfléchi qui reflète habilement la thématique du surmenage. Pour vous donner des exemples concrets, la plupart de vos techniques consomment votre encre qui se régénère au bout de quelques secondes au repos. Si vous arrivez à court, vous pouvez quand même les utiliser, mais vous sacrifiez une partie de votre barre de vie. De la même manière, si vous mourez durant l'aventure ou face à un boss, vous avez le choix entre reprendre depuis le dernier point de sauvegarde sans pénalité, ou bien réessayer depuis le début de la salle, mais au prix d'ennemis plus puissants. La rédaction aime : de bonnes décisions de design qui convoient du sens et qui servent un propos. Si vous ne devez garder qu'une seule chose de cette critique, c'est que, malgré sa prédictibilité scénaristique qui se voit comme le nez au milieu de la figure, *Constance* parvient malgré tout à échapper à l'inévitable comparaison avec ses imposants pairs et qu'il réussit à s'insérer dans le trou de souris qui se présentait à lui. Vous n'êtes pas obligés de saigner des pouces pour apprécier un bon metroidvania. *Constance* est aussi là pour vous le rappeler. »



Genre : metroidvania
Développeur : btf (Allemagne)
Éditeurs : btf, ByteRockers' Games, PARCO GAMES
Plateforme dispo : Windows
Téléchargement : 1,42 Go
Date de sortie : 24 novembre 2025
Langue : français

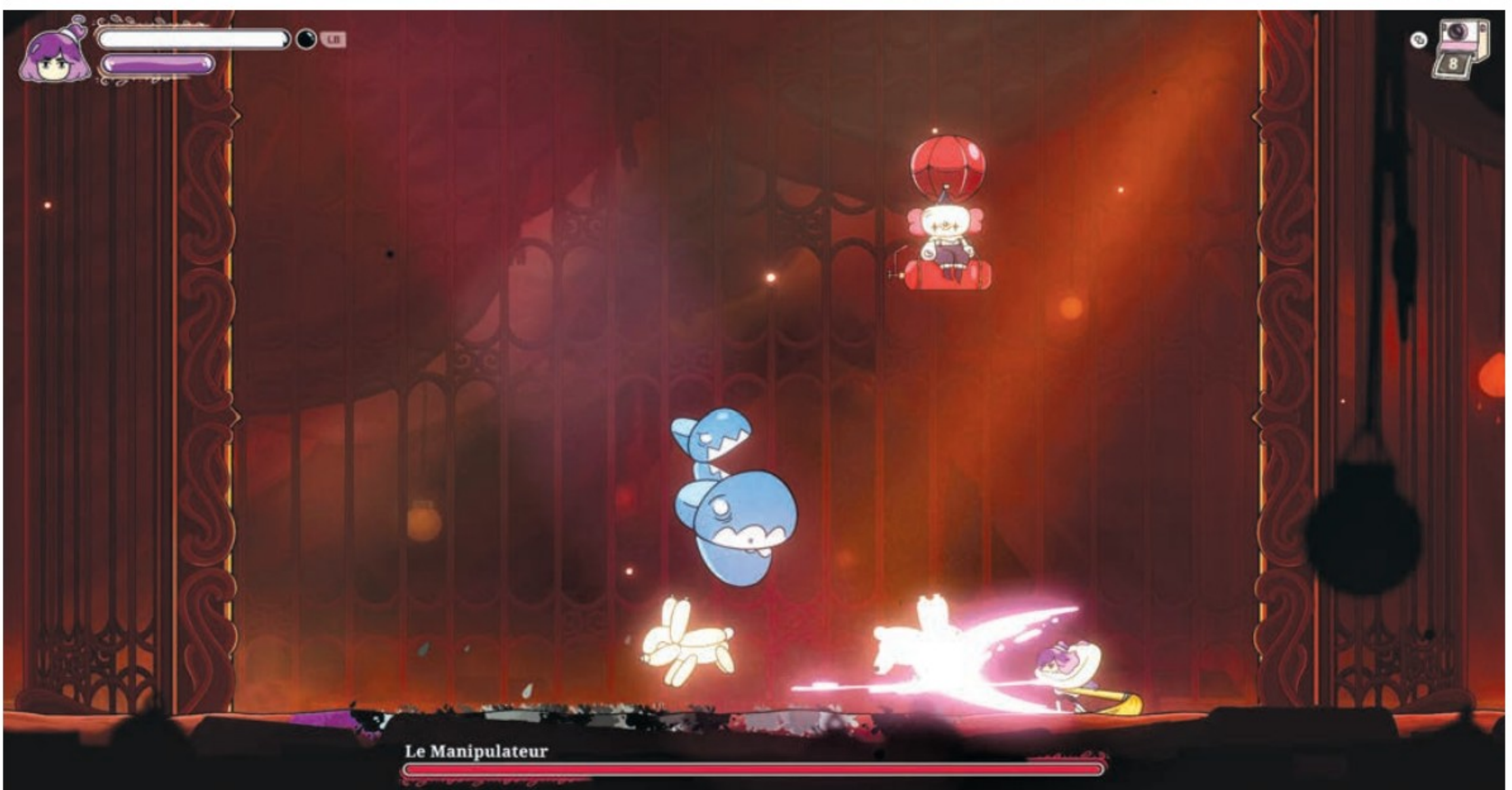


Notre avis : *Constance* relève du bel effort et, sur le papier, n'a pas grand-chose à envier aux références du genre. Mais, pas de chance pour lui, il raconte une histoire qui a été contée maintes fois, au point de parfois frôler la caricature du jeu indé sur la dépression. Je retiens malgré tout une vraie sincérité artistique, une échelle raisonnable et un metroidvania qui ne s'adresse pas qu'aux masochistes endurcis.

20 € **7**



Artistiquement,
Constance est...
eh bien, constant.





Par ackboo

News Tower

UN JEU BOURRÉ DE CARACTÈRES

Cela va vous paraître dingue, mais il fut un temps où *Le Monde* et *Libération* avaient plus d'influence sur la société française que Tibo InShape. C'est cette période, fort heureusement révolue, que nous fait revivre *News Tower*.

Nous sommes plus précisément au début de l'âge d'or de la grande presse, dans les années 1930, aux États-Unis. Suivant le scénario classique d'un *tycoon*, je viens d'hériter de la feuille de chou moribonde d'un oncle, et je dois en faire le plus grand hebdomadaire du quartier, de la ville, du monde entier. La rédaction est installée dans un petit immeuble new-yorkais représenté en 2D, façon *Oxygen Not Included*, dans lequel je vais aménager les espaces de travail (bureaux des reporters, typographes, télégraphistes, rotatives, etc.) pour en faire, étage par étage, une magnifique usine à scoops.

À l'encre de tes yeux. *News Tower* a été un exercice de gestion intéressant dès sa première version anticipée début 2024. Je me disais que ses développeurs avaient peut-être trouvé la bonne formule pour gamifier le processus de production d'un journal. Deux ans plus tard, c'est confirmé. Le jeu est étonnamment addictif et bien pensé. Une leçon de game design. En pratique, on passe une bonne partie du temps à surveiller un globe terrestre

sur lequel apparaissent, grâce aux oreilles des télégraphistes, différentes actualités. En fonction du sujet (politique, crime, show-biz, sport...) et de ses possibilités d'évolution (scoop, scandale, déclarations mensongères...), on choisit d'y envoyer des journalistes qui, selon leur compétence, écriront un article à imprimer en fin de semaine pour générer des ventes. La boucle de gameplay est donc assez simple, mais elle vient s'embarlificoter avec des tonnes d'autres mécanismes malins. Il faut par exemple acheter et placer des éléments décoratifs qui améliorent les perfs des employés, faire des choix éditoriaux afin de favoriser les politiciens ou les mafieux, naviguer entre sensationnalisme et information, tout en générant du profit pour agrandir la rédaction. C'est parfaitement bien ficelé. C'est amusant. C'est varié. Et ça demande une certaine concentration, car le niveau de difficulté n'a rien de casual. Les premières parties peuvent même être un peu frustrantes. N'hésitez donc pas à lire des guides pour comprendre toutes les finesses du management, car ce *tycoon* de qualité vaut vraiment ce petit effort. »

Genre : gestion
Développeur :
 Sparrow Night (Pays-Bas)
Éditeur :
 Twin Sails Interactive
Plateformes dispo :
 Windows, macOS
Plateforme test :
 Windows
Téléchargement : 3 Go
Date de sortie :
 18 octobre 2025
Langues : français, anglais



Notre avis :

Un bon jeu de gestion rafraîchissant, bourré de charme avec son ambiance années 1930, ses jolis graphismes stylisés, sa superbe bande-son jazz. J'y ai passé plus d'une vingtaine d'heures avant de commencer à sentir une certaine répétitivité. Je ressors de *News Tower* tout heureux, car après avoir bossé 22 ans pour *Canard PC*, je peux enfin dire que j'ai fait fortune dans la presse.

25 €





Par Perco

Marvel Cosmic Invasion

COSMIC DE RÉPÉTITION

Si *Marvel Cosmic Invasion* était sorti sur borne d'arcade dans les années 1990, j'y aurais englouti des fortunes en pièces de 10 francs. Mais l'âge d'or du *beat them all*, c'est aujourd'hui, grâce à Dotemu, qui en arrive presque à se concurrencer lui-même. Déjà responsables du très réussi *TMNT : Shredder's Revenge*, les développeurs ont hérité d'une licence plus prestigieuse et d'un budget plus conséquent. Résultat : un *pixel art* somptueux, des animations fluides et une avalanche d'effets colorés.

Le scénario, minimaliste, tient en une ligne : Annihilus envahit la galaxie, les super-héros s'unissent pour lui régler son compte. Pas besoin de plus, c'est fidèle à l'esprit Marvel. Le jeu propose seize héros jouables, organisés en duos grâce à une mécanique « Tag » inspirée des jeux de baston. On alterne librement les personnages, même en plein combo, ce qui permet des *assists* spectaculaires sans jamais devenir trop technique. En clair, bourriner suffit pour finir l'aventure en cinq à six heures, au prix d'un peu de style. Le casting est l'un des points forts : mélange de figures populaires (Spider-Man, Wolverine, Tornado) et de héros plus obscurs (Beta Ray Bill, Phyla-Vell, etc.). Chacun bénéficie d'animations et de coups distincts : certains volent, d'autres esquivent, frappent à distance ou utilisent des chopes. La variété est réelle et empêche toute redite. Malheureusement, cette richesse ne se retrouve pas dans les niveaux, qui enchaînent les poncifs du genre : ascenseur, train en marche... Bien réalisés mais sans surprise,

ils rappellent les points forts des *Tortues Ninja* du studio, mais sans leurs petites trouvailles rafraîchissantes. Le plaisir est immédiat mais éphémère : vite joué, vite oublié.

C'est donc ça le multivers ? Plus gênant, des bonus apparaissent après une défaite, renforçant légèrement les personnages et imposant parfois un *die & retry* artificiel. Presque comme une mécanique roguelite confuse et mal intégrée qui casse le rythme. En multijoueur, la difficulté baisse avec le nombre de héros, mais l'écran se transforme en chaos visuel, saturé d'effets et de pixels. On sent l'amour des personnages et le savoir-faire arcade de Tribute Games. Pourtant, la sortie trop proche d'*Absolum*, chez le même éditeur, lui fait de l'ombre. Ce dernier maîtrise mieux la formule roguelite et intègre des mécaniques de baston plus inventives. Face à lui, ce *Marvel Cosmic Invasion* paraît solide mais sans éclat, difficile à recommander malgré sa réalisation impeccable. »

Genre : beat them all
Développeur : Tribute Games (États-Unis)
Éditeurs : Dotemu, Gamirror Games
Plateformes : Windows, PS4/5, Xbox Series, Switch
Plateforme test : Windows
Téléchargement : 1 Go
Date de sortie : 1^{er} décembre 2025
Langues : anglais, français



Notre avis :

Un *beat them all* efficace, généreux en héros et en effets, mais trop classique pour marquer durablement. Parfait pour une soirée rétro entre potes, mais guère plus. Il y a mieux en face, et je n'aurais jamais cru écrire ça en 2026.

30 €





Par Kocobé

Unbeatable

IMBITABLE

Ça fait sept bonnes années qu'on attendait la sortie d'*Unbeatable*. Le jeu de rythme vivait dans ma tête sans payer de loyer avec son style rappelant *FLCL*, ses animations qui font baver et sa bande-son punk. Je n'étais d'ailleurs pas le seul à être impatient, puisqu'en 2021, le projet était parvenu à rassembler plus de 267 000 dollars sur Kickstarter.

Je ne vais pas vous mentir, le report d'un mois, annoncé au tout dernier moment (genre, la veille), de ce jeu qui aurait dû sortir en novembre m'a donné un très mauvais pressentiment sur son état réel. Une intuition qui se révélera malheureusement fondée, puisque *Unbeatable*, aussi flamboyant qu'il soit, est particulièrement raté en tant qu'expérience narrative. Et je veux mettre immédiatement quelque chose au clair. Les graphistes, les character designers, les animateurs, les modélisateurs 3D, les comédiens de doublage et les musiciens n'ont absolument rien à se reprocher en l'instance. La direction artistique est à la limite de la perfection. Le problème, c'est que tous ces éléments sont articulés entre eux de la pire des manières.

Tout le monde ados. La mise en scène est bringuebalante et ralentit un scénario déjà particulièrement mal raconté ; celui pourtant éculé d'une bande de rockeurs qui se rebellent contre un establishment qui a interdit la musique. Les dialogues ne s'en sortent pas mieux. On subit une succession de punchlines qui se veulent cool, mais qui n'ont absolument aucune substance et rendent tous

les personnages urticants. Très rapidement, cette immaturité flagrante use. Il manque un adulte dans la pièce. On dirait que le titre a été écrit par des ados. Les moments trop rares où l'on joue (sur la première heure, l'aventure m'a donné l'occasion de pratiquer une seule véritable piste), *Unbeatable* devient un ersatz de *Muse Dash*, mais en beaucoup moins clair. Sans compter qu'à tout instant, il peut décider de changer les règles ou l'affichage, parfois sans aucune forme d'introduction ou d'explication. Durant certaines séquences, il se prend pour *Rhythm Paradise* avec quelques mini-jeux rythmiques qui s'éloignent des partitions. Sur le papier, pourquoi pas, mais, ici encore, l'exécution laisse tellement à désirer qu'on n'attend qu'une chose, c'est que ça s'arrête. Il reste bien le mode arcade, soigné, et présenté comme l'autre jeu dans le jeu. Le gameplay y est montré dans sa plus pure expression, sans fioritures narratives, qui permet de profiter d'une setlist de titres rock et électro d'excellente facture. Cela gardera occupés les *try hards*, mais, pour ceux qui ne courent pas après le high-score, la consolation semble malgré tout insuffisante pour contrebalancer ce qui demeure un concert de fausses notes. ❧



Genre : rythme
Développeur :
 D-Cell Games (États-Unis)
Éditeur : Playstack
Plateformes dispo :
 Windows, PS5
Plateforme test :
 Windows
Téléchargement : 35 Go
Date de sortie :
 9 décembre 2025
Langue : anglais



Notre avis :

Quel gâchis que cet *Unbeatable*. Le mode arcade est peut-être intéressant, mais pour ne pas qu'il subisse la comparaison avec le très installé *Muse Dash* qui propose quasiment le même système de jeu, il ne fallait absolument pas rater le mode histoire. Hélas, c'est exactement ce qu'il s'est passé. J'espère me tromper, mais les problèmes me paraissent trop profonds pour être améliorés avec des patches. Tant de talent plombé par un si mauvais jeu vidéo, c'est à en devenir fou.

28 €

5



Par Yamukass

My Little Puppy

CORGI ERGO SUM

Alors qu'il gambade entre les nuages duveteux et les arcs-en-ciel du paradis des chiens, Bong-gu lève soudain la truffe : il sent – enfin ! – l'odeur de son maître qui arrive. Un brin pressé, le petit corgi fausse compagnie aux anges et court à sa recherche à travers toutes les strates de la vie après la mort.

Du bosquet des fées au repaire de Cerbère, en bifurquant par le froid glacial de la banquise et les chaudes plages de sable fin, Bong-gu ne reculera devant aucun obstacle pour rejoindre celui qu'il aime. Ne passons pas par quatre chemins : derrière sa direction artistique ronde et colorée (certains diront écoeurante), *My Little Puppy* cache bien son jeu. Le titre aborde des thèmes forts et complexes : la séparation, les adieux, les retrouvailles, mais aussi la maltraitance, l'abandon ou même le suicide. Il laisse à interprétation une partie de son univers. L'âge de certains résidents du paradis interloque. Qui sont ces gros bonshommes avides de nous capturer et pourquoi arracher notre auréole ? Pourquoi certains humains semblent coincés dans un simili-purgatoire ? Les souvenirs avec « papa » s'égrainent dans de jolies séquences crayonnées, au fur et à mesure d'un voyage semé d'embûches, de menaces, mais surtout, de rencontres. Toute une galerie de maîtres et leurs chiens hauts en couleur, à qui il va falloir rendre service pour avancer. Des personnages au passé pas toujours rose donc,

mais qui trouvent alors une raison d'être dans leur existence céleste.

À chien vaillant rien d'impossible.

Là où *My Little Puppy* étonne, c'est dans sa dichotomie : si sa structure narrative est répétitive et convenue, son gameplay surprend à chaque tableau. Les développeurs auraient pu se contenter d'un simple *platformer*, dans lequel Bong-gu sauterait sur des champignons magiques et gambaderait à travers champs. Que nenni ! Paf, la caméra pivote et vous voilà dans un *versus fighting* qui n'a presque rien à envier à *Tekken*, paf, une séquence de course-poursuite, paf, un jeu de rythme pour remettre un cétacé à la mer (et pourquoi pas ?) ou gagner un tir à la corde contre les mouettes. Même les QTE sont bien dosés et agréables, c'est dire. Le titre assume aussi son fan-service pour vieux : John Wick est avec son beagle au paradis et notre petit corgi n'hésite pas à se cacher dans un carton lors d'une phase d'infiltration. De quoi esquisser un sourire et ajouter au double degré de lecture d'une œuvre, bien plus profonde que son pelage ne le laisse paraître. ✖

Genre : aventure canine

Développeur :

Dreamotion Inc.

(Corée du Sud)

Éditeur : Krafton

Plateformes dispo/test :

Windows

Téléchargement : 7 Go

Date de sortie :

7 novembre 2025

Langue : français

Prix : 25 €



Notre avis :

Surprenant, émouvant, amusant : *My Little Puppy* ne laisse personne indifférent. Avec sa rythmique au poil et ses messages forts, il peut être mis entre toutes les mains (le PEGI 12 n'est pas là pour rien, cependant !). Un conseil : gardez quelques mouchoirs à portée de main.

25 €



RV There Yet ?

J'AI PRIS MON CRIC ET MES CRACKS

Par Ellen Replay



Il flottait comme un air de fin de vacances. Nos valises étaient prêtes, les placards de notre camping-car regorgeaient de victuailles (essentiellement des packs de bière, des nuggets en conserve et des burgers), et seule une poignée de kilomètres nous séparait de la maison. Mais rien n'aurait pu nous préparer aux péripéties qui nous attendaient.

Dans *RV There Yet ?*, vous incarnez un petit groupe de vacanciers (jusqu'à quatre en coop, deux grand minimum) sur le retour. La mission est très simple, du moins sur le papier : il faut traverser une vallée avec votre camping-car en vous assurant de ne pas trop l'amocher, et faire en sorte que chacun de vos petits camarades revienne en un seul morceau. Sauf que la vallée en question vous fera successivement croiser des serpents venimeux qui se cachent parmi les fourrés, des grizzlis enclins à défoncer votre camping-car à grands coups de griffes, ou encore des aigles qui vous emporteront dans les cieux.

