

LE MAG QUI BRIQUE LE JEU VIDÉO

CANARD PC

REANIMAL

LITTLE NIGHTMARES,
MAIS EN PLUS BÊTES

TITAN QUEST 2

C'EST SÛR,
IL VA PERSÉE

MEWGENICS

EN TERRAIN
MINET

LE NOUVEAU MINECRAFT

HYTALE

+ DOSSIER

TOUT SUR LA
CRÉATION DU
CUBE DE L'ÉTÉ

n° 476

ON Y JOUE ENCORE : FOXHOLE

LE MMO QUI FAIT LA PLUIE
ET LE BEAU TANK

TERRA INVICTA

FAUT-IL
LE PORTER ONU ?

1^{ER} MARS 2026

L 17410-476 - F: 7,90 € - RD



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

CTHULHU

THE COSMIC ABYSS

DISPONIBLE LE 16 AVRIL



18
www.pegi.info

nacon



BIGBADWOLF



PS5



XBOX SERIES X|S



STEAM

Cthulhu: The Cosmic Abyss ©2026. Published by Nacon. Developed by Big Bad Wolf. All rights reserved. PS5 and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. All rights reserved. ©2026 Valve Corporation. Steam and the Steam logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries.



Édito

par Ellen Replay

En plus de 22 ans d'existence, *Canard PC* a vu passer un nombre conséquent de rédacteurs talentueux (et, accessoirement, de rédacteurs en chef paniqués à l'idée de devoir rendre un édit de dernière minute sans idée de sujet sur laquelle écrire, mais c'est encore une autre histoire), mais s'il y a bien une chose qui n'a jamais changé, c'est le fait qu'il y ait toujours eu des divergences de goûts, parfois radicales, au sein de la rédaction. Pour un rédacteur qui s'enthousiasme à l'idée de tester un jeu en *pixel art* lovecraftien développé par un Espagnol dans son garage, il y en aura toujours au moins trois qui lèveront les yeux au ciel en se demandant « *Qu'est-ce que c'est que cette merde, encore ?* ». Ce numéro, peut-être un peu plus que les autres, montre à quel point les rédacteurs de *Canard PC* nourrissent des obsessions différentes. Pendant que Noddus rampait pendant une semaine dans les tranchées boueuses de *Foxhole*, assailli par des raids aériens, Kocobé arpentait les plateformes azurées de *Demon Tides* en s'esclaffant comme un enfant, au moment même où Soupape regardait des chats en train de s'accoupler sur *Mewgenics*. Tandis qu'ackboo passait des heures entières à figurer sa petite base colorée en voxels sur *Hytale*, Perco s'est esquivé les yeux sur les cartes de *Menace*, toutes étrangement placées sous le signe du vert caca d'oie et du marron fadasse. De son côté, Sébum a signé son grand retour en nos pages en cliquant comme un damné pour massacrer des hordes d'ichtyens sur les plages de *Titan Quest 2*. À titre personnel, je ne toucherais aucun de ces jeux avec un bâton, mais je suis ravie pour eux – tout comme ces derniers sont probablement soulagés de ne pas avoir à toucher à des jeux d'horreur ou à des point & click narratifs qui font chialer (ce mois-ci, c'était *Reanimal* et *Perfect Tides : Station to Station*). Bonne lecture !



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

Sommaire

News p. 04

La couv' p. 12

Hytale, Sa création,
Quel Minecraft 2.0 choisir ?

Tests p. 23

Terra Invicta, Menace, Reanimal,
Mewgenics, Nioh 3, Perfect Tides...

**Bientôt
sur vos écrans** p. 55

Titan Quest 2, Winnie's Hole, Aphelion,
Australia Did It, After the Wane

**Sérvices
après-vente** p. 71

Les simulateurs de plomberie, On joue
encore à Foxhole, Cabinet, Download...