Le jeu est truffé de mécaniques aussi glorieuses que stupides.

Vous allez devoir traverser des lacs de lave, prendre des descentes vertigineuses en priant pour que ça passe, éviter de vous enliser dans des marécages, vous éclairer péniblement avec des fumigènes dans des grottes plongées dans l'obscurité, rouler à tombeau ouvert avec un véhicule sans toit ni portières – sans parler des éboulements, des avalanches d'élans morts et des nombreux moments où l'un de vos coéquipiers décidera de partir en éclaireur, « juste pour voir ce qu'il y a derrière ce virage », avant de tomber comme un con dans une crevasse.

Treuil hard. Dans ce chaos ambiant, tout le monde a trouvé son rôle très naturellement : il y avait les plus confiants en leur capacité à prendre le volant sur des routes escarpées (Kocobé et notre modérateur Tonton Yoyo), ceux qui étaient toujours partants pour réparer le véhicule ou le raccorder à un treuil (Perco), ceux qui se portaient volontaires lorsqu'il était question de faire des expérimentations foireuses (Soupape François, qui s'est tour-à-tour évanoui en mangeant un steak cru, fait piquer par un serpent et a sombré dans un ravin en cherchant à récupérer du métal), ou encore ceux qui ont tendance à partir en hurlant à la simple vue d'un poil de grizzli (ça pour le coup, c'était moi). À l'instar de *Peak*, il est facile de comprendre pourquoi *RV There Yet ?*

s'est vendu par palettes – il a dépassé le million de ventes en l'espace de quatre jours, preuve qu'il existe toujours une très forte demande pour les jeux de coop' foutraques. Le jeu est truffé de mécaniques aussi glorieuses que stupides (comme le fait de fumer une cigarette pour courir plus vite, ou de boire de la bière pour être plus fort), est servi par une physique approximative et une direction artistique toute en rondeurs, et ses contrôles sont tellement imprécis que vous finirez probablement par faire tomber une planche sur la tête d'un camarade au lieu de la placer habilement sur un nid-de-poule (désolée, Soupape).

Le convoi de la peur. Mais surtout, le jeu vous obligera constamment à être sur le qui-vive : pas une minute ne passera sans que vous n'ayez besoin de vous poser des questions cruciales (par exemple : est-ce bien raisonnable de passer à travers ces deux sapins sur une pente à 50 degrés ?), de vous assurer d'avoir assez d'huile à moteur ou de métal pour remettre votre camping-car en état de marche, et de récupérer suffisamment de ressources pour restaurer la santé de votre coéquipier qui a la fâcheuse tendance à oublier le concept de dégât de chute. Si par malheur votre véhicule est détruit (et croyez-moi, ça peut arriver souvent), n'ayez crainte : le jeu est bien équilibré sur ce point. Les checkpoints sont suffisamment espacés pour vous donner un vrai sentiment d'accomplissement quand vous verrez enfin l'ombre d'une station-service poindre à l'horizon, mais l'échec n'est jamais trop frustrant. Il faut cependant reconnaître que *RV There Yet ?* est moins complet et figolé qu'un jeu comme *Peak* : il y a une poignée de bugs qui vous contraindront à recharger votre dernière sauvegarde, des moments où votre personnage se fera éjecter sans raison par le toit, mais je n'ai heureusement rien croisé de trop bloquant. On sent que ça craque un peu aux entournures et qu'il s'agit d'un jeu réalisé lors d'une *jam*, mais son succès retentissant devrait permettre aux développeurs de l'améliorer au fil des mois. À noter aussi qu'il n'y a pas de carte générée de manière procédurale, et qu'il n'existe qu'une seule route pour le moment : l'aventure peut se finir en à peu près huit heures (ce qui, en soi, est déjà pas mal pour environ sept heures passées à rire comme une baleine, et une à pester contre les grizzlis). »

Genre : coop'
Développeur /
Éditeur : Nuggets
Entertainment (Suède)
Plateforme dispo :
Windows
Téléchargement : 1,2 Go
Date de sortie :
21 octobre 2025
Langue : anglais



Notre avis :
Certes, *RV There Yet ?* manque de finitions ici et là, mais il sait tellement bien retranscrire les joies (et les déconvenues) d'un long road-trip entre potes que je suis prête à presque tout lui pardonner.

8 €





Vous ai-je déjà dit à quel point Kocobé gérait parfaitement ses créneaux ?



Trouver les caches

Prendre Bouquet d'herbes communes 0/2

Par Soupape François

Winter Burrow

SOS D'UN TERRIER EN DÉTRESSE

Si je me méfie des histoires d'animaux, c'est que le premier dessin animé qui marqua ma mémoire d'enfant fut *Les Animaux du Bois de Quat'sous*. J'y ai vu mourir un renardeau, des souris, des faisans sous les balles des chasseurs, des hérissons sous un camion. Alors quand mon premier cochon d'Inde a calanché, j'ai versé quelques gouttes de mon biberon au sol. Mais pas une larme.

Fort heureusement, *Winter Burrow* n'arrive pas à la cheville des *Animaux du Bois de Quat'sous*. Bon, on y joue quand même un souriceau orphelin, dont le rêve d'une vie meilleure grâce au labeur à la ville a tué les parents. Il s'en retourne donc à son natal terrier forestier, que sa vieille tante (qu'un rapace assassin laissera bientôt pour morte) a tenté de garder en état, sans succès. C'est pas la fête, mais on reste sur le spectre de l'apprentissage de la vie, et non celui du traumatisme d'enfance. Et puis les dessins, beaux comme un soir d'hiver au coin du feu, dégagent une chaleur certaine. Notre petit rongeur se fait donc une mission de retaper la vieille souche qui fait office de domicile. On commence par fabriquer un lit et un établi, avec trois brindilles. On explore les alentours, se cognant aux barrières posées par la nature, cette carne : là des pierres contre lesquelles notre pioche rudimentaire ne peut rien, ici des ronces trop charnues pour notre hache en grès. Jusqu'à tomber sur un PNJ qui demandera notre aide en échange d'un nouveau plan de craft qui nous permette d'avancer.

Ça laisse rongeur. *Winter Burrow* sollicite le regard de l'enfant qui est encore en nous, celui qui détaille avec gourmandise chaque trait d'un livre illustré. Il se garde bien de faire clignoter en jaune les ressources à miner : c'est à nous d'identifier cette nouvelle couleur des bûches comme une nouvelle essence, d'apprendre à différencier les cailloux du décor de ceux que l'on peut exploiter. Un parti pris bienvenu, tant il aurait été dommage d'abîmer ce livre avec un surligneur fluo. Sous son air enfantin, *Winter Burrow* n'est pas si facile. Enfin, ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit, c'est pas *exactement* *Dark Souls*. Mais on est quand même plus proche de *Croc-Blanc* que de *T'choupi*, pour la principale raison qu'il n'y a pas de map, et qu'il faudra compter sur votre mémoire pour retrouver l'écureuil (au nord), la taupe (à l'ouest, après la hêtraie), lors des allers-retours qui composent les quêtes. Des quêtes écrites comme dans un bon bouquin jeunesse un brin tristounet, et qui sont surtout le prétexte à créer des objets toujours plus cosy pour votre intérieur. ❧

Genre :
survie pour débutant
Développeur :
Pine Creek Games
(Danemark)
Éditeur : NoodleCake
Plateformes dispo :
Windows, Switch
Plateforme test :
Windows
Téléchargement : 10 Go
Date de sortie :
12 novembre 2025
Langue : français



Notre avis :

Winter Burrow surprend par son approche du genre de la survie, par sa façon d'être un *Don't Starve* détente et cosy, sans mâcher le boulot au joueur pour autant. Une démarche pertinente, gratifiante et de saison, pour celles et ceux qui n'ont que 10 heures devant eux.

19 € **JACK LONDON /10**

GAME FEATURES

Enhance your game with access to special features to improve your Q-UP experience.

Look, these Max Entropy holographic server arrays are using so much energy they're bending space around themselves. Increases the capacity of each shard slot to 20. Please don't.

SHOP REROLL

500

Hate your shop? OK, first of all, rude. All the items are perfectly balanced. Whatever. This button will let you reroll your shop for gold, and also make us sad.

ADDITIONAL CHALLENGE SLOT 2

550

It's just kind of messed up isn't it, we've got to nickel and dime you over every single challenge slot? These things aren't even that hard to make. Honestly I probably could have just put this one in for free. But I didn't.

KNOWLEDGE TRANSFER

500

It's not about the destination, it's about the journey. So get back on that hamster wheel, champ! If you are level 50, convert 4x of all XP you earn to Q

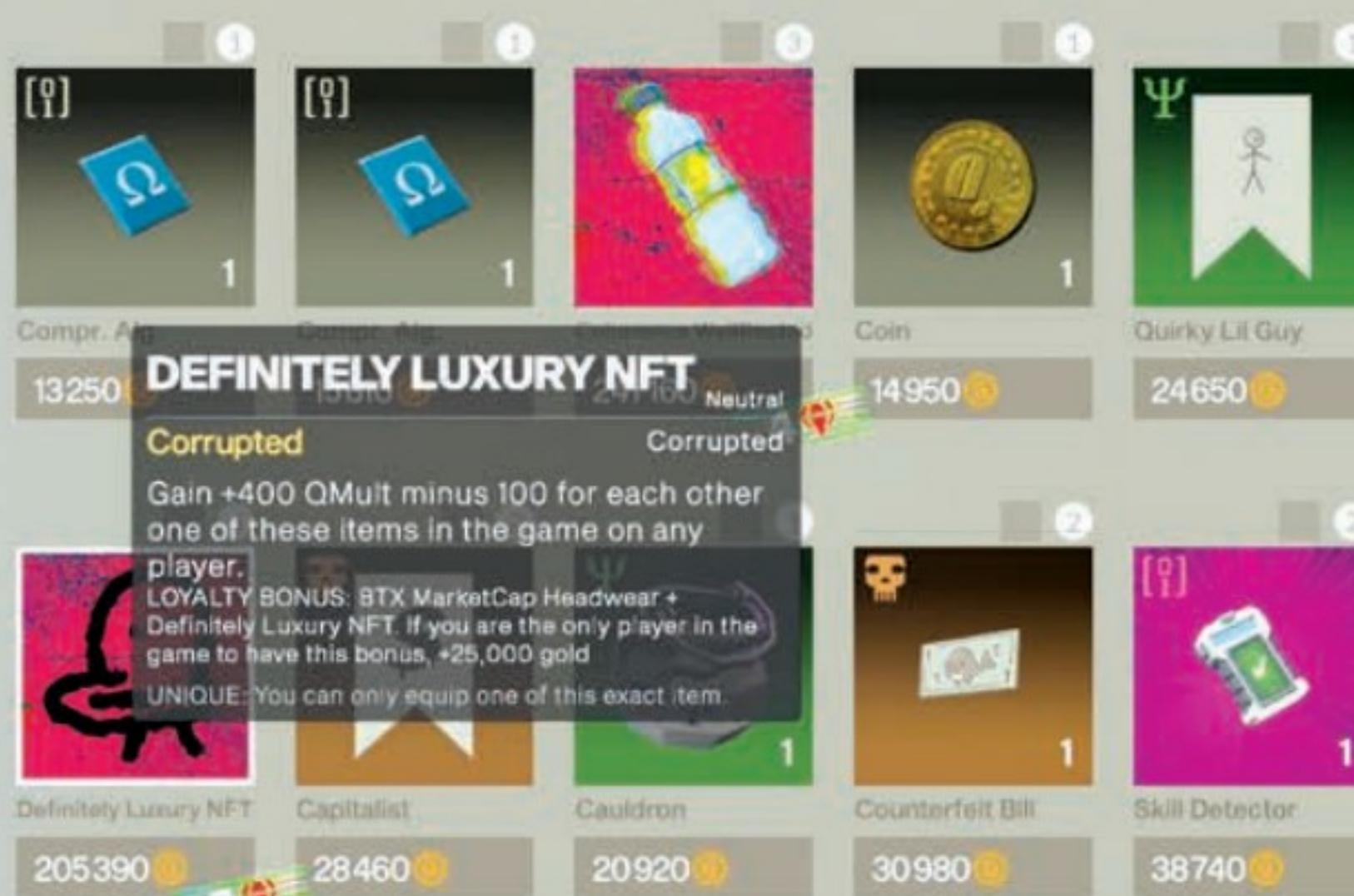
Q-BLOCK BREAKER 8

39

Increase the Q-Block to 10,000,000,000 Q // DEADLY HAZARD: DO NOT TOUCH

SHOP

Items will be replaced after x matches



Par Kocobé

Q-UP

PILE OU FARCE

Ça y est, on a enfin trouvé. Après des décennies de recherches, on a découvert la solution miracle qui va faire de l'e-sport un phénomène mondial et incontournable : le pile ou face. Le postulat a l'air idiot, mais, quand on sait que *Q-UP* est issu des cerveaux taquins et incrémentaux des créateurs d'*Universal Paperclips*, on comprend qu'on est parti pour un vrai ride.

Q-UP reprend toute l'imagerie de l'e-sport. Des héros à la *Overwatch*, des équipes qui s'affrontent en quatre contre quatre, des barres d'expérience, des rangs, un jargon, un imaginaire du dépassement de soi et, surtout, la tension permanente pour savoir si la pièce va tomber du côté Q ou du côté UP. Et là, vous anticipez qu'à l'instar d'un *Balatro*, il faudra influencer sur les probabilités : eh bien non. Cette chance sur deux s'obstinera jusqu'au pinacle de votre carrière. En revanche, les conséquences d'une victoire ou d'une défaite, elles, vous pouvez agir dessus. Chaque héros bénéficie d'une panoplie d'outils qui modifient la récompense ou la punition en points. Le plus difficile sera de tirer parti de ces capacités qui prennent la forme de nœuds logiques à placer sur une grille hexagonale. Certains sont fixes, d'autres mobiles. Certains ont des conditions automatiques de déclenchement (au lancer, en cas de défaite, en cas de victoire), d'autres ont besoin d'être activées par un module voisin.

Assassins scripts. C'est de la création de scripts déguisée. Vous devez faire en sorte de marquer des points, quelles que soient

les circonstances. Qu'il vente, qu'il neige, que ça soit Q, que ça soit UP, que ça soit la quatrième fois que ça soit UP, que ça soit la huitième fois d'affilée que vous perdiez. Car, dans ce système insensé, c'est exactement ce que va rechercher un héros comme la medic qui remportera d'autant plus de points à chaque défaite consécutive. *Q-UP* est ce jeu qui peut vous faire soupirer quand le mot « victoire » apparaît à l'écran. C'est prise de tête, c'est absurde, mais ce n'est pas vain. Cette farce ne passe pas uniquement par des codes singés à la perfection par des développeurs qui savent parfaitement à quoi ressemble le monde du *gaming* moderne, avec ses microtransactions et ses lootbox, mais aussi dans les messages inspirants que vous recevez du patron providentiel. Celui qui a mis au point ce jeu à l'équilibre immaculé, financé par des investisseurs soufflés par cette technologie quantique par IA qui garantit 50 % de Q et 50 % de UP. Et si d'aventure vous deviez tomber trois fois sur la même face, ce sont de plates excuses que vous obtiendrez. Ainsi que 10 joyaux à utiliser dans la boutique *in-game*. »

Genre : le futur de l'e-sport
Développeur / Éditeur :
Everybody House Games (É.-U.)
Plateformes dispo :
Windows, macOS
Plateforme test : Windows
Téléchargement : 2 Go
Date de sortie :
5 novembre 2025
Langue : anglais



Notre avis :

Q-UP nous fait rire jusqu'à ce qu'il nous rappelle qu'il est extrêmement sérieux. L'aspect parodique tape dans le mille, mais le jeu en lui-même, celui qui nous demande de réfléchir à faire de la programmation déguisée, est aussi terriblement velu, pas très lisible et ne sera pas de tout repos. À réserver aux nerds débrouillards qui ont un bon sens de l'humour. À réserver à Sébum, en somme.

10 €



Monsters are Coming ! Rock & Road

MA 6-T VA TE PÉ-TER

Par Soupape François

Dans une célèbre scène de la série *The Wire*, le trafiquant de drogue Stringer Bell confie une astuce marketing des plus habiles : changer la couleur du packaging des capsules d'héroïne permet de dynamiser les ventes. Même si le produit à l'intérieur reste le même.

J'ignore si un buste d'Idris Elba trône dans les locaux du studio lillois Ludogram. Mais une chose est sûre, ces gens pensent la dope comme Père Dodu pense le gras. Ils ont d'abord posé sur leur balance de cuisine quelques grammes de *Vampire Survivors*, comme base. Puis, en parcourant des yeux les étagères à épices, leur œil a été attiré par une fiole de jus de *tower defense* à l'étiquette illisible. Et voilà que déjà, attirés par le bruit du mixeur à roguelite, les schlags dont je fais partie se massent devant la porte.

Urbain à remous. Alors mes petits abribus, ça donne quoi, cette mixture ? Déjà, comme on vient de le dire, la liste des ingrédients est courte, signe d'un aliment plutôt bon pour la santé (rep à ça, Père Dodu, avec tes dix lignes d'additifs). Sur la forme, nous jouons un pauvre hère solitaire, armé d'une hache, chargé d'escorter des quartiers à travers plusieurs paysages. Le but étant de rejoindre l'Arche, une ville close qui ferait passer les remparts de Saint-Malo pour un parc à bébés. Est-ce dû au dynamisme incroyable de l'Association des Commerçants ? à celui d'un maire qui distribue des permis de construire en zones inondables plus vite que son ombre ? Les quartiers de *Monsters are Coming*, contrairement au bâti des autres *tower defense*, se meuvent. Ils avancent, du nord vers le sud, inexorablement... sauf quand un rocher ou un sapin bloque le passage. On sort alors la hache (oui, même pour casser la roche, pardon si vous êtes rémouleur, ça doit être dur à lire) qui, comme dans *Vampire Survivors*, attaque toute seule, à un rythme constant.

Des gnons sur rue. On élague également les ennemis qui se pressent dès le début du chemin. Leur meurtre en masse permet la récolte d'expérience pour le quartier qui, à chaque gain de niveau, s'enrichit d'un nouveau bâtiment. Certains sont orientés sur les dégâts d'artillerie à distance, des tirs précis, des dégâts de zones proches, la génération d'alliés. En complément, certaines bâtisses étalent des zones de bonus (dégâts plus importants, synergies d'effets, farming automatique de ressources) pour renforcer la force de la pâtée de maison. Récolter du bois (le couper, puis l'apporter au quartier) permet d'augmenter continuellement

la rapidité de rechargement des tours de la cité. La pierre permet de faire résister la barre de vie à l'érosion infligée par les ennemis, et l'or de faire des emplettes lors des pauses sur le chemin. Le cœur d'une partie consiste donc à arbitrer entre la défense à la main du quartier (avec notre personnage) et la récolte de ressources pour le faire monter en niveau et l'armer jusqu'aux mâchicoulis.

Boyz and the hood. Et ça fonctionne immédiatement. Le papillonnage permanent entre bûcheronnage express, récolte et combat donne (au début, nous y reviendrons) l'impression de maîtriser la situation. Si je cours partout, c'est bien que je suis utile ! Les micro-pauses très fréquentes, à chaque fois qu'il faut choisir un nouveau bâtiment ou faire un passage à la boutique, ne font que renforcer cette impression de contrôle. On pose un lance-flammes ici, un canon à neige là, on étend ses carrières pour permettre au tiékar de se soigner passivement. La première partie fut un coup de kick donné sur la mobylette de mon cerveau.

Le cœur d'une partie consiste à arbitrer entre la défense du quartier et la récolte de ressources.