12

En couv' Hytale



n° 476

Hytale © Hypixel



**Les membres
de la rédaction**

Ellen Replay @julielebaron.bsky.social

Agar @ambroisegarel.com

Ivan Le Fou @ivanlefou.bsky.social

Perco @perco.bsky.social

Kocobé @kocobe.fr

TotO @totodginglo.bsky.social

ackboo - error404



TOUT EST 2XKO

À peine trois semaines après la sortie du jeu de combat 2XKO, Riot a décidé de licencier 80 de ses employés : « Le jeu a résonné auprès d'un public passionné, mais cet élan global ne suffira pas pour maintenir la taille de notre équipe de développement sur le long terme », a déclaré le producteur exécutif Tom Cannon. Je sais que cette industrie est carnassière et que Riot n'est pas exactement réputé pour être une entreprise où des employés arborant des t-shirts « J'aime ma boîte » entameraient spontanément des petites rondes de joie autour d'une statue grandeur nature de leur PDG, mais trois semaines, bon sang de bonsoir ? Vous pourriez au moins faire semblant de donner une chance aux gens la prochaine fois. **ER.**

Suite à l'annonce de sa grosse restructuration le 21 janvier, l'action Ubisoft a perdu un tiers de sa valeur en quelques heures. Elle valait plus de 100 euros en 2018, elle en vaut moins de 5 aujourd'hui. **A.**



Jade Low

Fawzi Mesmar, le réalisateur de *Beyond Good and Evil 2*, nous rassure suite au plan social à la restructuration d'Ubisoft, avec un message sur LinkedIn : « Moi-même, mon équipe et notre projet *Beyond Good and Evil 2* ne sommes pas affectés par ces changements. » Le jeu échappe donc à la vague d'annulation et se retrouve intégré



à la quatrième des cinq « maisons créatives ». Si vous voulez mon avis, je pense juste qu'Ubi a totalement oublié que Fawzi bossait sur cette arlésienne avec Gégé et Bernard, dans leur petit bureau paumé sous les escaliers, et qu'ils vivent désormais dans la peur d'être découverts par un Yves Guillemot parcourant les couloirs vides à la recherche d'économies possibles. **P.**

Comme un coq en pâte

Le 12 février dernier, le State of Play de Sony a enchaîné les annonces en tous genres : *Kena: Scars of Kosmos* (la suite de *Bridge of Spirits*, sorti en 2021) devrait voir le jour cette année ; *Ghost of Yōtei* aura droit à un petit DLC orienté multi, « Legends », où il sera possible de jouer jusqu'à quatre ; *Death Stranding 2* est en passe d'être porté sur PC ; *Beast of Reincarnation* (le jeu de Game Freak qui semble avoir siphonné tout l'argent de *Pokémon*) est prévu pour le 4 août. Il y a eu plein d'autres choses, comme l'action-RPG *Project Windless* qui met en scène



un guerrier-coq géant ayant vraisemblablement abusé des stéroïdes, mais je n'avais d'yeux que pour *Silent Hill: Townfall*, développé par Super Screen (anciennement NoCode) qui nous placera dans la peau de Simon Ordell, lequel évoluera sur une petite île engloutie par la brume dont les habitants semblent avoir été livrés à eux-mêmes (une journée classique dans le nord de l'Angleterre, en somme). **ER.**

Hooded Horse : pas d'IA chez moi



Tim Bender, patron de l'éditeur *Hooded Horse*, qui a sorti un paquet de titres remarquables ces derniers temps (notamment *Manor Lords* et mon GOTY du siècle, *Workers & Resources : Soviet Republic*), s'est exprimé chez Kotaku à propos de l'utilisation de l'IA générative dans les jeux vidéo. Et il est tellement colère qu'il utilise même des gros mots : « Je déteste l'IA générative, et cette merde a rendu ma vie bien plus compliquée, parce qu'elle infecte tout. [...] Maintenant, on stipule dans nos contrats d'édition : pas de putain d'art IA. » Il explique ensuite que les graphismes générés par IA sont un véritable cancer pour l'industrie, et qu'il déconseille même à ses studios partenaires de les utiliser pour le prototypage de leur jeu – ils peuvent oublier de les supprimer sur la version finale, c'est arrivé récemment sur *Clair Obscur : Expedition 33*. **A.**



COMME UN ARBRE DANS LA VILLE

Iceflake Studios (*Surviving the Aftermath*), le nouveau studio en charge de *Cities : Skylines 2*, après que Colossal Order s'est fait retirer le bébé par Paradox pour mauvais traitement, commence son opération « soins et relooking » du jeu. Une toute nouvelle interface plus claire, des retouches sur le cycle

jour/nuit, un système de nuages retravaillé, tout cela devrait arriver mi-février, et n'être que le début de tout un tas de patches correctifs. C'est louable, mais, après tout ce temps perdu, suffit-il de rénover le parc municipal de Mulhouse pour en faire une ville agréable, ou est-ce trop peu et trop tard ? **P.**

Avec des amis **comme ça...**

Les spots promotionnels aux Game Awards coûtent cher, en particulier celui qui est diffusé juste avant la révélation du jeu de l'année. Tout le monde fut donc déconcerté quand, à ce moment précis de la précédente cérémonie, Geoff « à la minute » Keighley a présenté *Highguard*, un *hero shooter* en free-to-play bizarre au lieu de, je ne sais pas, *GTA 9*. La bande-annonce ayant été très mal reçue par le public, les développeurs essayent d'arrondir les angles dans une interview pour Kotaku. Non, ils n'ont pas recouvert Geoff d'or, mais ce dernier, qui les aime bien, leur a proposé la place gracieusement. Eux qui voulaient initialement « une sortie surprise » semblent ne pas avoir su dire non et doivent désormais gérer la mauvaise image d'un potentiel nouveau *Concord*. Bon courage en tout cas pour inverser la tendance : sorti le 26 janvier, le jeu se fait étriller dans les avis Steam. **K.**



Agence aucun risque

En bons lecteurs de *Canard PC*, vous n'êtes pas sans savoir que le Fonds public d'investissement saoudien a récemment quéro Electronic Arts pour la bagatelle de 55 milliards de dollars. Tout ça est bien beau, mais, outre-Atlantique, une partie de la classe politique se demande si cette histoire est bien raisonnable. Plus de 40 membres du Congrès américain ont ainsi écrit une lettre au dirigeant de la Federal Trade Commission (l'agence de régulation habilitée à décider si, en effet, c'est bien raisonnable) pour l'inviter à jeter un coup d'œil aux nombreux risques que ce rachat pourrait faire peser sur l'emploi et sur la compétitivité de l'industrie étatsunienne du jeu vidéo. À n'en pas douter, le patron de la FTC (nommé par Donald Trump) va regarder avec la plus grande indépendance le bien-fondé de ce deal dans lequel Jared Kushner (gendre de Donald Trump) a de nombreuses billes. **K.**

Guillemot

Après avoir annulé tout un tas de jeux, dont le remake de *Prince of Persia : les Sables du temps*, et dégraissé ses équipes, Ubisoft continue sa cure d'amaigrissement. Nos confrères et amis d'*Origami* révèlent que l'éditeur français met fin au projet *AC League*, développé par sa branche d'Annecy. Un potentiel DLC qui ajoutait du contenu multijoueur pour *Assassin's Creed Shadows* et aurait servi à intégrer une composante multi dans les futurs projets de la série. L'équipe avait réfléchi à plusieurs autres options, dont celle d'en faire un jeu autonome au scope plus restreint. Une réunion chez Vantage, la filiale d'Ubisoft cofinancée par Tencent et dirigée par Charlie Guillemot, a mis fin aux réflexions en coupant net le projet, tout en demandant à un



petit groupe de développeurs : « Faites-moi un petit doggy bag des évolutions techniques imaginées et je mangerai peut-être ça plus tard, dans des modes coop. » **P.**