Je me suis roulé dedans pendant quinze heures sans cligner des yeux, ravi de voir mon pâté de maisons et mon petit zigue fendre les masses d'ennemis de plus en plus rapidement au fil des runs. Le temps de découvrir la quasi-intégralité des bâtiments constructibles et des armes supplémentaires du personnage, mais pas tous les quartiers. Il faut dire que certains défis sont assez corsés. Pas toujours pour les bonnes raisons. Car l'aspect tombola des upgrades ternit l'expérience assez vite. Malgré la possibilité (moyennant de précieux points qu'on préférerait investir ailleurs) de bannir certains bâtiments du tirage, on aimerait pouvoir choisir une spécialisation dès le début d'un run. Plutôt que de perdre du temps avec un patchwork d'attaques dépareillées. Frustrant, quand on a compris les synergies possibles, que ces dernières sont souvent la condition de déverrouillage du contenu... mais que le hasard du tirage au sort nous met des troncs d'arbre dans les roues. ❄

Genre : tower defense qui roule
Développeur : Ludogram (France)
Éditeur : Raw Fury
Plateformes dispo : Windows, Xbox Series
Plateformes test : Windows, Steam Deck
Téléchargement : 5 Go
Date de sortie : 20 novembre 2025
Langue : français

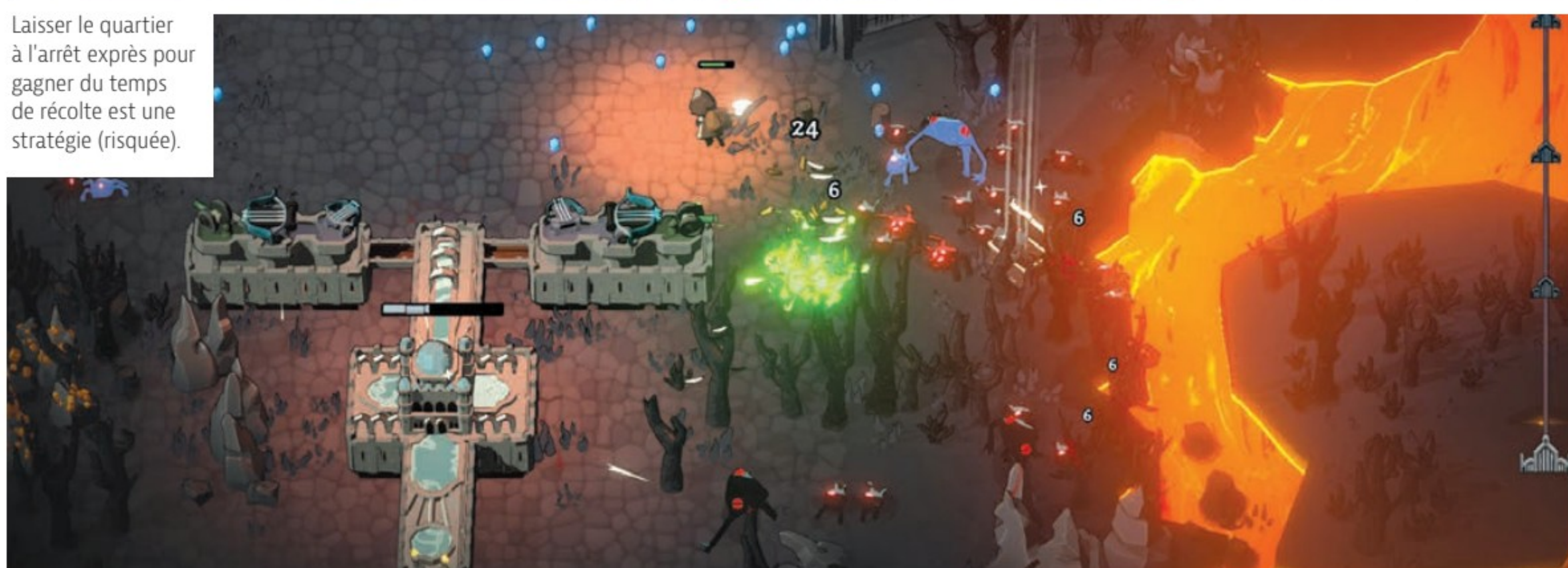


Notre avis :
L'idée de départ est parfaite, l'exécution jouissive. Puis, pile au moment où l'on commence à devenir accro, *Monsters are Coming* s'essouffle. Comme un message de prévention en faveur de drogues vidéoludiques moins chronophages. Notez que vu son prix modique, cette métheadone demeure honnête.

9 € 



Laisser le quartier à l'arrêt exprès pour gagner du temps de récolte est une stratégie (risquée).



On déplore le manque de variété des effets, en dehors du feu et de la glace.





Par Ellen Replay

Thrasher

ODYSSÉE SPÉCIALE

Cette phrase va sonner comme une entrée particulièrement inutile du *Guinness Book* (comme le record du poil de mollet le plus long du monde ou du plus grand nombre d'anchois mangés en une minute), mais *Thumper* reste, dix ans après sa sortie, l'une des expériences visuelles et sonores les plus incroyables qu'il m'ait été donné de vivre sur PSVR.

Thumper était un fantastique jeu de rythme où l'on incarnait une sorte de scarabée qui fonçait à toute blinde sur des rails au travers de mondes hallucinés. Ce qui m'avait surtout marquée à l'époque, c'était son esthétique générale, qui donnait l'impression d'évoluer à la fois dans l'esprit d'un adolescent des années 1980 à qui on aurait demandé d'imaginer à quoi ressemblerait le futur du jeu vidéo, dans une pochette d'album de *heavy metal* conçue par un artiste en plein trip psychédélique, et dans la tête de Panos Cosmatos au moment de réaliser *Mandy*. Né des mêmes cerveaux malades, *Thrasher* entre dans la continuité de *Thumper* : on y retrouve le même design sonore irréprochable, la même explosion incessante de couleurs et la même capacité à éreinter le joueur sans jamais lui ôter l'envie de relancer une énième partie.

Snake haché. *Thrasher* est cependant moins ambitieux que son aîné. Cette fois-ci, vous incarnez une anguille spatiale qui suit les mouvements de votre souris. L'objectif est de briser des rangées de cristaux scintillants pour passer chaque niveau, et ainsi grossir de plus en plus à la manière du serpent de *Snake* (à ceci près que seule votre tête peut recevoir des

dégâts). La situation va progressivement se corser, et des obstacles qui prennent la forme de cercles rouges, puis de boules à pointes, puis de néons violets, puis de ténias rose fluorescent à tête chercheuse viendront se mettre en travers de votre route. Pour les annihiler, le jeu met à votre disposition une pléthore de pouvoirs divers, distillés au compte-gouttes, vous permettant tour à tour de ralentir le temps, d'être invincible pendant quelques *frames* ou encore de vous octroyer une salve de munitions. Sur ses neuf niveaux, *Thrasher* n'est jamais ennuyeux d'un point de vue visuel, parfois au point de devenir illisible tant il se passe de choses à l'écran. Vous allez affronter des boss qui ressemblent à des scolopendres iridescents et des fœtus d'hippocampes, frapper des polyèdres aux faces chromées, virevolter gracieusement à travers des rangées de cristaux pour les voir se fracasser en mille morceaux, tout en écoutant des chœurs angéliques côtoyer des riffs de guitare endiablés. Je suis sortie lessivée de *Thrasher* au bout de quatre heures, j'ai regardé les crédits défiler comme si je me réveillais tout juste d'un cauchemar fiévreux, avec une seule envie : recommencer pour obtenir un rang S+ à chaque niveau, comme une vulgaire obsédée du *scoring*. »

Genre : arcade
Développeur :
 Puddle (États-Unis)
Éditeur : Creature
Plateformes dispo :
 Windows (aussi disponible en VR)
Plateforme test :
 Windows
Téléchargement : 1 Go
Date de sortie :
 7 novembre 2025
Langue : français



Notre avis :
 Sans atteindre la perfection de *Thumper*, *Thrasher* reste tout de même une odysée visuelle et musicale marquante, à qui je reprocherais surtout un manque de lisibilité et une difficulté moins bien dosée que celle de son prédécesseur.

20 €



BIENTÔT SUR VOS ÉCRANS

EN CHANTIER

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

58 KITTEN SPACE AGENCY

60 TAVERN KEEPER

62 PROLOGUE : GO WAYBACK !

Tavern Keeper © Greenheart Games - Kitten Space Agency © RocketWerkz



Kitten Space Agency

BIENTÔT

SUR VOS ÉCRANS

**Tavern
Keeper**





Genre :
Kerbal Space Program 3
Développeur /
Éditeur : RocketWerkz
(Nouvelle-Zélande)
Plateforme : Windows
Téléchargement :
2 Go
Sortie prévue : NC
Langue : anglais
Prix actuel : gratuit

Kitten Space Agency

On va y aller tout doucement mon chaton

PAR ACKBOO

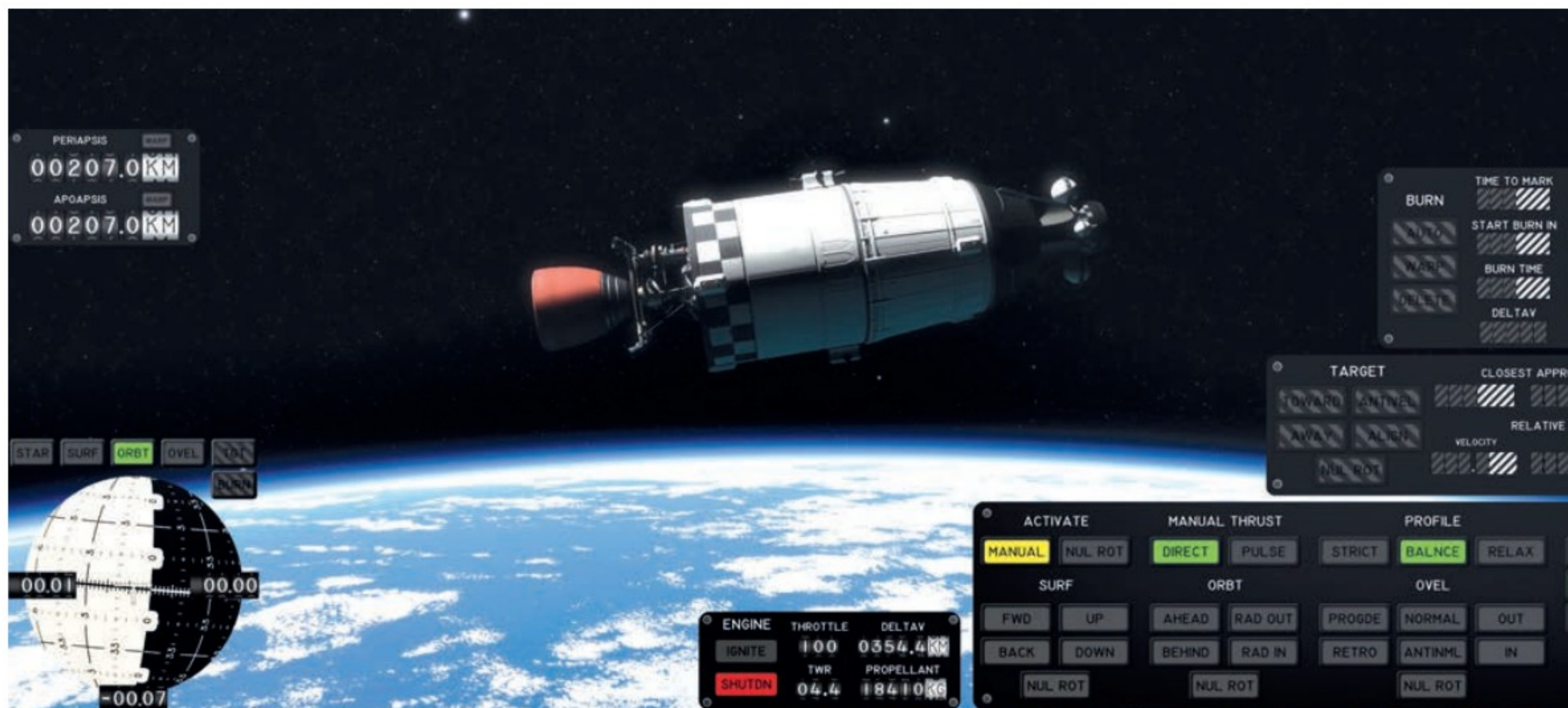
Voilà, la toute première version super-mega-alpha de *Kitten Space Agency* est jouable. C'est peut-être le début de la guérison du traumatisme collectif qu'a été le sabordage de *Kerbal Space Program 2* par Take-Two Interactive. Mais je vous préviens tout de suite : le chemin reste encore long.

Petit rappel de la situation pour ceux qui n'ont pas suivi l'affaire : Dean Hall, le créateur néo-zélandais de *DayZ* (et d'*Icarus*, et avant cela de *Stationeers*) a décidé de faire son propre *Kerbal Space Program*. Il a commencé par embaucher une tripotée d'anciens développeurs du premier *Kerbal*, dont son créateur original, le Mexicain Felipe « Harvester » Falanghe, puis a commencé à bidouiller un moteur de jeu, baptisé BRUTAL, spécialement adapté aux exigences d'une simulation spatiale. Accessoirement, l'ami Dean s'est adjoint les services de quelques programmeurs bien énervés, dont des moddeurs réputés et un ingénieur de SpaceX. Dean Hall, gros fan de *Kerbal Space Program*, semble donc s'être donné les moyens de reprendre le flambeau.

Le tout début de la conquête spatiale. Je ne vous raconte pas mon état de fébrilité lorsque j'ai lancé la première version de *Kitten Space Agency*. Allais-je enfin pouvoir y construire ma première fusée ? Peut-être même tenter une mise en orbite ou une manœuvre d'amarrage ? Ha ha, non. Pas du tout. Mais

c'est un peu ma faute, je n'avais pas bien lu ce que Dean Hall racontait sur le canal Discord officiel du jeu. Il avait prévenu tout le monde : c'est une minuscule démo technique, dans laquelle il n'y a franchement rien à faire. Vous avez juste quelques vaisseaux basiques (et un chaton en scaphandre spatial) naviguant autour de la Terre. On peut allumer les moteurs, changer leur orbite, voire programmer une petite manœuvre spatiale, comme dans *Kerbal*, avec les petites flèches colorées à tirer dans un sens ou dans l'autre. Et c'est à peu près tout. En passant par le menu *Debug*, il est possible d'aller visiter d'autres planètes comme Jupiter ou Saturne – qui ne sont d'ailleurs que des « décors » temporaires puisque le jeu final se déroulera dans un système imaginaire.

Le fun pour plus tard. La situation est tout à fait normale. Dean Hall l'avait annoncé : son équipe va d'abord se concentrer sur les trucs « chiantes » (précisément, il a dit « ennuyeux ») comme la gestion de la 3D dans un environnement aussi gigantesque, le moteur physique, la mécanique orbitale, le support des mods – et rajoutera le « fun » plus tard. C'est une approche qui



Je ne sais pas encore que penser des chatons qui remplacent les kerbals. Ils sont mignons (avec notamment une belle fourrure 3D), mais Jebediah me manque.



paraît sensée. Mais il y a tout de même des choses très intéressantes à voir sur ce premier brouillon. D'abord, pour la démo technique d'un prototype de jeu, c'est soigné. Les graphismes sont fins, l'interface propre, le système de caméra confortable. Ensuite, il y a les perfs. C'était un des gros défauts des premières versions de *KSP2*, probablement à cause des limitations d'Unity qui n'est pas vraiment calibré pour afficher des planètes entières. Sur *Kitten Space Agency*, le moteur de RocketWerkz semble déjà bien plus à l'aise. On reste toujours bien au-delà des 60 images par seconde sur un bon PC, alors même qu'aucune optimisation sérieuse n'a encore été faite. Et puis il y a

Je ne vous raconte pas mon état de fébrilité lorsque j'ai lancé Kitten Space Agency.

des petits raffinements qui font vraiment plaisir à voir. Par exemple, la liberté de mouvement sur la vue à l'échelle du système solaire, dans laquelle on peut naviguer comme dans un FPS, avec les touches ZQSD, en zoomant et dézoomant comme un taré sur toutes les planètes sans le moindre toussotement du moteur 3D. Ou le moteur physique qui continue de tourner même lorsqu'on accélère la vitesse de défilement du temps. Ou les magnifiques nuages volumétriques dans lesquels on peut plonger en s'approchant de Jupiter. Ce sont peut-être des détails pour vous, mais pour ceux qui ont 3 000 heures sur *Kerbal Space Program* à leur actif, ça veut dire beaucoup.

À votre bon cœur. Pour autant, on est encore très loin d'un jeu vidéo, et encore plus loin d'un véritable *Kerbal Space Program* next-gen sur lequel nous sommes un paquet à fantasmer. Il faut aussi signaler que la politique commerciale du studio est risquée. Car si vous n'étiez pas encore au courant, sachez que *Kitten Space Agency* sera gratuit. Il ne sera même pas proposé au téléchargement sur Steam, mais sur Ahwoo, une plateforme de distribution/donation montée par Dean Hall. RocketWerkz compte donc sur la dévotion des orphelins de *KSP* qui, suite à la sortie de cette première démo technique, ont déjà lâché plus de 100 000 dollars. C'est généreux, mais il reste à savoir si cette méthode sera suffisante pour financer un jeu aussi complexe et ambitieux. (*Juste pour vous déprimer, j'ai fait le calcul : 100 000 dollars, c'est ce que Star Citizen a engrangé en moyenne chaque demi-journée depuis 2012.*) ☹

En l'état :

Pour l'instant, *Kitten Space Agency* n'est qu'une minuscule démo technique. Et même si elle est gratuite, je ne suis pas certain qu'elle vaille l'effort nécessaire à son obtention (il faut s'enregistrer sur le Discord du développeur, c'est pénible). Cela reste quand même un premier aperçu très positif du moteur 3D cuisiné par RocketWerkz. On en reparlera lorsqu'ils auront commencé à y faire un jeu vidéo – ce qui ne se fera pas avant longtemps, il va falloir être patient.



ATTENDEZ

Genre : gestion légère
Développeur / Éditeur :
 Greenheart Games (Australie)
Plateforme : Windows
Téléchargement : 10 Go
Sortie prévue : NC
Langues : français, anglais
Prix actuel : 30 €

Tavern Keeper

Stout va bien

PAR PERCO



Quel métier difficile que la restauration, quelle pression, quelle responsabilité ! Votre commerce est le lieu de fin de journée dans lequel d'honnêtes travailleurs viennent dépenser leur pain durement gagné afin d'oublier les journées où ils le gagnent. Vous n'avez pas le droit à l'erreur, vous êtes le dernier rempart entre 8 heures de tableau Excel et un plongeon du 13^e étage d'une tour HLM à Garges-lès-Gonesse.

A lors, imaginez le fardeau sur les épaules des taverniers dans les mondes *d'heroic fantasy*. Votre blanquette à la purée doit être assez bonne pour consoler un aventurier qui vient de perdre tous ses N-1 dans un donjon à la difficulté mal estimée, votre bière doit pouvoir noyer le chagrin d'un orc qui a raté pour la cinquième fois un examen d'urine, votre compassion au bar doit suffire à changer les idées à un garçonnet de ferme qui vient de subir les pires outrages lors d'un raid de gobelins. Pas étonnant que le studio Greenheart Games (du remarqué *Game Dev Tycoon*) ait mis onze ans avant de sortir cette version anticipée, ils savent l'importance du sujet. Pas une simulation de choses triviales et anecdotiques, comme un aéroport ou l'économie mondiale. Là, c'est sérieux.