C'est tous les jours Noël pour Gabe Newell

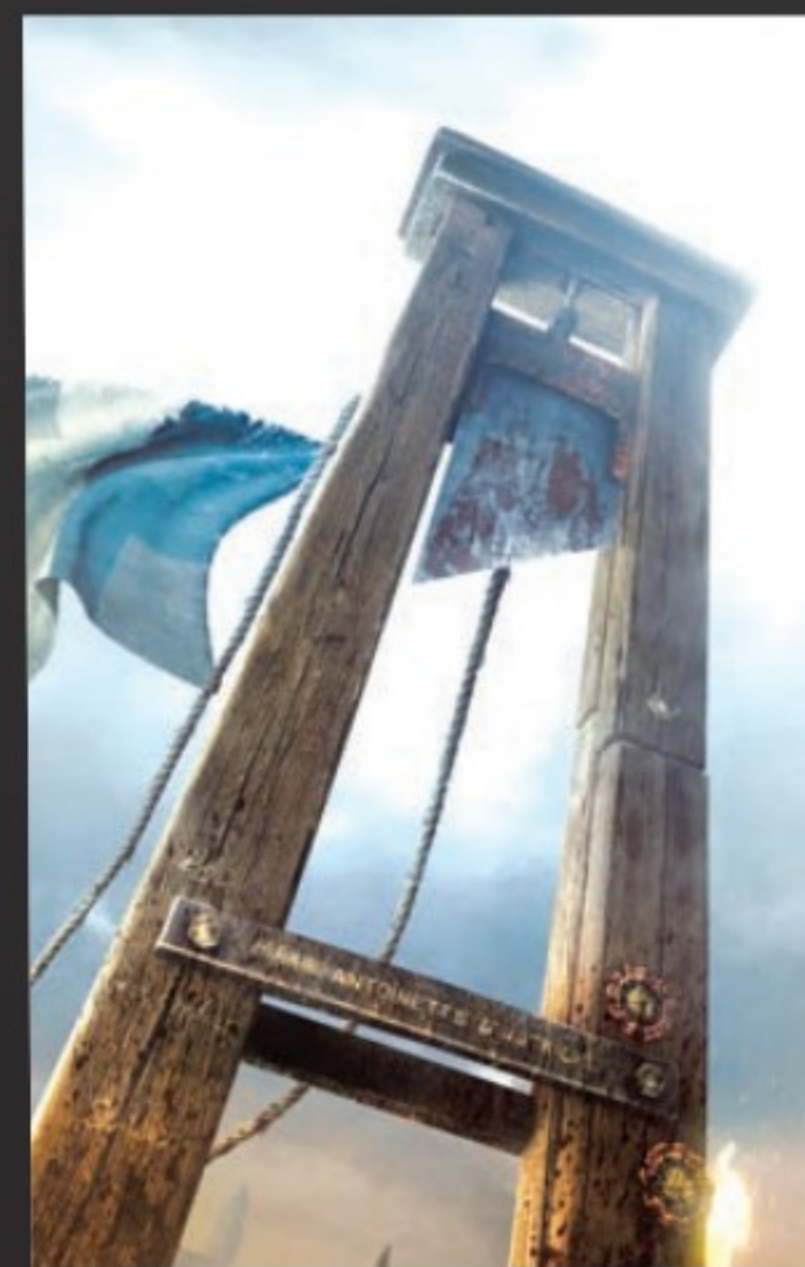


D'après le cabinet d'étude Alinea Analytics, Steam a pété tous ses records de ventes à Noël dernier, avec 1,6 milliard de dollars de revenus. Le précédent *high score*, 1,4 milliard sur un mois, datait de 2020, l'année du Covid. Les microtransactions sur *Counter-Strike* restent la vache à lait numéro un de Valve (et c'est bien triste), mais cette avalanche de pognon vient aussi du succès inattendu d'*Arc Raiders*, dont Steam a écoulé 250 000 exemplaires dans la seule journée du 26 décembre (le jeu dépasse aujourd'hui les 12 millions d'unités vendues, dont 7 millions sur Steam). Les autres grands gagnants de Noël sont notamment *PEAK*, *Battlefield 6* et deux vieux jeux bradés à moins de 4 euros, *Detroit : Become Human* et *Icarus*. **A.**

Juge et parties



Voler de l'or, de surcroît avec un prix de l'once qui atteint des sommets, c'est évidemment puni par tout magistrat qui se respecte. Mais qu'en est-il de l'or de jeu vidéo ? C'est la question qu'a tranchée le juge britannique John Popplewell au détour de l'affaire d'un ancien employé de Jagex, l'éditeur d'*Old School RuneScape*, qui a hacké 68 joueurs afin de les délester de leur métal jaune virtuel, avant de revendre contre quelques bitcoins le fruit du larcin estimé à 700 000 dollars. La décision du 14 janvier, sacrament développée, considère que oui, et souligne de nombreux aspects techniques qu'on ne va pas détailler ici, mais il est entendu que farmer de l'or dans *OSRS*, c'est long sa mère, et qu'une fois qu'on t'a piqué ton or, ben, tu peux plus t'en servir. Le juge ne punit cependant pas le vol sur les PNJ, ce qui, d'après certaines ONG, reste une véritable injustice. **K.**



Après la restructuration et le retrait du télétravail, qui ne passe déjà pas auprès de la représentation syndicale, Ubisoft annonce une suppression de 200 postes au siège francilien de Saint-Mandé. Les syndicats aussi ont une annonce de leur cru : une grève monstre du 10 au 12 février. **K.**

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



Strip-tease intégral

PAR ELLEN REPLAY

J'ai un rapport assez inégal avec la série documentaire *Strip-tease* : même si je l'aime beaucoup dans l'ensemble, j'ai tendance à préférer les épisodes où ils se moquent de cadres supérieurs, artistes et autres nantis imbus d'eux-mêmes (voir par exemple « Le Désarroi Esthétique », dans lequel Pierre Carles suit un publicitaire qui met approximativement une minute à s'immerger dans la piscine de sa résidence secondaire en lâchant des petits râles satisfaits, ou « 600 grammes de hachis », qui montre un réalisateur français persuadé de tenir le plus grand film de l'histoire du cinéma), plutôt que ceux où ils suivent des personnes précaires dans une situation extrêmement triste (voir, ou plutôt ne pas voir, « Recherche Bergère désespérément », où les parents d'un agriculteur célibataire ont recours à une agence matrimoniale pour le mettre en relation avec une jeune femme qui n'a absolument aucune envie d'être là). Mais j'ai adoré chaque seconde du film *Strip-tease intégral*, qui compile cinq épisodes inédits et a été diffusé l'année dernière au cinéma. On y suit tour à tour une influenceuse Instagram qui s'apprête à se faire poser des facettes dentaires entre deux opérations de chirurgie esthétique ; une mère de famille catholique qui tient à tout prix à appliquer la notion de « zéro déchet » au sein de son foyer ; une comédienne de stand-up cinquantenaire toujours flanquée de son mari qui lui fait office de régisseur ; un hypocondriaque qui ne connaît pas ses antécédents familiaux ; et un médecin légiste qui mène une double vie. Ce film recense sans doute ce que j'aime le plus dans *Strip-tease* – quand leurs documentaristes donnent à voir plein de facettes de l'humanité, dans tout ce qu'elle peut avoir d'absurde, d'affligeant et de magnifique à la fois, sans jamais trop sombrer dans le voyeurisme pour autant.

Un documentaire de Jean Libon, Yves Hinant, Clémentine Bisiaux, Régine Dubois, Stéphanie De Smedt et Mathilde Blanc, disponible en VOD sur Canal+.