Un métier-pension. C'est ce rôle de tavernier, ce héros oublié, que vous incarnez dans *Tavern Keeper*. Tout commence dans des marais : vous venez d'y acquérir une ruine qu'il faudra amoureusement transformer en auberge cosy, chaleureuse et propre. Tout au long d'une campagne, encore incomplète, vous voyagerez chez les *halflings* puis chez les orcs pour ouvrir une taverne dans leurs territoires, et suivre des fils narratifs tout en apprenant les ficelles du métier. Clairement, c'est au bistrot « Chez Two Point » que *Tavern Keeper* a appris à servir des Picon bière. Le ton y est aussi léger, le style graphique aussi cartoon et l'ambiance aussi colorée. Greenheart Games a ainsi porté une attention maniaque aux détails, encore plus que leur modèle pourtant réputé sur ce point. Les animations, au-delà du sourire qu'elles procurent lorsqu'un squelette va prendre la commande d'un tas de nains affamés, sont bourrées de surprises, de petites brouilles qui n'ont l'air de rien mais donnent au tout un cachet indéniable. Un exemple : si vous décidez, en cuisine, de mettre au menu un ragoût de rats aux champignons, ce sont bien des petits morceaux de ces ingrédients que vous verrez flotter dans la marmite et dans l'assiette de vos clients. Circuit court, locavore, c'est parfait.

Les aventures de Boui-Boui. Pour se démarquer des jeux de gestion pas trop velus, *TK* décide aussi d'apporter un petit twist rafraîchissant : certains de vos clients ou employés ont parfois une petite icône de grimoire au-dessus de la tête, comme des donneurs de quête, qui indique des petites histoires à lancer. L'idée de copier les mécaniques RPG en y collant des jets de dés de compétence (intelligence, dextérité, etc.) est très anecdotique et mal utilisée, mais les petites aventures qui en découlent sont souvent très drôles, et apportent une respiration entre les vérifications de stock et les entretiens d'embauche. On y découvre une employée qui invente le stand-up, un squelette qui veut porter un masque en peau d'humain pour moins faire peur, une olympiade contre d'autres guildes, dont une hilarante guide de philosophe ou un programme spatial orc dont on devient un éminent membre. C'est inégal mais bienvenu, on regrettera juste qu'il n'en existe pas – encore – une plus grande variété.

Coucou, tu veux voir mon gîte ? Quant à la gestion de notre estaminet, elle n'est pas un *Banished* du houblon, bien entendu, mais elle prend en compte un ensemble relativement complet de paramètres : salaires et coûts, rôle et emploi du temps des employés, cuisine et création de menus assez variés, aération et température des pièces, risque d'incendie ou de rixes au bar, propreté des lieux, qualité de la décoration, réservation d'artistes pour des spectacles, conservation et dégradation des aliments, etc. Des filtres permettent des vues plus synthétiques, mais il n'est pas toujours évident de

Clairement, c'est au bistrot « Chez Two Point » que Tavern Keeper a appris à servir des Picon bière.

voir immédiatement ce qui peut déconner et, un problème en entraînant un autre, le chaos prend parfois le dessus. Bref, il reste quelques ajustements d'équilibrage à faire pour le studio, mais rien d'insurmontable.

Titi et Estaminet. Quand tout roule et que la bière coule à flots, on décore. Sur ce point, l'outil fourni par Greenheart Games est très complet. Un mode « création » permet de combiner tout et n'importe quoi, de planchettes en bois à une statuette en or, de changer la taille et la position de tous les éléments pour construire à peu près tout ce qui nous passe par la tête, au prix d'un peu d'huile de coude. C'est plutôt intuitif, et les créations sont partageables en ligne, il existe déjà des choses étonnantes (une reproduction de la Cène avec des orcs, une table de DnD ultra bien faite, etc.) réalisées par les joueurs et disponibles pour tous. Qu'est-ce qui manque ? Pas grand-chose en réalité. Une interface plus claire pour les commandes de denrées aux différents marchés du monde et plus de contenu (il n'y a que trois biomes pour l'heure, voir encadré). *Tavern Keeper* est un excellent *Two Point*-like, et vous garantira des heures de rigolades et un mode libre en attendant plus de contenu. Patron, c'est ma tournée !

En l'état :

Drôle, fabuleusement précis dans ses animations et proposant des options de décoration à faire pâlir d'envie ses concurrents, *Tavern Keeper* possède déjà une personnalité bien à lui. Avec plus de contenu, des améliorations à la marge pour son système de commande aux fournisseurs et des tableaux d'état pour une meilleure vue d'ensemble, il sera follement agréable. Il l'est déjà pas mal.

SANS DANGER





Un dernier pour la route.

La roadmap de *Tavern Keeper* promet déjà pas mal de contenu à venir dans l'année :

- Encore plus de décorations
- Une taverne chez les nains, et l'apparition de desserts au menu, milieu 2026
- Une autre chez les elfes, qui ajoutera – bien entendu – des demandes de luxe pour ces nantis exigeants, sans doute fin 2026
- Une dernière dans la capitale, chez les humains, mais avec tout type de clientèle.

Au-delà, le studio compte ajouter beaucoup plus d'options dans la personnalité des employés potentiels, avec des points forts et faibles plus marqués, et des grimoires d'histoires tout au long de l'accès anticipé.

Genre : survie, orientation
Développeur / Éditeur :
 PlayerUnknown Productions
 (Pays-Bas)
Plateforme : Windows,
Téléchargement : 10 Go
Sortie prévue : NC
Langues : français, anglais
Prix actuel : 20 €

Prologue : Go Wayback !

Jacquie et Michelin

PAR PERCO



Démo technique ? Vrai jeu ? Même après de longues sessions sur la dernière bizarrerie de Brendan « PlayerUnknown » Greene, je n'ai toujours pas complètement tranché. Reste une vision minimaliste mais brutale du concept de jeu de survie, qui ne manque pas totalement d'intérêt.

Se réveiller, seul, en pleine nature sauvage sans aucune idée de vers où aller, avec à peine un sac à dos et des vêtements pas tout à fait neufs. Ce n'est pas seulement ce que mon père appelait « Amener le petit faire du camping » quand j'étais haut comme trois pommes¹, c'est aussi le concept de cette expérience, la première d'un triptyque de jeux que le studio compte sortir dans les dix prochaines années pour tester et améliorer les besoins techniques et de gameplay d'un assez fumeux « Projet Artemis ».

Paco Cabane. Le projet Artemis sera une sorte de méta-vers (beurk) *open source*, qui veut proposer un environnement à l'échelle de la Terre, richement détaillé, qui semble réel, offre une véritable interactivité et dans lequel pourront cohabiter des milliers d'utilisateurs. Pour y faire quoi ? Mystère. *Prologue : Go Wayback !* est pour l'heure une sorte de roguelike de survie, dans lequel une carte de 64 km² est générée automatiquement à chaque départ, différente pour chacun et à chaque tentative, mais qui a toujours pour point commun une météo qui veut votre mort. Une manière de tester la capacité de génération procédurale des terrains, à l'aide de données géographiques publiques, de *machine learning*, mais calculée sur votre machine pour ne pas faire cramer des forêts dans la vraie vie. Revenons à la cabane de départ. Elle est plutôt cosy, mais c'est surtout le contenu des tiroirs qui vous intéresse. En effet, vous avez un objectif, simple, limpide, qui s'affiche immédiatement à votre réveil : « Lucy, va à la tour météo ». Avant de partir en balade, il faut donc tout fouiller pour trouver ce qui pourrait être utile pour ne pas mourir de froid, de faim ou de soif : des allumettes, une boussole, une lampe torche, une carte, une bouteille, un blouson, un marteau, quelques boîtes de conserve. Immédiatement, vous constatez que l'inventaire est plus petit que l'espérance de vie d'un nouveau venu sur *Tarkov* et que vous ne pourrez sans doute pas tout prendre. Pour arriver à bon port avec si peu, il faudra faire deux choses.

Sextant and the city. Première chose : comprendre où il est, ce « bon port », car rien n'apparaît sur la carte, et qu'elle ne se met pas à jour magiquement au fil de votre avancée. C'est une carte quoi, une vraie. Vous pouvez tricher et demander au jeu de vous indiquer la zone d'apparition de la tour météo, mais je vous conseille plutôt de mettre le nez dehors, de grimper une colline et de regarder au loin. Avec un peu de chance, vous la

L'ennemi, c'est la désorientation, l'incapacité à être certain d'où on se trouve.

repérerez vaguement et cela vous donnera la direction à suivre à la boussole. Seconde chose : y aller en faisant des sauts de puce d'une cabane à l'autre, car les bois en contiennent plusieurs, plus ou moins achalandées. Dans toutes, vous pourrez au moins faire un feu dans la cheminée et vous réchauffer. Enfin, normalement.

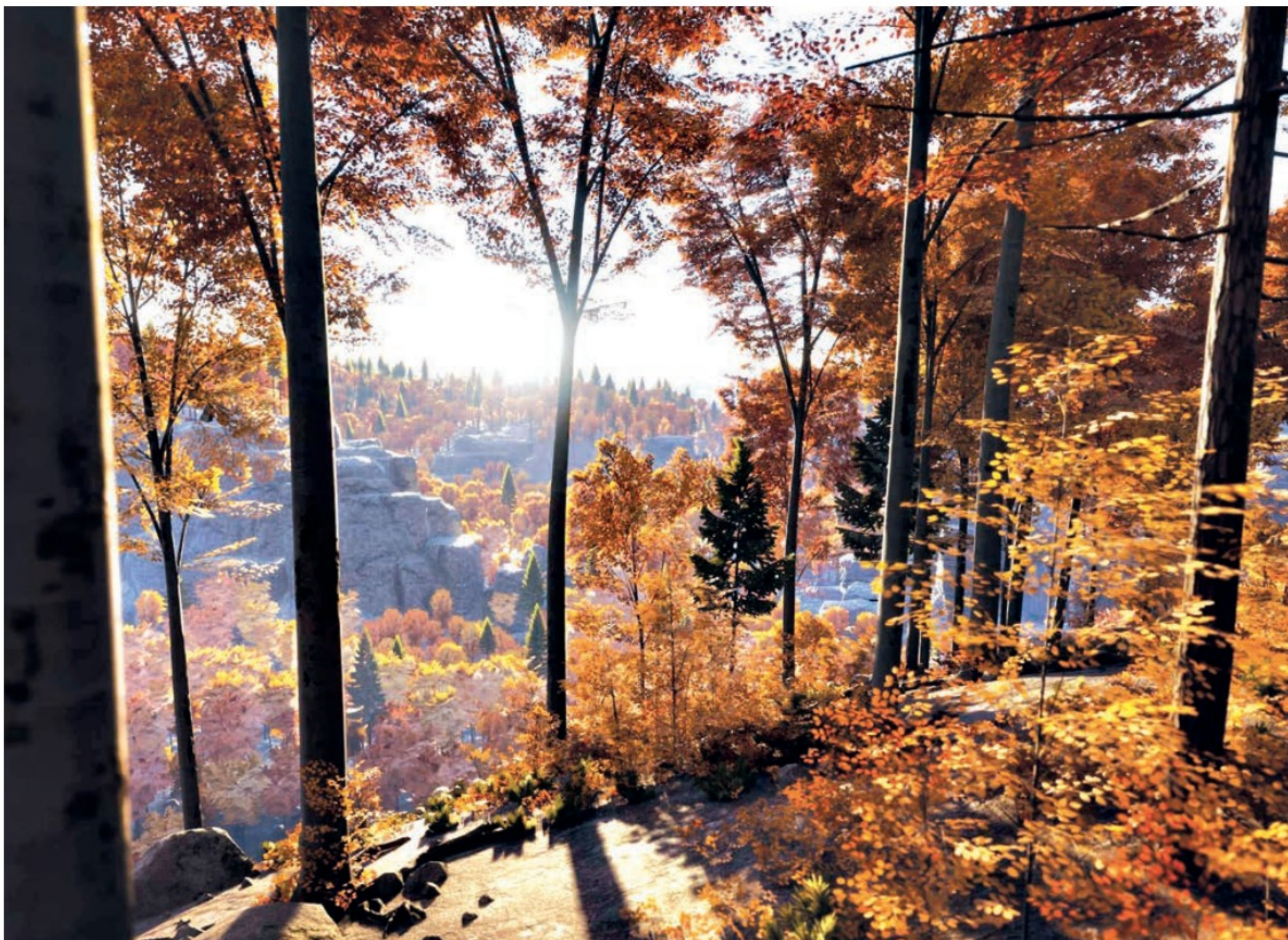
Le manuel des Castors Juniors. Petit, j'arrivais toujours à retrouver le chemin de la maison, au grand étonnement de mon père qui, émerveillé par ma débrouillardise, me lançait toujours un mot d'encouragement sous forme de défi. Ses lèvres disaient : « *Mais c'est pas possible ! La prochaine fois, je le ligote* », mais son cœur était fier, j'en suis persuadé. Souvent, j'y parvenais en faisant ce que faisaient tous les enfants des années 1980 : parler à des inconnus et faire du stop. Impossible ici, car vous ne croisez jamais âme qui vive, même pas le moindre animal. Un point qui décevra beaucoup de monde, mais qui permettra à ackboo de parcourir les fourrés sans craindre une embuscade par un élan

1. Mais il appelait aussi les fois où il me lançait au milieu d'un lac, dans un sac, des « cours de natation ».



N'hésitez pas
à massacrer le
mobilier pour faire
du bois de chauffe.





assoiffé de sang, c'est déjà ça. L'ennemi, c'est la désorientation, l'incapacité à être certain d'où on se trouve. Évidemment, si vous avez toute la collection de badges des scouts, vous n'aurez pas ici un défi à la hauteur d'un Hamster Jovial. Mais pour le commun des mortels, qui peine à trouver le bar de l'apéro du vendredi soir sur Google Maps, cela peut être assez déroutant. Sans véritable point de repère, on est condamné à suivre sa boussole en espérant trouver ce qui est le seul invariable de chaque carte : une rivière qui traverse bois et marais et dont on pourra suivre le lit.

Star Trekking. Alors qu'il ne réinvente pas la roue, ne propose que des mécaniques assez basiques et qu'il est à un million d'années de proposer une alternative au mètre étalon du genre *The Long Dark*, qu'est-ce qui peut alors expliquer que je relance, inlassablement, de nouveaux « runs », à défaut d'autres mots, et à générer de nouvelles cartes régulièrement sur cette curieuse

Les éclairs zèbrent le ciel, le tonnerre est terrifiant.

expérimentation ? Il y a deux raisons : la météo et le retour aux sources. Il faut se retrouver en plein milieu des bois, alors que tombe une nuit plus noire qu'un café turc, et entendre l'orage arriver pour comprendre. Le système de météo dynamique est assez incroyable, et rien ne m'avait préparé à ses orages diluviens ou à ses terribles chutes de neige. Mes camarades se moquent de moi lorsque je leur explique que « *La pluie elle mouille de fou dans ce jeu !* », et fait d'autant plus chuter votre précieuse

chaleur corporelle, vous rapprochant de la mort, mais c'est pourtant bien de cela qu'il s'agit. Se retrouver à marcher à tâtons sous l'orage, une bouteille vide à la main, car on veut pouvoir récupérer au moins de quoi boire un peu plus tard, tout en trempant ses vêtements et en priant pour trouver un pantalon sec dans une cabane proche, est formidable d'immersion et de réalisme. Les éclairs zèbrent le ciel, le tonnerre est terrifiant. Découvrir, alors qu'on trouve un abri de fortune, que ses allumettes détrempées ne mettront pas le feu à notre empilement d'amadou, de papier, de petit bois et de bûches pourtant amoureusement confectionné, est une sensation terrifiante. Et la neige modifie tout le terrain, rendant illisibles les quelques rares repères que vous espériez garder. C'est un jeu de survie sans artifice, sans zombies à la con, sans M16. Vous contre une vraie nature, formidablement inquiétante. J'ai atteint la tour, une fois, papa aurait été fier. ☹

En l'état :

Vingt balles l'expérimentation, c'est un peu cher avec tant d'alternatives dans le genre, et le tout est un peu gourmand en ressources et souffre de baisses de *frame rate* si vous n'avez pas la config nécessaire. Mais avec ses cartes uniques, son mauvais temps fabuleux et la simplicité de son approche, ce prologue reste une aventure personnelle intéressante et me fait surtout rêver d'un *The Long Dark* qui offrirait de telles sensations lors des changements de météo.



ATTENDEZ

SÉVICES APRÈS-VENTE

Dossier

Que reste-t-il de Disco Elysium ?

p. 66



Que reste-t-il de Disco Elysium ?

LA MARTINAISE PREND

En 2019, on nous annonçait une révolution et des lendemains qui chantent. Six ans plus tard, c'est la crise : ZA/UM se délite, un successeur désigné peine à surgir, et dans le clair-obscur surgissent quelques timides descendants. L'heure est venue d'un premier bilan.

Nul besoin d'être un génie pour constater que le paysage du jeu vidéo de rôle a changé depuis 2019. À sa sortie, de nombreux débats parfois intenses questionnaient la légitimité de *Disco Elysium* à se prétendre un RPG plutôt qu'un *visual novel*. Aujourd'hui, Steam se remplit de jeux se définissant comme des « RPG narratifs » et l'époque est loin où *Baldur's Gate* était le mot-clé marketing commun. Certes, tous ces jeux ne sont pas nés par le Saint-Esprit révacholien. Ce mouvement s'inscrit dans la continuité du phénomène né il y a quelques années dans le JDR sur table, où l'essor des systèmes indés et narratifs s'éloignant de *Donjons et Dragons* (*Powered by the Apocalypse*, *Forged in the Dark*, etc.) et la popularité des *actual play* ont mis l'accent sur le récit, l'immersion et la complexité narrative plutôt que sur la simulation, les calculs et les combats tactiques. Pour autant, si *DE* n'était ni le premier ni le seul à se lancer sur ce marché – le moins réussi *Gamedec*, avec son système d'enquêtes narratives, était déjà annoncé à l'été 2019 –, il est en revanche indéniable qu'il a créé un appel d'air. *Citizen Sleeper*, aujourd'hui référence bien installée, a bénéficié de comparaisons critiques flatteuses avec *DE* et d'un bouche-à-oreille basé sur la soif d'expériences un tant soit peu comparables, que les CRPG traditionnels étaient incapables de fournir. Tous les développeurs indés ne citent pas expressément, comme Cosmo D, le jeu estonien dans leurs inspirations ; mais rien ne dit qu'ils auraient pu trouver des financements et encore moins un public déjà intéressé. Y aurait-il un tel marché, aujourd'hui, pour du RPG narratif, sans combats, et un peu barré, si ZA/UM n'était pas passé par là ? Je suis convaincue que non.

LAISSE-MOI ZA/UM ZA/UM ZEN. L'émergence de ce marché rend d'autant plus étonnante l'impossibilité, six ans après, d'identifier clairement un héritier direct. Certains de ces succès narratifs, comme *Roadwarden*, ne sont qu'indirectement liés à *Disco Elysium*. *Citizen Sleeper*, lui, a déjà eu le temps de connaître une suite. Pendant ce temps, ZA/UM a implosé dans des circonstances dramatiques, enterrant le projet d'un *DE2*. Ce qui reste du studio a récemment annoncé *Zero Parades : For Dead Spies*, un jeu très similaire à *DE*, prévu pour 2026, auquel Internet a réservé un accueil glacial. Le *lead director* originel, Robert Kurvitz, est parti avec d'autres fonder le studio Red Info, dont on ne sait rien si ce n'est qu'il est financé par NetEase. Argo Tuulik, scénariste sur le jeu, a lancé *Summer Eternal*, collectif qui semble vouloir reprendre l'esprit de coopérative artistique du ZA/UM originel. Le controversé éditeur et producteur Kaur Kender a fondé de son côté Dark Math Games, qui a

annoncé *Tangerine Antarctic*, un jeu dont les informations à ma disposition me donnent l'image d'une œuvre à la maturité adolescente : *horny*, *edgy* et un peu gênante. Longdue Games, où l'on retrouve des anciens du studio dont un cofondateur du collectif, Martin Luiga, semble un des plus avancés : le projet *Hopetown* a réussi un Kickstarter sur lequel retravaille également Ben Babbitt, de *Kentucky Route Zero*, et le compositeur sur les *Witcher*, Paweł Blaszczyk. La filiation est très fidèle, dans un RPG « psychogéographique » qui coche tous les mots-clés qui feraient rêver sans hésitation, si Argo Tuulik ne les avait pas récemment accusés de vouloir museler *Summer Eternal* par des procès en concurrence déloyale.