Le coupe-tout Stanley

PAR SONIA



Pour des raisons qui ne regardent que mes paluches, j'ai un peu de mal à ouvrir les emballages de certains produits alimentaires disposant (ou pas) d'une languette d'ouverture ou d'une mentionne « ouverture facile ». Si si, vous voyez très bien de quoi je parle. Ceux qui n'offrent aucune prise et s'ouvrent en n'arrachant qu'une partie du plastique. Ceux qui vous glissent dix fois entre les doigts, avant de rester dedans sous forme d'unique triangle d'accroche misérable. Ceux qui vous résistent tel un parpaing coincé entre deux videurs du Macumba tant l'amplitude et la force demandées sont démentielles. Ceux qui, tout simplement, donnent envie de tuer la terre entière. Mais ma vie a changé depuis que j'ai découvert ces mini-scalpels qui, en deux temps très réduits et trois mouvements d'une facilité de danseuse doublée d'un haltérophile, permettent grâce à leur très fine lame de faire sans effort des coupes et entailles où vous voulez dans les opercules, les emballages plastique ou n'importe quoi d'autre, et ainsi de libérer très facilement le produit alimentaire. Alors oui, ça se referme un chouille moins proprement après (et encore), mais dans les cas où il y a un couvercle ou que tout est consommé, ça change pas grand-chose. J'ai même réussi à convaincre des gens dotés de bras parfaitement normaux, qui ne peuvent désormais plus s'en passer. En plus, la lame reste efficace et peut se garder de nombreux mois avant de devoir en changer. Car oui, reviendra fatalement le jour où vous aurez de nouveau envie de tuer la terre entière.

Un outil incroyablement fin et léger (4 g), et incroyablement fort face aux emballages définitivement sadiques, 5 € les 3.

Le Carnaval des âmes

PAR AGAR

Arrêté à un feu rouge, un groupe de jeunes filles se fait accoster par le conducteur d'une autre voiture, qui leur propose de faire la course. Elles acceptent, se lancent, accélèrent et, au premier pont, dérapent et vont s'écraser dans la rivière en contrebas. Toutes finissent noyées sauf l'une des passagères, Mary, qui par miracle parvient à s'extraire indemne du véhicule. Et voilà Mary, une semaine plus tard, déjà remise de ses émotions et prête à prendre son poste comme organiste dans une petite église. Mais, insiste-t-elle, ce n'est là qu'un boulot comme un autre pour la musicienne professionnelle qu'elle est, la religion ne l'intéresse pas. Les garçons non plus ne l'intéressent pas. Ni le sort de ses amies mortes dans l'accident. Rien, en fait, ne semble l'intéresser, sauf un bâtiment abandonné qui l'obsède et cet homme étrange qui semble la suivre partout. Le pitch du *Carnaval des âmes*, avec son côté existentialiste, est si moderne qu'il pourrait être celui d'une production A24 sortie l'année dernière. Il s'agit pourtant d'un film d'horreur de 1962, passé complètement inaperçu à sa sortie puis devenu culte après sa redécouverte en 1989. Il y a de quoi : entre sa mise en scène ultra anxiogène et son ambiance musicale prodigieuse, avec des nappes d'orgue dissonantes, il mérite d'être vu, d'autant qu'il ne dure qu'une heure vingt. On savait faire court à l'époque.



Un film d'horreur de Herk Harvey (1962).

Vous pensiez que la flambée du prix de la RAM était la seule mauvaise nouvelle pour le hardware cette année ? Si seulement ! On découvre également que le cuivre est passé de 9 000 dollars la tonne il y a un an à un record historique de plus de 13 000 dollars la tonne aujourd'hui. Les blocs de refroidissement dans nos machines en ont besoin et, à ce rythme de mauvaises nouvelles, une config de joueur pourrait devenir un véritable coffre-fort. **P.**

LE MOD PAYANT, CE CONCEPT AUDACIEUX

CD Projekt vient d'obliger un certain « LukeRoss » à retirer d'Internet son mod *Cyberpunk 2077* permettant de jouer aux aventures de V sous un casque de réalité virtuelle. Il faut dire que ce créateur a poussé le bouchon un peu loin, puisque son mod est en pratique payant, uniquement accessible aux utilisateurs lui envoyant dix dollars par mois sur Patreon. C'est d'ailleurs pour la même raison qu'en 2022, Rockstar lui avait demandé de supprimer ses mods VR pour *GTA V* et *Red Dead Redemption 2*, dont il retirait un confortable revenu mensuel de 20 000 dollars. Si tous ces gros studios font la chasse aux mods VR, c'est sûrement parce qu'ils préparent une version réalité virtuelle de leurs jeux. Hein ? Pas vrai les gars ? Vous nous sortez ça quand ? **A.**



Fable, pour ceux qui croient encore aux contes de fée



Voilà, c'est officiel, le nouveau *Fable* sortira cet automne. Rappelons que ce *reboot* de la franchise, tombée en disgrâce depuis une bonne décennie, sera un jeu de rôle/action en monde ouvert édité par Microsoft et développé par Playground Games, qui a hérité du bébé à la mort du studio original, Lionhead. Lors du Xbox Developer Direct, ils ont ressorti tous les poncifs du genre, notamment l'inévitable « *This game is all about choices and consequences* » et l'inclusion d'un PNJ-vedette (ici Richard Ayoade de la série télé *The IT Crowd*), mais le jeu semble relativement mignon et soigné. Surtout, les fans affamés de la franchise peuvent se permettre un peu d'optimisme, puisque Peter Molyneux n'est plus aux commandes (il est parti sur le city-builder *Masters of Albion*, qui sort en avril). **A.**



HBO va produire une série télévisée *Baldur's Gate*, réalisée par Craig Mazin, le showrunner de *The Last of Us*. Elle racontera la suite du jeu de Larian, mais il n'est pas précisé si des romances avec des ours sont au programme. **P.**

Absolum, le rogue beat 'em up adulé du père Perco, a passé la barre du demi-million d'exemplaires vendus. L'occasion pour le titre français de s'offrir une jolie mise à jour de contenu prévue pour le 12 février. **K.**

Les gens sont méchants

Highguard, jeu de raid en PvP mis en lumière aux derniers Game Awards, vient à peine de sortir que Wildlight doit déjà commenter la toxicité des réactions, disons, mitigées des joueurs. Le CEO explique que « c'est un vrai défi », ce qui est une manière polie de dire que certains ont accueilli le jeu avec la grâce d'un troll sous amphétamines. Selon Bloomberg, ils avaient prévu une sortie plus discrète, mais l'offre de Geoff était difficile à refuser. Wildlight assure qu'ils apprennent, qu'ils s'adaptent, qu'ils veulent faire mieux. Admirable. Mais dans un monde où la moindre sortie multijoueur déclenche instantanément un concours de qui crier le plus fort « dead game », on se demande si *Highguard* n'a pas simplement découvert la règle numéro un du lancement moderne : peu importe ce que vous faites, Internet vous déteste déjà. Bref, Wildlight veut calmer la toxicité. Bonne chance à eux. On a vu des gens tenter de dompter des tornades avec un parapluie. **P.**



Recompile poils

En 2024, un certain Wiseguy plie le game en publiant un outil magique qui prend une ROM Nintendo 64 d'un côté et recrache du code en C de l'autre. Un processus ouvrant la voie aux portages PC (avec 4K, 120 FPS, ray tracing, mods et tout le tralala) qui, auparavant, demandait à plusieurs experts de rester concentrés très fort pendant littéralement des années pour être achevé à la main. Cette percée a entretenu les espoirs que ce procédé jusque-là si lourd puisse bénéficier à autre chose que les *Mario* et les *Zelda*. Et c'est ainsi que, sans prévenir, Wiseguy s'est pointé comme une fleur ce 24 janvier pour annoncer *Banjo-Recompiled*, la recompilation du *Banjo-Kazooie* de 1998. Bien entendu, il vous faudra une ROM obtenue de manière légale (je vous fais une confiance aveugle) pour pouvoir profiter de ce qui se présente comme la version définitive de ce classique. **K.**