MON INTERPOING DANS TON INTERFACE. Il n'est cependant pas besoin d'aller chercher chez les créateurs et créatrices d'origine pour espérer un héritier digne de ce nom. En réalité, les jeux formant cette nébuleuse qu'on oserait presque qualifier de *Disco-like* commencent déjà à foisonner. Mais avant de crier à la naissance d'un genre, encore faut-il pouvoir un tant soit peu en définir les contours. Sans le moindre doute, l'interface est celui qui me paraît le plus évident. Deux secondes de trailer de *Rue Valley* ou *Shore of Jord* suffisent pour reconnaître la patte *Disco* dans une 3D isométrique par ailleurs très classique. Une des révolutions du jeu était en effet son choix d'un défilement vertical et

La révolution annoncée arrive lentement, mais elle infuse progressivement le paysage du RPG.

latéral du texte, par courtes phrases fluides, pour sortir du vieux cadre pesant des jeux Infinity Engine. Inspiré par l'immédiateté addictive du fil Twitter (RIP), son impact est monumental : de père, le narratif devient dynamique, attirant, stimulant. L'interface n'est pas qu'esthétique, c'est un manifeste. Effet de bord de ce renversement des priorités, ces jeux peuvent se permettre de s'affranchir des combats. Si, on l'a vu, ce phénomène n'est pas lié qu'à *DE*, c'est néanmoins ce dernier qui offre parmi les meilleurs outils pour construire un monde où l'intrigue n'est pas interrompue par des *trash mobs*, où les points d'expérience ne sont pas acquis en tuant, et où les combats de boss sont des moments de bravoure en dialogues, comme la confrontation avec Titus Hardie et sa bande. D'autres caractéristiques, que l'on retrouve chez plusieurs des possibles candidats au



rang de *Disco-like*, servent les mêmes objectifs : la fiche de personnage faisant la part belle aux statistiques mentales et psychologiques (*Paradigm Island*, 2025), les voix dans notre tête (*Sovereign Syndicate*, 2024), qui sont parfois celles de nos caractéristiques elles-mêmes (*Esoteric Ebb*, 2026).

COIFFEUR NARRA'TIFF. Il n'est donc pas si étonnant que, parmi les jeux reprenant ces idées, tous ne soient pas des RPG. C'est le cas de *Rue Valley*, qui laisse tomber les niveaux, les jets de dés et l'inventaire, mais aussi de *A Hint of Purple* (2023), un court récit sur une jeune artiste qui se réveille paralysée par un accident. S'il n'affirme pas être autre chose qu'un *visual novel*, son style visuel autant que son UI et surtout son écriture traduisent l'influence de *D&D*. À l'inverse, certains RPG plus classiques vont piocher ce qui les intéresse : *The Necromancer's Tale* (2025) tient beaucoup du CRPG traditionnel, combats inclus, si ce n'est son interface loin d'un *Baldur's Gate*. Et si *Sovereign Syndicate*, un sympathique jeu narratif de steampunk fantasy, reprend plusieurs codes de ce genre qui n'en est pas (encore) un, sa structure de quêtes et son écriture sage sont bien plus proches du CRPG classique que du *Disco-like*. Certains de ces héritiers finissent tout juste leur cycle de développement, quelques-uns sont déjà sortis, d'autres prennent leur temps. La révolution annoncée arrive lentement, mais elle infuse progressivement dans le paysage. De cette première vague de descendants, aucun jusqu'ici ne m'apparaît comme un chef-d'œuvre : trop sages, ou trop inachevés, comme le pourtant prometteur *Paradigm Island* qui s'arrête brusquement dans son amorce d'histoire. Certains choisissent de s'éloigner du modèle, comme *Esoteric Ebb*, avec son style visuel particulier et son retour à un système de statistiques à la *D&D* ; d'autres, comme *Shore of Jond* ou la nébuleuse issue de ZA/UM, reprennent fidèlement jusqu'au personnage central investigateur – espion, journaliste, enquêteur.

Une chose est sûre : il est loin, le temps où *Planescape : Tormment* s'imposait des combats indigents au milieu de son écriture grandiose.

ESTONIE TRUAND. Il est peut-être tôt pour affirmer que le genre du *Disco-like* existe, même si ma nature plus descriptiviste que prescriptiviste me pousse à dire qu'un genre existe dès lors que des personnes l'identifient comme tel. Il est indéniable que des jeux émergent qui reprennent ces différents codes : des univers originaux et travaillés, un style visuel léché, l'interface, l'encouragement à l'échec, les enjeux psychologiques et l'absence de combat... Tous ces éléments suffisent-ils à faire un genre, surtout si la plupart des jeux n'en reprennent qu'une

partie ? Ils forment en tout cas une nébuleuse bien distincte de celle, plus large, du RPG narratif. Mais si je n'invente pas ce terme de *Disco-like* qu'on lit déjà en ligne, je trouve aussi, dans les communautés de joueurs, des réactions plus mitigées, considérant qu'il s'agit plutôt de fainéantise créative, voire de plagiat. Sans vouloir accorder trop de poids à des ronchons du Net, la réflexion m'interroge : c'est comme s'il y avait une forme de résistance à considérer que *Disco Elysium* soit un jeu comme un autre, dont on peut s'inspirer et sur lequel on peut itérer. Une impression, peut-être, que ses idées étaient sacrées ou entièrement originales, qu'on ne pouvait pas simplement en distiller l'essence. Il y a là-dedans, probablement, un culte de l'auteur qui me fait dire qu'on n'aurait pas reproché autant à un ZA/UM intact de refaire la même chose. Mais il y a peut-être du vrai dans ce sentiment. Malgré toutes ces créations encourageantes, sorties ou à venir, ces bonnes idées qui surgissent, un élément central et intangible de l'expérience me fait défaut : la radicalité.

À L'EST, DU NOUVEAU. Lorsqu'on écoutait parler les auteurs du jeu, on entendait plutôt des artistes intransigeants à l'aube d'un happening qu'un studio prêt à publier sur Steam. L'écriture du jeu avait une forme de folie et d'exigence, de précision dans son déroulé, qui, en refusant toujours la facilité, allait tout entier dans le sens du manifeste qu'évoquait Robert Kurvitz dans ces pages il y a six ans : révolutionner l'écriture de jeu vidéo. *Disco Elysium* proposait un monde cruel et généreux, froid et fraternel, dépressif et rempli d'espoir. Il était révolutionnaire parce qu'il avait une idéologie, une vraie, parce qu'il avait bouffé du philosophe marxiste, de l'écrivain russe dépressif et du poète romantique, et qu'il refusait de se complaire dans le cynisme ou l'autosatisfaction. Il ne voulait pas simplement proposer un bon jeu de rôle : il voulait changer le monde. Alors, aurons-nous un jour droit à un second *Disco Elysium* ? ZA/UM aurait-il su reproduire son moment de grâce, ou le collectif devenu studio était-il

Disco Elysium était révolutionnaire parce qu'il avait une idéologie, parce qu'il avait bouffé du philosophe marxiste, de l'écrivain russe dépressif et du poète romantique.

forcément destiné à faillir, se soumettre ou se démettre, parce qu'il n'avait réuni que le temps d'un jeu, deux mondes qui n'auraient pas dû se rejoindre ? Faut-il chercher l'avenir dans les divers cerveaux réfugiés dans chaque studio ? Quelqu'un d'autre, à l'autre bout du monde, saura-t-il reprendre les outils posés au sol et construire sa propre œuvre, affranchie du maître mais lui devant tout ? Est-il dérisoire de vouloir reproduire ce qui est déjà passé, attendre ce qui ne viendra jamais ? Peut-être que *Disco Elysium* vous aurait laissé répondre à ces questions. De mon côté, si le Grand Soir n'est pas venu et que la Commune de Disco a déjà disparu, je salue les efforts de tous ces gens qui cherchent à faire vivre leurs histoires. Le jeu vidéo ne peut qu'en sortir meilleur. ■

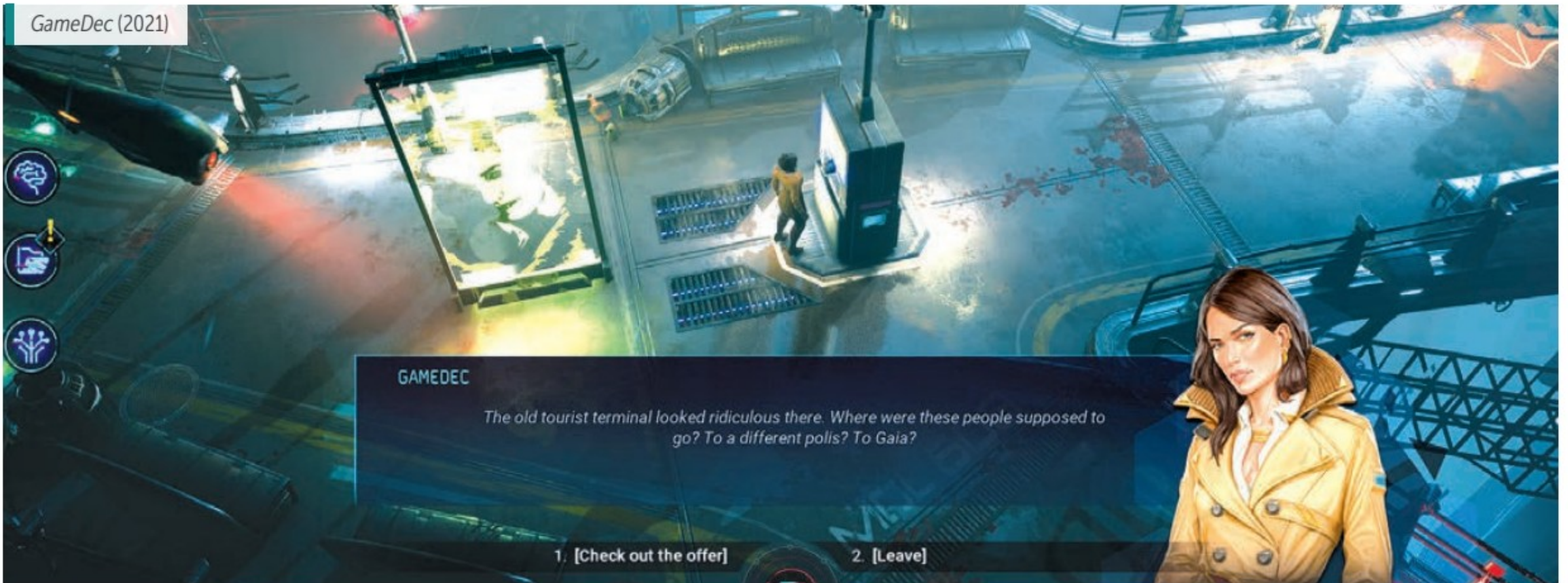


Citizen Sleeper (2022)

Rue Valley (2025)



GameDec (2021)



Sovereign Syndicate (2024)



Paradigm Island (2025)





Une ode à l'âge d'or du moteur Source

MANANT DES SOURCE

Le temps de lire ces pages, laissez tomber ces histoires de *ray tracing*, de compilation des *shaders* et de pass saisonniers. Remémorons-nous un temps où tout était plus simple, où les FPS pesaient 5 Go et où l'on pouvait se faire bannir d'un serveur pour avoir posé un graffiti de zizi sur un mur. L'époque bénie du Source Engine.

Pour peu que vous ayez joué à un FPS sur PC entre 2004 et 2010, vous avez forcément votre propre souvenir du moteur Source. Pour certains, c'était simplement la découverte de *Half-Life 2*. Ou de longues soirées passées à tomber dans le vide en s'entraînant sur les maps Surf de *Counter-Strike : Source*. D'autres préféraient lancer *Team Fortress 2* et camper au sniper sur les toits de 2Fort. Les connaisseurs traînaient dans des recoins plus malfamés, citant des maps comme *dm_mariokart_v2*, des serveurs bizarres de *Day of Defeat Source* ou les expériences Dark RP sur *Garry's Mod*. Moi, c'est juste un couloir. Rien d'extravagant.

Un pittoresque assemblage de textures grises et de murs interminables, au tout début du troisième chapitre de *Half-Life 2*, intitulé « Route Kanal ». Alors que je venais à peine de m'extirper de Cité 17 et de rencontrer le Docteur Kleiner, je débarquais dans les

sous-sols de la ville à la recherche de l'hydroglisseur sans trop savoir à quoi m'attendre. J'avancais machinalement, pied-de-biche à la main, quand

soudain, en passant dans l'entrebâillement d'une porte, une lumière s'est mise à clignoter. Deux soldats de la Combine me sont tombés dessus alors qu'un survivant gisait au sol. Du haut de mes dix ans, j'étais alors incapable de mettre le doigt sur ce qui m'avait marqué dans cette séquence. Mais quelque chose avait vraisemblablement changé dans ma tête de joueur parce qu'encore aujourd'hui, j'y repense très souvent, et je me souviens encore parfaitement de ce que j'ai ressenti à ce moment précis.

BONJOUR, GORDON. Des souvenirs sur les jeux Source, j'en ai évidemment plein d'autres. Principalement en multijoueur sur des cartes communautaires, parce que je passais le plus clair de mes soirées d'adolescent à zoner sur les serveurs de *Counter-Strike Source*

ou les serveurs roleplay de *Garry's Mod*. Au point qu'aujourd'hui, j'arrive assez vite à reconnaître un jeu fait sur Source, de par ses formes, ses ombres ou le grain de ses textures. Sorti en 2004 avec *Counter-Strike Source*, le moteur Source représente à mon sens cette période de transition visuelle, perdu quelque part entre une époque où la 3D dans les jeux était encore balbutiante, et des titres modernes qui visent chacun la tête de peloton dans la course au photoréalisme. C'est un moteur imparfait, aux contours rectilignes taillés à la serpe et aux textures qui semblent

Une transition visuelle entre une 3D encore balbutiante et des titres modernes engagés dans la course au photoréalisme.

souvent baveuses quand on prend le temps de se coller devant, mais qui dégage une aura particulière. Quand on relance un jeu Source, on réalise que son rendu graphique vieillit différemment des autres moteurs. Cela a peut-être quelque chose à voir avec les limitations d'époque, puisque le Source Engine était initialement incapable d'afficher de larges environnements extérieurs avec de la végétation dense ou des effets lumineux complexes. Les level designers préféraient donc se concentrer sur des espaces exigus, souvent en milieu urbain, ce qui donne à certaines maps une ambiance assez atypique, qui frôle le réalisme sans jamais vraiment l'atteindre. On se sent seul dans un environnement qui a l'air authentique, mais qui nous rappelle quand même qu'on est dans un jeu vidéo. Et je ne suis pas le seul à trouver dans le moteur Source cette drôle de particularité, à en juger par toutes les vidéos intitulées « *Pourquoi les jeux Source mettent mal à l'aise* » qui ont vu le jour sur YouTube.

MAMAN, JARATÉ L'AVION. En plus de ce rendu visuel si atypique hérité de l'ère *Half-Life 2*, le Source Engine était aussi l'un des porte-étendards du Havok, ce middleware qui gère la physique dans les jeux. C'est grâce à lui si les barils pouvaient se mettre soudainement à rouler au sol dans *Counter-Strike*, ou que Gordon Freeman devait empiler des caisses de bois



■ Rigidité cadavérique

Vous connaissez l'histoire de corpse01.mdl ? C'est l'un des modèles 3D de cadavres dans *Half-Life 2*. Il a le visage brûlé, avec des textures grossières étirées autour de trois polygones qui se battent en duel. Valve utilisait à l'époque de réelles photos comme références pour les textures, et celle-ci serait tirée d'un vrai cliché de cadavre retrouvé dans un livre médical. Des petits malins racontent même que c'est la conséquence d'un crime mafieux, ou que Gabe Newell aurait trouvé un corps dans sa cave et décidé d'en faire un modèle 3D. Il faut peut-être se calmer un peu, mais c'est un exemple qui reste selon moi manifeste de l'aura étrange qui se dégage du moteur, perdu quelque part entre le réel et le virtuel.



pour progresser dans les niveaux. Valve l'a bien compris, en permettant de manipuler des objets dans beaucoup de ses jeux et en créant même *Half-Life Deathmatch*, un FPS multijoueur où le gros de l'expérience consistait à envoyer une baignoire à la tronche de ses adversaires. Sa communauté l'a compris aussi, poussant le moteur dans ses retranchements à travers beaucoup de créations. Parce qu'à côté de ça, même si le moteur Source était grassement utilisé pour créer des univers ternes et inhospitaliers, c'était aussi l'âge d'or d'une communauté qui s'est un peu perdue aujourd'hui. Le navigateur de serveurs de *Counter-Strike Source* par exemple, c'était mon *Fortnite* à moi. C'était *Roblox* avant l'heure, un jeu sur lequel aucun de mes amis ne jouait au mode compétitif initialement conçu par Valve, mais préférerait errer dans une liste de serveurs infinie, à la recherche de la prochaine expérience. Du surf, du roleplay dans une prison, des mini-jeux de plateforme, des matchs en gravité faible où tout le monde se bat au couteau... Encore aujourd'hui, CSS est squatté par des dizaines de milliers de joueurs quotidiens qui ne se sont jamais vraiment décidés à sortir de cette époque bénie.

ANOTHER ONE BITES DE_DUST. La parution du *Garry's Mod* en 2006 a d'ailleurs été un grand moment dans la vie du Source Engine, laissant n'importe qui créer n'importe quoi avec les différents éléments 3D du moteur. Un bac à sable où l'on peut faire apparaître le moindre de nos désirs pour s'amuser avec la physique, essayer de mettre des ballons sur le G-Man pour voir à quel moment il s'envole ou tout faire exploser – tout ça, c'était du jamais vu pour moi à l'époque. On lançait tous le même exécutable, mais aucun de nous ne jouait vraiment au même jeu. À plein d'égards, *GMod* a été bien plus fondateur qu'on ne le pense, propulsant son créateur Garry Newman au rang de star du jeu vidéo PC en 2006 et attirant des millions de joueurs au fil des années. C'est ce jeu qui lui a offert la possibilité de fonder son propre studio Facepunch, de sortir *Rust* en 2013 et de travailler sur *S&Box*, la suite du *GMod* qui doit sortir en 2026. Si le bac à sable de Garry Newman n'avait jamais existé, les machinima ne seraient sans doute pas ce qu'ils sont aujourd'hui, le Source Filmmaker n'aurait peut-être jamais existé et votre petit cousin n'aurait jamais

pu regarder *Skibidi Toilet* sur son téléphone pendant le repas de Noël. Source a permis à certains de ses moddeurs adolescents de devenir des développeurs dans de grands studios. Il a fait de quelques-uns de ses mappeurs des célèbres level designers, comme les deux créateurs de la carte de *_cache* sur *Counter-Strike* : Shawn « FMpone » Snelling a travaillé sur *Natural Selection 2* et *Half-Life Alyx*, et Salvatore « volcano » Garozzo a depuis été recruté par Riot Games pour être lead game designer sur *Valorant*. L'attrait pour le moteur Source a créé des carrières pour plusieurs de ses joueurs, et même initié plusieurs personnes à l'animation à travers le Source Filmmaker.

MOTEUR DE RECHERCHES. Cet héritage s'est un peu évaporé en 2025, sans vraiment disparaître totalement. On retrouve des morceaux de Source dans beaucoup de jeux modernes, d'*Apex Legends* (créé à la base sur le moteur de Valve) à *DotA 2* dont le rendu graphique n'a plus rien à voir, jusqu'à *Half-Life Alyx* qui montre ce qu'il est encore possible de faire avec Source 2. Il reste un moteur qui a donné beaucoup à sa communauté,

On lançait tous le même exécutable, mais aucun de nous ne jouait vraiment au même jeu.

lui permettant encore de passer des centaines d'heures sur l'éditeur Hammer pour créer des jeux complets à l'intérieur d'autres jeux. À l'heure où Steam est devenu une machine à imprimer des billets, une zone de non-droit virtuelle facilitée par un monopole dont Valve profite grassement en récupérant 30 % de chaque transaction qui s'y fait, il me semblait important de se remémorer une époque plus lointaine, où l'on se fichait de savoir ce qu'il y avait en page d'accueil du magasin. On lançait un jeu, on attendait quelques minutes que notre ATI Radeon 9800XT et les maigrichons 512 Mo de RAM qui l'accompagnaient viennent à bout de la barre de chargement, et on savait qu'on était parti pour une très longue soirée. Et lorsque je retourne sur un vieux jeu Source étant adulte, il y a un sentiment de tranquillité qui s'empare de moi. Je m'y sens comme à la maison. ■

I'm Not a Robot

CAPTCHA IF YOU CAN

Lorsque quatre informaticiens ont planché sur ce qui allait devenir le CAPTCHA, un beau jour des années 2000, ces derniers ignoraient sans doute qu'ils allaient donner naissance à un monstre. À l'origine, un test CAPTCHA consistait simplement à retranscrire une séquence de chiffres et de lettres au clavier, avant qu'on se retrouve tous à devoir identifier des feux de circulation, résoudre des puzzles et répondre à des questions mathématiques à chaque nouvelle ouverture d'onglet.

Le plus gros monstre engendré par le CAPTCHA est indéniablement le jeu *I'm Not a Robot* de Neal Agarwal. Passé maître dans l'art des jeux post-Internet à la con (dans ma tête, c'est affectueux), notamment avec *The Password Game* et *Stimulation Clicker*, ce développeur américain a trouvé une manière merveilleuse de vous faire douter de votre propre humanité en créant un jeu exclusivement composé de CAPTCHA. Au tout départ, les tests

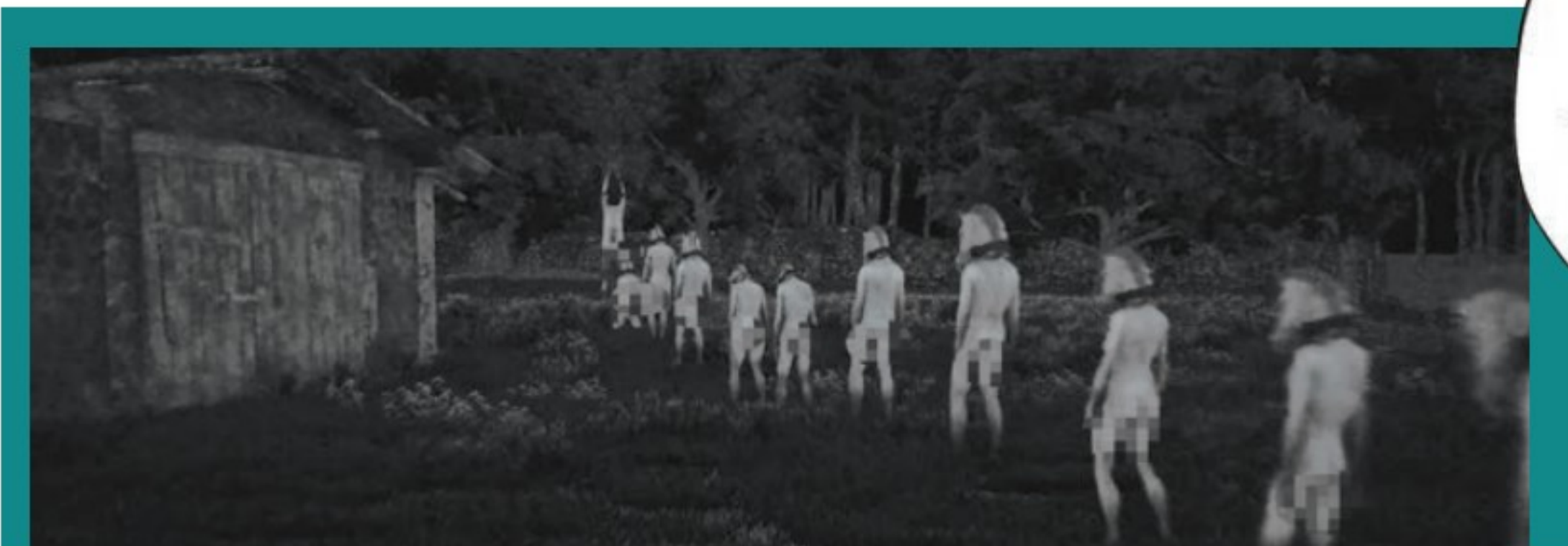
sont plutôt simples, et vous rappelleront ces doux moments passés à scruter des séquences absurdes de lettres alors que vous souhaitiez juste scroller tranquillement : il vous faudra par exemple sélectionner des carrés qui représentent un panneau stop ou cliquer sur une case et attendre qu'une coche verte y apparaisse.

Machine de tuning. Évidemment, la situation va finir par se corser : il vous faudra notamment différencier un

chihuahua d'un muffin aux raisins (je vous jure que ce n'est pas aussi simple que ça en a l'air), trouver Charlie sur une vaste fresque divisée en petits carrés, tracer un cercle précis à 94 %, différencier des stock-photos d'hommes au visage souriant d'images générées par IA, ou encore classer des équations par ordre de valeur. Il y a toujours une petite idée maline et une manière de venir à bout des niveaux qui paraissent complètement insolubles de prime abord (que ce soit en inspectant le code source de la page, en persévérant comme un être humain extrêmement têtu, ou en allant tirer la manche de Kocobé pour lui demander de l'aide). Sur les 48 niveaux du jeu, j'ai eu l'occasion de venger Garry Kasparov de Deep Blue, de pester pendant des plombes devant une photo de l'Empire State Building, d'écraser à répétition une petite grand-mère à l'aide d'une voiture autonome, de gagner 2 500 dollars en bourse, de me redécouvrir une passion pour les jeux de rythme et de rompre avec une petite amie qui prenait la forme d'un chatbot. Mais surtout, je me suis sentie humaine, faite de chair et de sang, avec mes qualités et mes défauts (comme celui d'aimer beaucoup trop les jeux post-Internet à la con). ■



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



Le jeu Horses a-t-il fait l'objet d'une « censure » ?



La question :

Cher Maître,

je fais partie d'un petit studio indé. Après plusieurs années de sueur, de dettes, et de discussions interminables, nous avons enfin terminé *Horses*, un petit jeu d'horreur où des êtres humains nus portent des masques équins pour symboliser l'emprise totalitaire et la dissociation identitaire (et aussi parce que c'est rigolo). Je l'envoie sur Steam : refusé. Motif ? La présence d'« une scène qui pourrait représenter une forme de conduite sexuelle impliquant un mineur », ce qui n'est pas le cas. Je modifie une scène, je renvoie : toujours refusé. Epic Games accepte. Champagne, cavalerie, paille fraîche. Plus tard, Epic me retire du store 24 heures avant la sortie. Pareil du côté de Humble, qui a finalement réintégré le jeu dans son store. Mon jeu est légal. Classé PEGI 18 / ESRB M. Pas pornographique, pas violent, pas illégal. Juste... bizarre. Mon bon Maître, j'en appelle à votre sagesse : que puis-je faire contre ce galop de bannissements incohérents ?

Notre réponse :

Cher développeur équin, asseyez-vous. Votre histoire sent le foin chaud... et le droit de la concurrence. Commençons par l'évidence : votre jeu n'est pas censuré, au sens juridique du terme.

La censure, c'est l'État. En droit français et européen, la liberté d'expression est conçue comme une protection contre les ingérences des autorités publiques (article 11 de la Déclaration de 1789 ; article 10 CEDH). La « censure » au sens strict renvoie à ces interventions de l'État (ou d'une autorité publique) qui empêchent ou limitent la diffusion d'une expression. Le fait pour une plateforme privée de refuser de distribuer un jeu relève d'abord de sa liberté contractuelle et de ses choix éditoriaux : ce n'est pas, juridiquement, de la censure au sens des textes précités. Steam, Epic, Humble... ce sont juste des magasins privés qui ont décidé que vos humains nus à tête de cheval, c'était un peu trop pour un lundi matin.

Juridiquement, ils ont le droit de vous dire : « Non merci, votre dada artistique ira bennir ailleurs. » C'est le principe de la liberté contractuelle. Vous n'avez aucun droit d'être sur Steam, comme vous n'avez aucun droit d'obliger McDonald's à vendre votre sauce maison. Mais Steam n'est pas n'importe qui : c'est LE vendeur de jeux dématérialisé. Steam peut accepter dix mille puzzles hentai, des simulateurs d'éviscération, des shooters où l'on abat des enfants zombies, mais refuser votre allégorie équestre un peu trop expressive. Et cet arbitraire contractuel d'une entreprise en position dominante commence à contrarier les hautes instances européennes et internationales.

Bref, Valve est dans le viseur. Dans votre cas, un refus totalement opaque, à répétition, sur le store qui contrôle la majorité du marché PC est le genre de comportement qui peut être qualifié, dans les bons dossiers, de refus d'accès à une facilité essentielle. En droit de la concurrence européen, cela relève de l'article 102 du Traité sur le fonctionnement de l'Union européenne (TFUE), qui sanctionne les abus de position dominante, y compris le refus d'accès à une infrastructure indispensable pour opérer sur le marché.

Henni soit qui mal y pense. Pour qu'un tel refus soit répréhensible, il faut que la plateforme soit objectivement indispensable (comme Steam pour la distribution PC, avec plus de 70 % de parts de marché allégués par certains acteurs du secteur), que l'accès soit refusé de manière discriminatoire ou arbitraire, et que cela cause un préjudice concurrentiel concret – par exemple, en forçant un développeur indépendant à renoncer à une audience massive ou à des revenus substantiels. La jurisprudence de la Cour de justice de l'Union européenne (CJUE) encadre cela précisément depuis l'arrêt *Oscar Bronner*¹ du 26 novembre 1998 (affaire C-7/97), où elle a posé les critères pour imposer un devoir d'accès : l'infrastructure doit être essentielle, non duplicable à coût raisonnable, et le refus doit exclure le concurrent du marché.

Plus près de nous, l'arrêt Google (Android) du 14 septembre 2022 (affaire T-604/18) a transposé cette logique aux écosystèmes mobiles. Le Tribunal a confirmé que les barrières imposées par une plateforme dominante (ici le Google Play Store) pouvaient constituer un abus, ouvrant la voie à une application stricte de ces principes aux *gatekeepers* numériques comme Valve.

Mais c'est surtout le Digital Markets Act (DMA), entré en vigueur en Europe, qui change la donne. Il impose aux « contrôleurs d'accès » des obligations *ex ante* : fini le besoin de prouver pendant dix ans que l'infrastructure est « essentielle » comme dans

Hennissez fort sur les réseaux, c'est plus efficace qu'un procès.

L'arrêt Bronner. Si vous êtes un géant incontournable, vous devez ouvrir les vannes et justifier vos refus. Apple et Google y sont soumis pour leurs app stores mobiles. Valve/Steam n'est pas (encore) désigné comme *gatekeeper*, mais l'argument d'une « facilité essentielle » reste théoriquement valable sous l'article 102 TFUE.

Votre premier recours serait donc une plainte formelle auprès des autorités de concurrence. Bien sûr, le juridique est un pur-sang capricieux : rien ne garantit une victoire rapide, car les ToS de Steam accordent à Valve une « discrétion absolue » pour rejeter du contenu, et les tribunaux hésitent à imposer un devoir de publication forcée sans preuve flagrante d'abus. En somme, votre allégorie hennissante n'est pas morte – elle trotte juste hors des enclos Steam. Si les stores vous bannissent, c'est qu'ils craignent vos sabots innovants. Hennissez fort sur les réseaux sociaux, c'est souvent plus efficace qu'un procès. ■

1. En version longue : arrêt Oscar Bronner GmbH & Co. KG c. Mediaprint Zeitungs- und Zeitschriftenverlag GmbH & Co. KG.



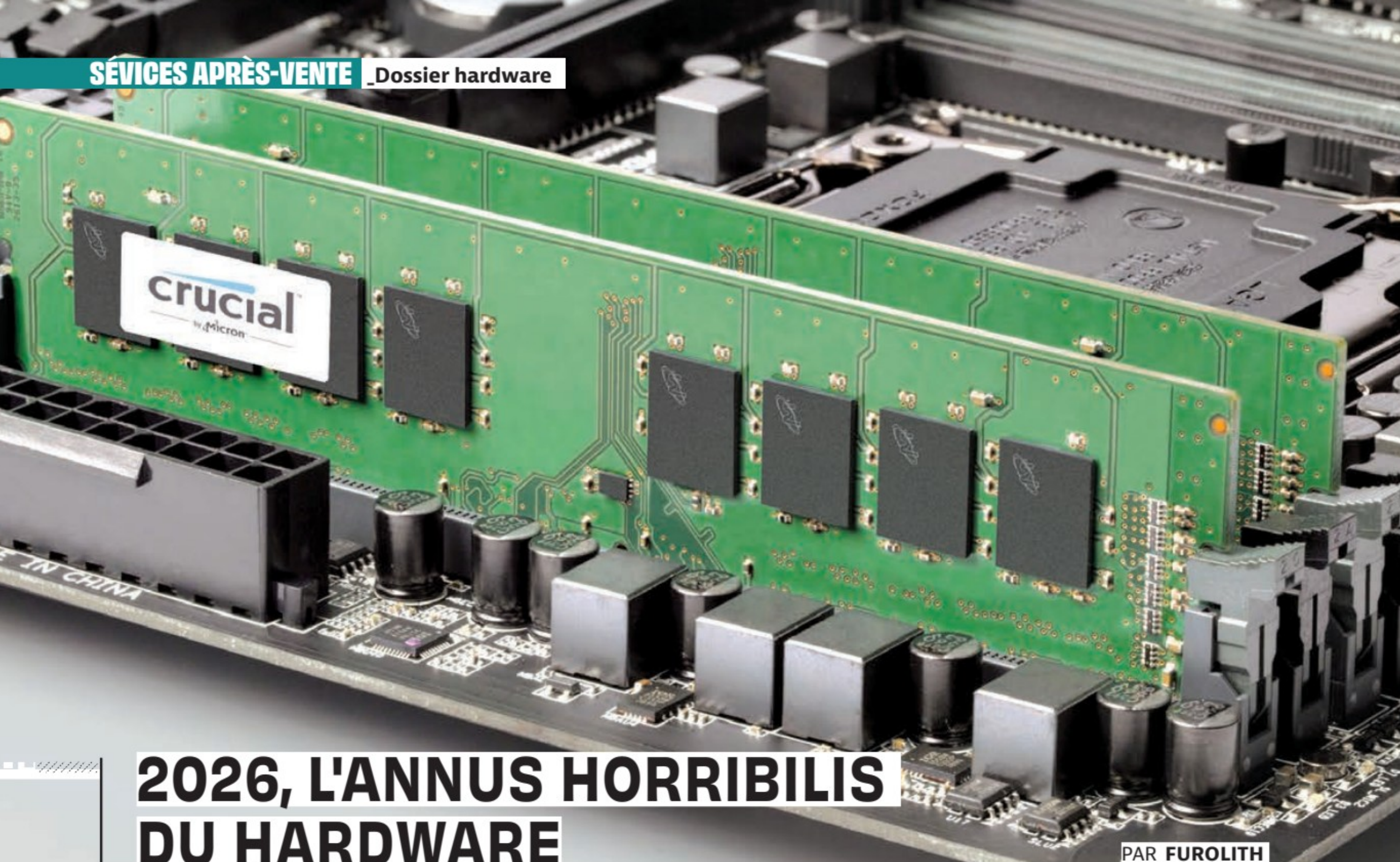
■ La Valve saute

Le contexte juridique de Steam/Valve en matière de concurrence offre déjà plusieurs affaires et plaintes bien documentées : géoblocage, commissions, clauses restrictives, *class actions*. En avril 2021, le studio Wolfire Games a par exemple déposé une plainte *antitrust* contre Valve, arguant que Steam imposait une commission de 30 % sur les ventes et des clauses de parité de prix (« most-favoured-nation », MFN) empêchant les développeurs de vendre moins cher sur d'autres plateformes. En novembre 2021, la plainte initiale a été rejetée, le juge estimant que Wolfire n'avait pas démontré que Valve détenait un monopole légal sur la distribution de jeux PC. Toutefois, Wolfire a déposé une version amendée, et en mai 2022 le tribunal a jugé que les accusations pouvaient être examinées – l'affaire a donc été relancée.

Le 25 novembre 2024, un juge fédéral a accepté la certification de la plainte en tant que *class action*, ce qui signifie qu'un vaste ensemble de développeurs peuvent participer à l'action collective. Ce dossier montre qu'il existe un cadre procédural sérieux aux États-Unis pour contester les conditions imposées par Valve, au titre de l'abus de position dominante et des restrictions de la concurrence ; pour un développeur, c'est un exemple réel – même s'il reste incertain – d'un recours collectif.

En juin 2024, une nouvelle action collective a été introduite devant le Competition Appeal Tribunal (CAT) au Royaume-Uni par Vicki Shotbolt, au nom des joueurs PC britanniques. L'accusation : Valve aurait « *rigged the market* » (manipulé le marché), en profitant de sa position dominante sur la distribution PC pour surtaxer 14 millions de joueurs britanniques. Elle réclame une compensation totale estimée à 656 millions de livres. Le principal grief porte sur le rôle de Steam comme « *gatekeeper* » du marché PC : via sa part de marché, ses commissions et ses conditions contractuelles, Valve contrôlerait les leviers de distribution, ce qui limiterait la concurrence et imposerait des prix élevés forcés.

Cette procédure est un signe clair que la question de la dominance de Steam ne concerne pas que les développeurs : les consommateurs eux-mêmes (joueurs) peuvent aussi revendiquer un préjudice – ce qui renforce l'idée que le modèle Steam est contestable en droit de la concurrence, même en dehors des États-Unis. Ces affaires montrent que des juridictions européennes et internationales reconnaissent que Valve/Steam peut être tenu responsable lorsque ses pratiques (géoblocage, commissions, clauses MFN) restreignent la concurrence. Mais – soyons clair – aucun de ces cas n'a établi un « droit pour tout jeu d'être accepté » sur Steam, encore moins un « droit à la distribution pour contenu artistique ou choquant ». Le cadre de droit de la concurrence traite de marché, d'accès, de conditions tarifaires, pas de politique de contenu.



2026, L'ANNUS HORRIBILIS DU HARDWARE

PAR FUROLITH

Tout va bien pour vous, le matos informatique et de jeu vidéo que vous possédez en ce moment vous satisfait ? Je l'espère pour vous, parce que vous risquez de devoir le garder pas mal de temps. La flambée actuelle des prix de la RAM et des SSD annonce une crise du hardware sans précédent, partie pour durer, et dont l'ampleur dépasse déjà toutes les prévisions les plus pessimistes.

Je vous en parlais déjà le mois dernier, au moment de spéculer sur le prix de la nouvelle Steam Machine. Et pourtant, même moi, j'étais loin d'imaginer que ça deviendrait aussi vite aussi grave. On l'a pourtant vue venir de relativement loin, la pénurie de puces mémoire qui affole tout le monde en ce moment. Depuis en gros l'été 2025, quand les grands acteurs de l'intelligence artificielle ont commencé à enchaîner les annonces de méga-projets de *data centers* pour alimenter ces mêmes IA, tous plus démesurés les uns que les autres, et tous accompagnés d'un accord avec un fondeur (SK Hynix, Kioxia, Micron...) pour la fourniture d'une quantité astronomique de modules

DRAM ou NAND, siphonnant toute la capacité de production mondiale. Dès août, des observateurs tels que DigiTimes Asia rapportaient les premières tensions sur l'approvisionnement en mémoire vive. Comprenez que même nous à *Canard PC*, on aurait pu vous prévenir plus tôt de ce qui arrivait, et qu'on est désolé de ne pas l'avoir fait. En revanche, personne n'aurait pu imaginer que la crise soit si énorme qu'elle mène à la disparition subite d'une des marques de composants les plus connues au monde. Le 3 décembre, Micron a soudainement mis à l'arrêt sa marque grand public Crucial, après plus de 30 ans d'existence : puisque les géants de l'IA susnommés sont prêts à lâcher des fortunes pour s'offrir l'intégralité de sa production, la maison mère ne voit plus d'intérêt à s'adresser à nous autres humbles consommateurs. Le symbole d'une crise hors de contrôle, partie pour devenir encore bien plus pénible que celle survenue pendant la pandémie de Covid – et dont les conséquences sont déjà bien installées. On parle beaucoup de la RAM, qui a été la première à subir cette nouvelle loi : à l'heure où j'écris ces lignes, les prix des barrettes de DDR5 ont triplé par rapport à ce qu'ils étaient quelques petits mois plus tôt, et ce sera sans doute encore bien pire à l'heure où vous les lirez. Mais attention à ne

pas rater la pénurie de SSD qui arrive elle aussi en arrière-plan, et se ressent déjà : les prix ne sont pour l'instant en hausse « que » de 50 %, mais la courbe ne va pas s'arrêter en si bon chemin. Si vous avez besoin de vous équiper, faites-le maintenant.

D'ABORD LES COMPOSANTS SÉPARÉS, BIENTÔT... TOUT.

La chose reste pour l'instant circonscrite aux composants de mémoire et de stockage séparés, mais cela ne va pas durer. Parce qu'évidemment, de la mémoire et du stockage, il y en a dans tout ce qui ressemble de près ou de loin à un ordinateur – c'est-à-dire, en 2026, à peu près n'importe quel bidule qui fonctionne à l'électricité. Le premier domaine auquel la crise va s'étendre sera vraisemblablement celui des cartes graphiques : chez Nvidia, on n'attend plus du tout les RTX 50 Super, qu'on pensait un temps apercevoir au CES 2026 en janvier à Las Vegas, et dont la principale caractéristique par rapport aux RTX 50 tout court devait précisément être des quantités de mémoire vidéo en hausse. Pire encore, Nvidia a prévenu les constructeurs de cartes partenaires (les Asus, Gigabyte, MSI et compagnie) que dorénavant, il leur vendrait ses processeurs graphiques sans les modules de mémoire GDDR7 associés. Ce sera donc auxdits partenaires de se débrouiller pour se fournir eux-mêmes, ce qu'ils ne pourront donc faire qu'à prix d'or, et aura

bien évidemment des répercussions sur le prix de vente final. Du côté des ordinateurs portables, smartphones et consoles de jeu, la situation est peut-être un poil moins tendue dans l'immédiat, car les grands constructeurs peuvent encore compter sur des contrats d'approvisionnement ayant fixé sur le papier des prix à long terme. Mais là encore, cela ne durera pas, d'une part car ces accords ne sont pas non plus à durée infinie, d'autre part et surtout car les fabricants de mémoire, face au caractère exceptionnel de la situation, n'hésiteront pas une seconde à se dégager unilatéralement de leurs obligations contractuelles. Le cas rapporté le plus édifiant est celui de Samsung Electronics qui, pour ses futurs smartphones Galaxy, se serait vu refuser une commande de modules mémoire auprès de... Samsung Semiconductors, sa propre société sœur.

LES NERFS EN BULLE. Cette sale histoire risque qui plus est de ne pas s'arrêter de sitôt. Quand on leur demande une potentielle date de fin de crise, la plupart des analystes s'accordent pour évoquer la fin 2027, voire 2028 ; mais il faut bien comprendre que c'est un horizon qu'il

Une crise partie pour devenir bien plus pénible que celle survenue pendant la pandémie de Covid.

faudra attendre *a minima*. La situation ne s'améliorera qu'avec la fin du boom de l'intelligence artificielle, qui se produira bien un jour, mais quand, et comment ? Même le très probable éclatement de la bulle spéculative autour de la technologie ne mettra pas fin à cette fuite en avant, pas plus que l'éclatement de la bulle « dot-com » n'avait mis fin au développement d'Internet dans les années 2000. Mais au moins, elle abaissera drastiquement le seuil de gloutonnerie en ressources et énergie à partir duquel tous ces *data centers* ne seront plus considérés comme rentables. Plus qu'à espérer que ça ne se produise pas trop tard, pour le bien de nos machines de jeu. Oh, et puis un peu pour celui de l'humanité, aussi. ■



La RTX 5080 Super à 24 Go de VRAM, qui devait remplacer la 5080 tout court, ne verra pas le jour, en tout cas pas dans l'immédiat.



DDR5 G.Skill RipJaws S5 Noir - 64 Go (2 x 32 Go) 6000 MHz - CAS 30

Mémoire DDR5 - PC-48000 - Low-Profile

★★★★★ 2 avis

1056.99 €
dont ECO part: 0.05 €

en stock | voir la dispo dans le store à Paris

Ajouter au panier

Plus de 1 000 euros les 64 Go de DDR5 : la bonne affaire !



Le projet Stargate d'OpenAI, un authentique trou noir à modules mémoire.

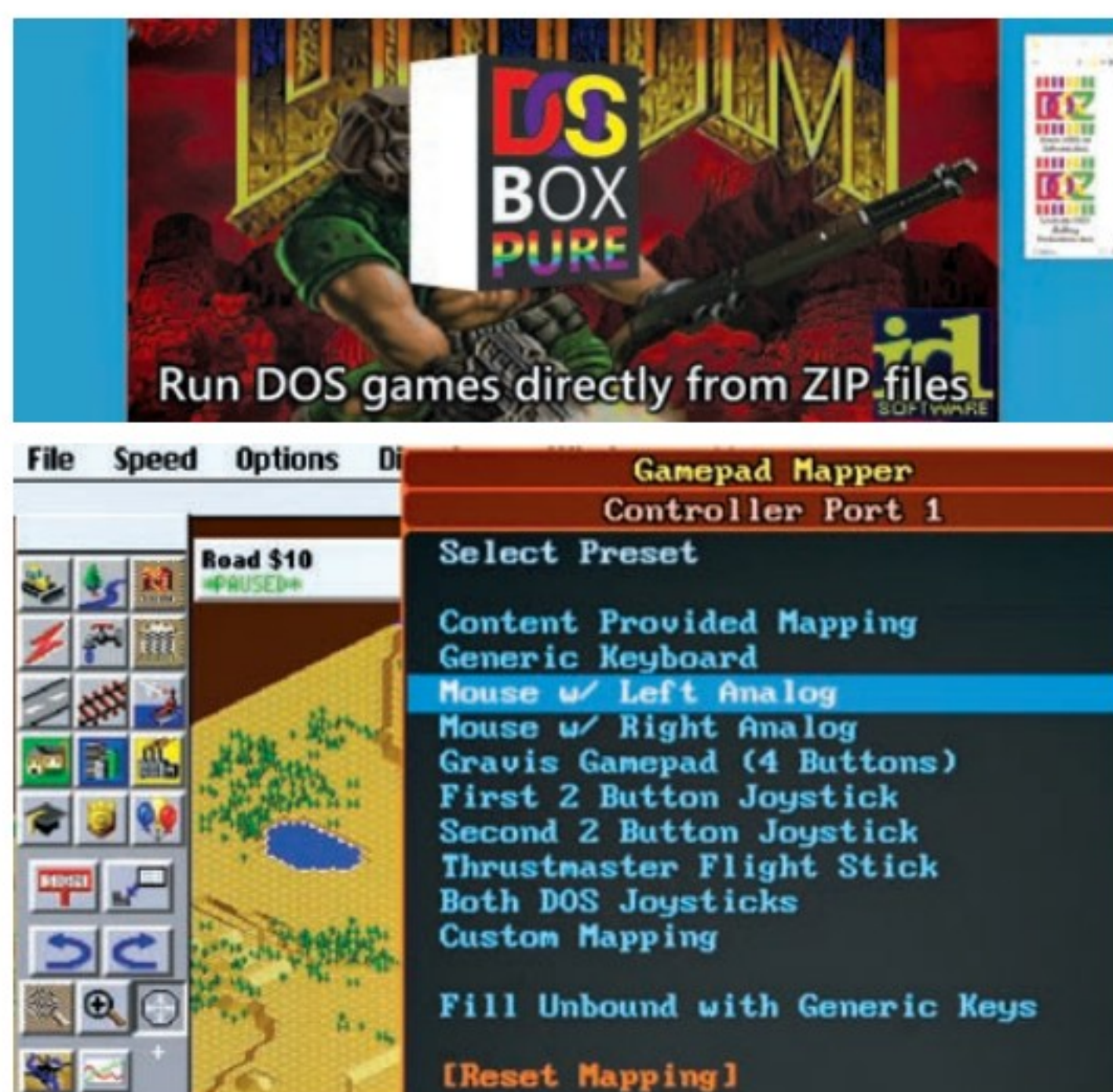
DOWNLOAD

ÉMULATEUR

DOSBOX PURE UNLEASHED

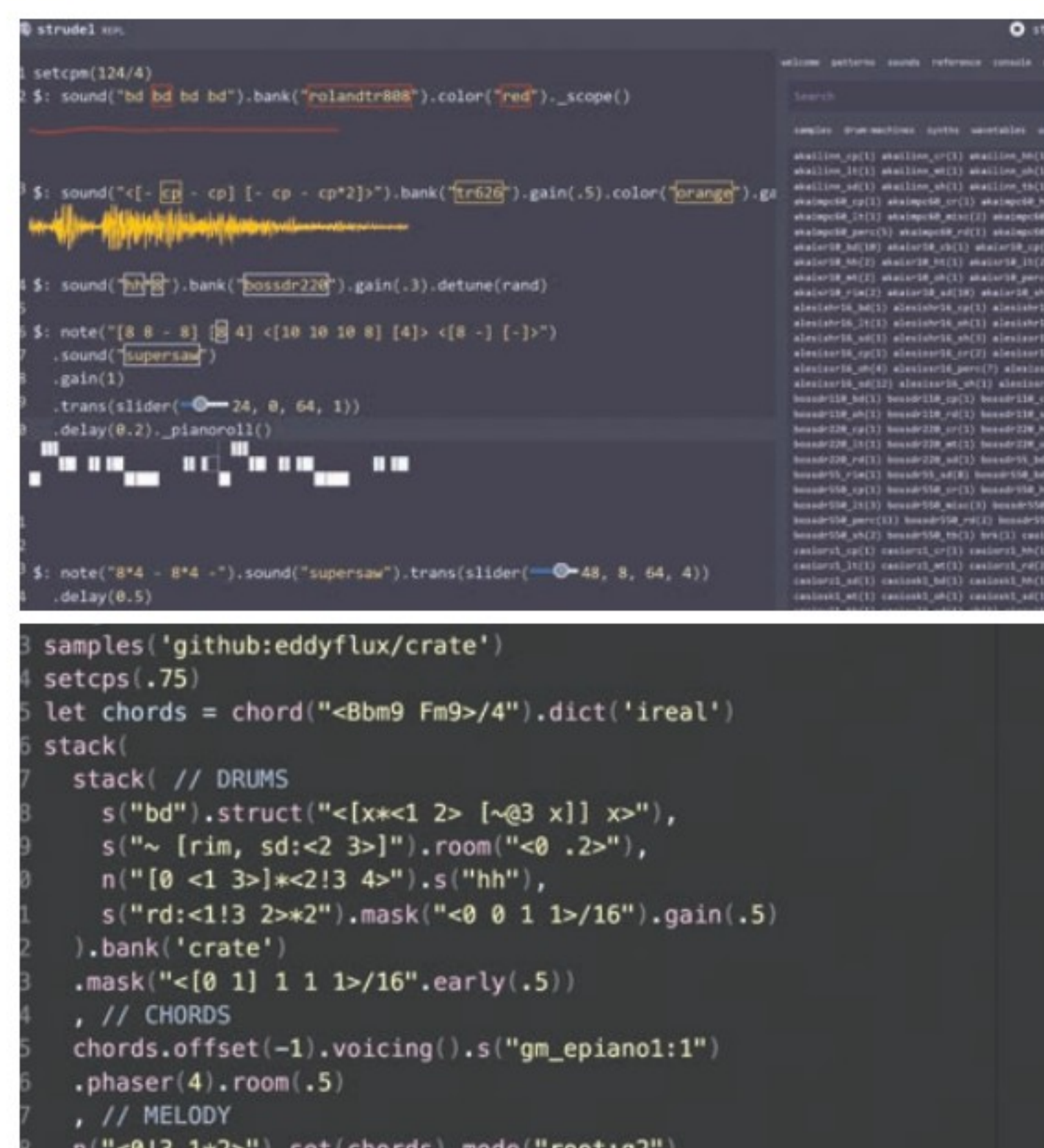
Nous avons tous, parfois, des bouffées de nostalgie. Alors, on se rappelle l'enfance ou l'adolescence, puis un vieux jeu MS-DOS auquel on jouait sur le PC du daron dans les années 1990. Du coup, on installe un émulateur MS-DOS, on le lance fébrilement et là... Bah ça ne marche pas. Enfin si, ça marche, à condition de passer 45 minutes à configurer le machin qui nous parle d'IRQ, de config.sys et de libtruc32.dll à lancer en faisant trois tours sur soi-même. L'émulation MS-DOS n'a jamais vraiment été une solution en un clic. Jusqu'à tout récemment, avec la sortie de DOSBox Pure Unleashed. Ce dérivé du célèbre (mais complexe) émulateur DOSBox n'a qu'un objectif : rendre l'exercice plus *user friendly*. Et effectivement, c'est *user friendly* à mort : vous téléchargez un seul fichier EXE, vous le lancez, vous lâchez le ZIP (ou l'ISO) du jeu qui vous intéresse directement sur sa fenêtre et hop, ça marche. Plus besoin de passer des heures à bidouiller les réglages. DOSBox Pure Unleashed améliore encore le confort avec des tas de menus et de fonctions de *Quality of Life* comme les sauvegardes, le clavier à l'écran, la gestion automatique de la souris et du gamepad, les filtres CRT, le choix du matos émulé (du 8086 à 4,77 MHz jusqu'à l'AMD Athlon à 1,2 GHz) et j'en passe. Si vous avez envie de rejouer à un jeu MS-DOS dans ces vingt prochaines années, ne réfléchissez même pas, c'est l'utilitaire parfait.

LIEN : GPC.CX/PURE-PLAYER - PRIX : GRATUIT



SITE WEB

STRUDEL



Avez-vous déjà essayé la guitare ? Une purge. Il faut se flinguer les articulations, on finit avec les doigts en sang, tout ça pour sortir trois accords de *Wonderwall* au bout de deux semaines d'effort. Non vraiment, ça ne vaut pas le coup. Heureusement, il y a Internet. Et Strudel. Si vous ouvrez ce site web et que vous avez déjà une petite expérience de la programmation, vous risquez de sombrer. Le principe est simple : vous écrivez de la musique sous forme de code, et il vous la joue. Par exemple, une ligne comme « `sound("bd bd bd bd").bank("rolandtr808")` » produira quatre fois la grosse caisse d'une Roland TR-808. Il est 20 h, vous vous dites : « *C'est vrai que c'est amusant ce truc* » et vous commencez à lire le tutoriel. Un vortex temporel plus tard, il est quatre heures du matin, vous mettez la touche finale à un hymne trance/goa/dreamcore qui devrait faire de vous le David Guetta des rave-party clandestines du Loir-et-Cher. Alors c'est fini, ce job de développeur web à la con. Vous consacrerez désormais votre existence au *live-coding* de musique électronique. Vous vous faites pousser les cheveux, tatouer une croix inversée dans le cou et un Bob l'Éponge sur le poignet. Vous ne vous appelez plus Cyril Roustin mais TechnoWarrior420. *Welcome to the music revolution.*

LIEN : STRUDEL.CC - PRIX : GRATUIT

La stabilisation du marché et la baisse du dollar face à l'euro ont un effet très bénéfique sur le prix de nos configurations. En quelques mois, certaines cartes mères et CPU AMD ont vu leurs prix rabaissés de belle manière. Une excellente surprise qui se ressent surtout sur le tarif des produits milieu et haut de gamme. Mais ne crions pas victoire, c'est juste un retour vers une situation plus normale, qui reste encore assez illusoire côté GPU. Et parallèlement, les tensions d'approvisionnement sur les puces de RAM et SSD vont faire fortement remonter les prix.

NB : Les prix de ces Configs ont été vérifiés mi-décembre 2025.

ATTENTION : la RAM subit actuellement une pénurie mondiale qui a multiplié les prix par trois en quelques mois.

Il est devenu impossible de prévoir son prix, ni celui des GPU et SSD.

LA CONFIG MINIMALE POUR JOUEUR

DUCKY

1100 €

environ

Même avec un dollar faible, monter un PC de jeu pour 1100 € reste un exercice douloureux. On peut limiter la casse en visant l'évolutivité : en raison du coût des GPU, on se contente aujourd'hui d'une carte graphique minimale autour de 300 €, que l'on pourra changer plus tard, mais on construit autour une machine correcte. Au cœur du PC, on choisit évidemment une plateforme AMD : socket AM5, mais équipée d'un processeur 7600X de 2022, parce qu'il tient encore la route. Côté GPU, l'objectif sera de jouer de façon fluide en 1080p (1440p grand max), mais un dilemme se pose : d'un côté, l'Arc B580 présente un super rapport prix/performance avec 12 Go de RAM pour environ 300 € ; de l'autre, une Nvidia RTX 5060 est disponible pour 50 à 80 € de plus, mais avec seulement 8 Go de RAM, ce qui est un problème pour les jeux d'aujourd'hui. Si vous trouvez des Radeon RX 9060 XT dotées de 16 Go de RAM autour de 300-350 €, ça sera votre meilleure option si votre budget le permet.



Processeur AMD Ryzen 5 7600X – 185 €
Vent. be quiet! Pure Rock 3 Black – 50 €
Carte mère MSI Pro B650-S WiFi – 170 €
RAM 16 Go Lexar Thor OC DDR5 – 100 €
Carte graphique Intel Arc B580 – 300 €
SSD Kingston SSD NV3 1 To – 110 €
Alimentation Corsair RM650e (2025) – 90 €
Boîtier BitFenix Flow – 70 €

LA PLUS POLYVALENTE ET UPGRADABLE

CANHARD

1600 €

environ

À 1600 €, on peut conjuguer performance acceptable et vraie évolutivité. Côté CPU, AMD reste notre premier choix, à travers une plateforme AM5. On limite la carte mère à un chipset B650 afin de garder un budget pour le reste du PC. Pour l'évolution future, l'alimentation sera à 850 W pour accueillir à peu près tout ce qui se fait de raisonnable. Côté CPU, nous évitons la gamme X3D qui est un peu chère pour notre budget, et choisissons un Ryzen 5 9600 X auquel on accole 32 Go de RAM sans hésiter (les prix vont monter, c'est pas le moment de lésiner). Reste, comme toujours, le problème de la carte graphique. Pour environ 600 à 650 €, il faut se résoudre à prendre une GeForce 5070 (12 GB), dont les performances ne nous ont pas enthousiasmés. La seule vraie alternative est la Radeon RX 9070, qui est équivalente, mais pour un prix quasi identique, ça ne vaut pas le dérangement.



Processeur AMD Ryzen 5 9600X – 210 €
Vent. Thermalright Peerless Assassin 120 SE – 50 €
Carte mère AMD B650 ATX – 160 €
RAM 32 Go (2 x 16 Go) Crucial Pro – 200 €
Carte graph. Nvidia GeForce RTX 5070 12 Go – 600 €
SSD Crucial P3 Plus 1 To – 120 €
Alimentation Corsair RM850e (2025) – 130 €
Boîtier NZXT H5 Flow – 90 €

LA CONFIGURATION DU JOUEUR DE LUXE

DUCK NUKEM

2700 €

environ

Une config de luxe, certes, mais sans atteindre des sommets d'absurdité énergétique. On se fait plaisir avec une carte mère très haut de gamme dotée d'un chipset X870E, pourquoi pas avec Wi-Fi 7 et Bluetooth 5.4 parce qu'on le vaut bien. Ensuite, on fait rentrer au chausse-pied un 9800X3D pour avoir le top du top. Sa baisse de prix rend l'option possible. Si vous êtes juste, rabattez-vous sur le 9700X à 290 €. Côté carte graphique, le choix se fera entre une 5080 (16 Gb), qui a un peu déçu, et se trouvera autour des 1200 € ou une 5070 Ti, excellente, mais inférieure, dont le prix avoisine pourtant les 900 €. Pour cette machine-là, on fait l'effort financier et on se repose sur les capacités de ventilation de l'excellent boîtier H7 Flow de NZHT. Ainsi équipé, on ne se pose plus de questions sur la résolution et on profite des jeux à fond les curseurs.



Processeur AMD Ryzen 7 9800X3D – 465 €
Vent. Arctic Liquid Freezer III Pro 360 – 90 €
Carte mère MSI MAG X870E Tomahawk WiFi – 340 €
RAM 32 Go (2 x 16 Go) Crucial Pro – 200 €
Carte graphique
 MSI Nvidia GeForce RTX 5080 Shadow – 1 200 €
SSD Crucial T500 2 To – 200 €
Alimentation Corsair RM850e (2025) – 130 €
Boîtier NZXT H7 Flow – 100 €



Par Perco

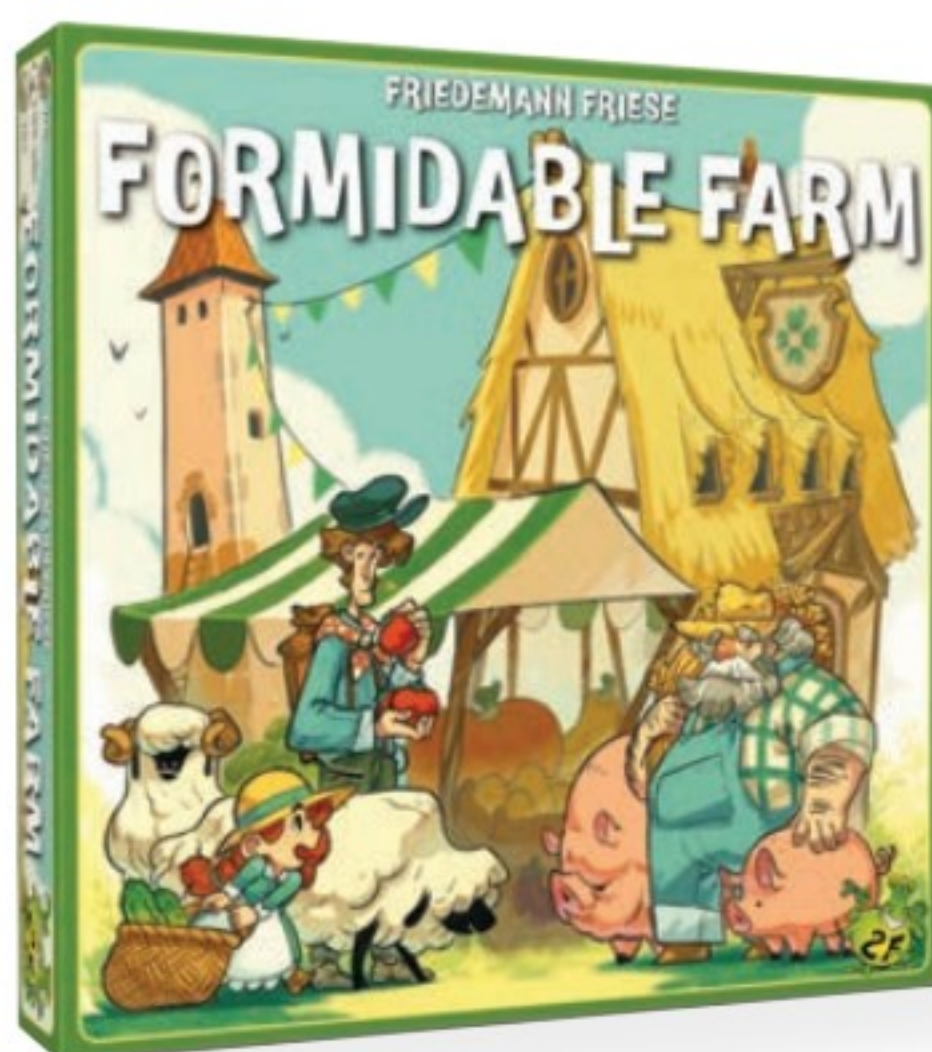
Formidable Farm

Solide comme un troc

- ☑ **Genre** : échange de ressources, contrat, puzzle
- Créateur** : Friedmann Frieze
- Illustrateur** : Sylvain Leroy
- Éditeur** : 2F-Spiele
- Nombre de joueurs** : 1 à 4
- Nombre de joueurs optimal** : 3
- Durée** : 30 à 45 minutes
- Complexité** : accessible, mais calculatoire
- Surface de jeu recommandée** : table du salon
- Prix** : 31 €

Friedemann Frieze est le punk du jeu de société. Pas seulement à cause de ses cheveux verts comme ses boîtes, mais surtout parce qu'il s'adresse aux gros joueurs, les tatoués, ceux qui aiment les mécaniques modernes et avant-gardistes. Ici, il nous propose de jouer... à la marchande. No Future, bébé !

Formidable Farm, au premier abord, ressemble presque à une blague envers son compatriote Uwe Rosenberg (*Agricola*). Comme s'il disait : « Tu aimes les échanges de ressources ?



Regarde, moi je fais un jeu où l'on ne fait que ça. » Présenté ainsi, ça paraît aussi séduisant qu'une épilation du SIF au Babybel. Mais c'est là toute la force de Frieze : partir d'une mécanique basique, qu'on croit trop mince pour tenir un jeu entier, et la transformer grâce à quelques



détails de design en un système tendu, addictif, où chaque partie appelle la suivante. Alors, jouons à la marchande.

Échangisme. Un tour se déroule ainsi : je récupère du stock en plaçant mon pion au centre, par exemple pour avoir un mouton, puis j'essaie de réaliser jusqu'à trois contrats avec mes cartes et celles du marché gratuit. Ce mouton devient trois tomates via une première

carte, puis ces tomates se changent en concombres grâce à une carte du marché, ce qui me permet de piocher un contrat supplémentaire. Coup de chance : il m'offre l'échange des concombres contre un cochon. Trois contrats réalisés, je termine avec une ressource plus rare qu'au départ et j'ai réduit mon tas de contrats. Manche parfaite, je suis une marchande d'exception. Et idée brillante : les contrats remplis deviennent des pièces de monnaie, utilisables pour contourner certaines règles ou acquérir de nouvelles cartes.

Argent de pioche. Car le but n'est pas de marquer des points, mais de gagner une course : le premier à remplir la vingtaine de contrats personnels initiaux déclenche le dernier tour et gagne souvent. Ne vous laissez pas tromper par les illustrations mignonnes ou les meeples de ressources (ces adorables cochons roses). Derrière, il y a une avalanche d'effets de cartes (et trop d'iconographie), et une contrainte féroce : impossible de piocher sauf en sacrifiant un tour de stock, en dépensant ses pièces ou en remplissant un contrat qui l'autorise. Frieze transforme ainsi une mécanique enfantine en casse-tête d'optimisation. On enchaîne les combos, on vole une carte du marché pour bloquer l'autre, on calcule, puis soudain on se perd : « Pourquoi je fais ça déjà ? » Tout semblait limpide il y a deux secondes... Et c'est là que Friedemann, encore une fois, réussit à transformer la dinette en eurogame léger, mais redoutable. ■

NOUVEAU

Hors-Série Canard PC HIVER 2025



**Des tests, des dossiers,
nos guides d'achat**
Tout comprendre pour bien choisir

**En kiosque, en ligne*
et sur notre boutique**

boutique.canardpc.com
*réservé aux abonnés

8,90 €



Le 1^{er} février
dans **Canard PC n° 475**

MIO : Memories in Orbit

Et aussi : Flotsam, Pioneers of Pagonia...



La grille de **Maîtresse de jeu**

Retrouvez en kiosque le nouveau livre de Maîtresse de jeu Paule Cul :
Allez vous faire maîtresse (le féminin est plus poli) - aux Éditions DTC

Horizontalement.

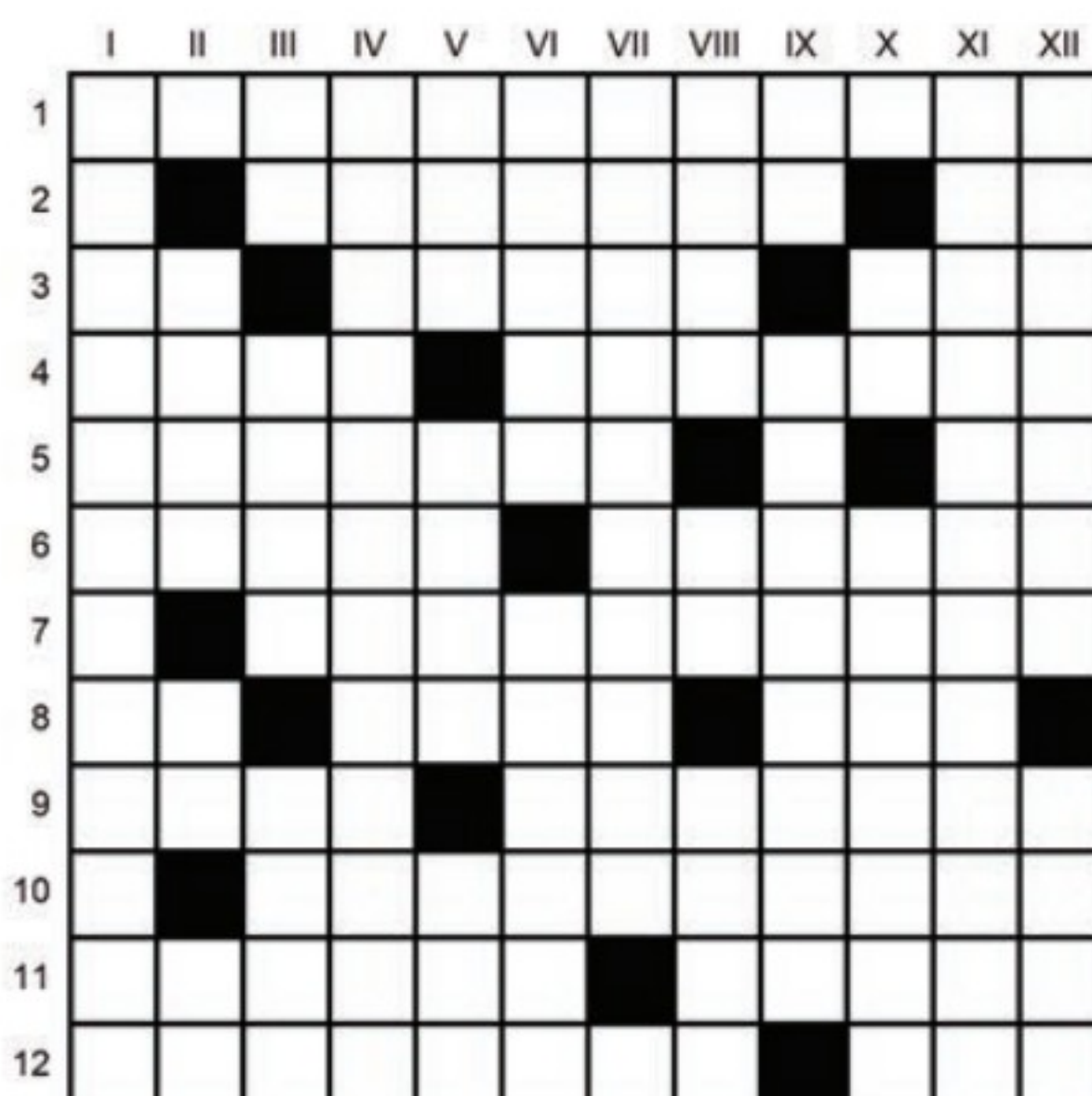
1. Shooter nintendesque, et j'en ai déjà trop dit alors qu'on commence à peine...
2. Dansent une danse avec un K dedans. Système de PC. 3. Symbole du téraKelvin. Précède Story dans un jeu de lui-même. E-sport en chambre (sauf si votre PC est dans le salon). 4. Légèrement déblanchi. Jeu de flippe, malgré son nom (qui "va vite tiner", d'après Ribery). 5. Pas très solidaire. Petit tour. 6. Constructeur informatique. Langue slave. 7. Jeu de rythme ♪♪. 8. Réalité alternative de gamers. Allonge. Petite "rue" de Casbah ♪♪. 9. Souvent appelée par la touche F1. Action de langue. 10. Randonnée coopérative sur les routes (et pourquoi j'ai faim en lisant la fin de son nom ? À cause des sandwiches à ça et de la petite nappe de pique-nique ?). 11. Habite l'Île-aux-Moines. Semer chez les Basques (aucun rapport avec le fait de devoir partir en courant pour sauver sa peau). 12. Petit programme dans le programme. Super intelligence artificielle, ce qui fera de ce mot un rétro-acronyme quand elle existera vraiment (merci de votre compréhension).

Verticalement.

I. Genre de jeu à la mode en ce moment. II. Ville originale de la Gamescom (non, pas Leipzig, vous voyez bien qu'elle est trop grande et va rater son créneau). Montré sa bonne humeur. Disque en version longue. III. Sigle des témoins de Jéhovah, ce qui permet encore plus d'opacité... Presque sur place dans une locution latine. Près du Drag pour les uns, de la Box pour les autres. IV. Célèbre série de jeux

dont la prochaine itération sortira "avant" GTA VI, vous vous rendez compte. V. Entité de Warhammer. De couleur blanche et pure. Demi-mouche qui n'est pas mou ni che (ni loperie tu vas sortir oubi ?). VI. Warriors sur les ordi des années 80. Langue du Paraguay. VII. Démêlée. VIII. Chaussure de voiture. Enlevé phonétiquement. Sorti de l'imagination. IX. Renvoi de message de vieux réseau social. Snake en version 2025 (attention les yeux... quoiqu'à l'époque, déjà...). X. Intelligence réduite. Lieux de production de bière. XI. Pas loin de Bannerlord chez TaleWorlds ("and" ou esperluette non compris). XII. Attendue copieusement. Volcan de mots-croisés.

Aide de jeu : Cette grille dispose d'une difficulté adaptative : si vous craquez, il est possible de refermer la page d'à côté par-dessus.



Solutions du n° 473 : 1. Blake Manor. 2. Romana. 3. Orchestra. 4. Ours. Com. 5. DNA. Europa. 6. Laissées. 7. Déciera. 8. Nier. AF. Ug. 9. Enraidisse. 10. SAS. Keeper. / I. Bloodlines. II. Runa. INA. III. Arc Raiders. IV. Kohs. Sera. V. Ème. Esc. Ik. VI. Masquerade. VII. Ant. Réifie. VIII. Narcose. SP. IX. AOP. Ruse. X. RP. Manager.

Mensuel, paraît le 1^{er} de chaque mois.
Est édité par Presse Non-Stop,
SAS au capital de 86 400 €
Immatriculée au RCS de Créteil :
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 47 35 24 33

Assistant : François Provost

francois@canardpc.com

Abonnements :

abonnements@canardpc.com

Courrier des lecteurs :

courrier@canardpc.com

Ancien directeur : Jérôme Darnaudet

Directeur de la publication :

Ivan Gaudé

Direction artistique :

Jean-Ludovic Vignon

CANARD PC

Rédaction en chef : Julie Le Baron

redacchef@canardpc.com

Rédacteur en chef adjoint, responsable

du dév. numérique : Ambroise Garel

Conception et Premier rédacteur

graphique : Thomas Rainfroy

Secrétaire de rédaction : Sonia Jensen

Dessinateur : Reno

Ont participé à ce numéro

Rédaction : Florian Agez,
Marion Bargiacchi, Corentin Benoit-Gonin,
Valentin Cebo, Arnaud Chaudron,
Pierre-William Fregonese,
Ambroise Garel, Clara Germann,
Julie Le Baron, Julien Loiseau,
Olivier Peron et François Provost

Publicité

Denis : denis@canardpc.com

Tél : 01 84 25 40 79

Impression

Imprimé en France par :

Aubin Imprimeur

Diffusion : Messageries

lyonnaises de presse

Commission paritaire :

0224 K 84275

ISSN : 1764-5107

Tous droits réservés

Numéro 474 - Prix unitaire : 7,90 €

Date de parution : 1^{er} janvier 2026

Dépôt légal à parution

Les indications de prix et d'adresses données dans les pages rédactionnelles du magazine le sont à titre informatif, sans but publicitaire. Les manuscrits, photos et dessins envoyés à la rédaction ne sont ni rendus ni renvoyés. 2026 commence, votre revue va être mise à jour : ne refermez pas le magazine, ne touchez pas aux blagues de Perco, ne débranchez pas la centrale nucléaire, ne clignez pas des yeux...



G-MASTER™
by *iiyama*

RED EAGLE™



Série 71 – conçue pour votre victoire.

Imposez votre rythme : exploitez la vitesse et la réactivité qui font basculer chaque duel.

Avec un **taux de rafraîchissement jusqu'à 240Hz** et un **temps de réponse fulgurant de 0.2ms (MPRT)**, chaque action s'enchaîne sans le moindre retard. La **dalle Fast IPS** offre des couleurs éclatantes et une précision redoutable, tandis que la **compatibilité NVIDIA G-SYNC** assure une fluidité parfaite, sans tearing ni saccades.

Dominez chaque partie, la victoire se joue à la milliseconde.

Disponible en **24"** et **27"**, en **Full HD** ou **QHD**, avec pied fixe ou réglable.

 **NVIDIA**
G-SYNC

Trouvez
votre écran





*Installez-vous.
Le jeu est lancé.*

www.pcspecialist.fr

Réduction exclusive de
20 € avec le code **CAN25**

Rejoignez-nous sur nos réseaux sociaux pour des **cadeaux** et plus encore !