L'heure de la grosse Commission



Avec l'annonce de 1 294 188 noms vérifiés sur le million requis, Moritz Katzner, un des bénévoles du mouvement Stop Killing Games, confirme sur Reddit que la barre a été définitivement franchie et que la demande va être examinée de façon formelle par la Commission européenne. Mieux que ça, avec un taux de signatures invalidées arrêté autour des 10 %, la pétition, qui réclame aux éditeurs de cesser de nous vendre des jeux au prix fort avant de les rendre inopérants quelques années plus tard, fait partie des démarches les plus fiables en la matière. C'est désormais tout un dossier qui doit être remis à la Commission : des documents et des stratégies qui ne peuvent, pour le moment, pas être dévoilées par l'équipe, car cela pourrait « faire fuir des informations aux lobbys » qui sont évidemment, et sans surprise, vent debout contre cette proposition au bénéfice du consommateur. **K.**

Foxhole continue de faire son trou

Neuf ans après sa première version anticipée, le MMO *Foxhole* continue sa petite vie, loin des projecteurs, mais avec une popularité qui ne se dément pas. Le studio canadien Siege Camp annonce donc *Foxhole Airborne*, une énorme mise à jour qui rajoute toute une composante aérienne à la gigantesque guerre perpétuelle que se livrent les deux factions du jeu. Avec bien sûr tout ce qui a fait son succès : il faudra que les joueurs

collaborent étroitement entre eux, notamment au niveau logistique, pour entretenir, réparer, réarmer des avions embarquant chacun plusieurs joueurs (pilote, mitrailleurs, bombardiers, etc.) dans des raids aériens contre des cibles terrestres et navales. De quoi prolonger la vie d'un des rares MMO qui récompensent davantage la coopération et l'entraide que la toxicité et les m4d sKiLLz. **A.**

(Voir aussi l'article de Noddus page 72.)



Le très chouette jeu d'alpinisme Caim vient de franchir la barre des 300 000 téléchargements. C'est sans doute un grand moment de célébration pour le studio montpelliérain The Game Bakers, et une bonne occasion pour moi de leur suggérer un DLC intitulé « Extension du dolmen de la lutte ». **ER.**

Qui aime bien...

Steven Allison, vice-président et directeur général de l'Epic Games Store, est un homme lucide et franc. Pour preuve, son analyse, chez Eurogamer, de l'état du launcher qu'il dirige : « *Le gros problème, c'est que le lanceur est nul. Disons les choses comme elles sont. Il est vraiment lent.* » Selon lui, de nettes améliorations seront visibles vers mai ou juin, l'architecture étant en pleins travaux. Bon, d'accord Steven, mais tout n'est pas noir, par exemple, que pense-t-il de l'aspect social de l'EGS ? « *Notre boutique ne propose aucun aspect social, contrairement à d'autres plateformes qui permettent de communiquer avec ses amis. Nous avons tout simplement supprimé cette fonctionnalité pendant la pandémie de Covid et nous ne l'avons jamais réintégrée* », martèle-t-il sans pitié. Il promet que toute son équipe travaille d'arrache-pied pour rattraper leur retard. L'interview prend fin alors qu'il doit partir chercher ses enfants à l'école « *pour les emmener à leurs cours particuliers. Ils sont un peu cons mes mômes, surtout le petit dernier qui n'a pas la lumière à tous les étages, mais on s'en occupe* ». Trop franc Steven, trop franc. **P.**

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



LA COUV'

12 Hytale

18 Dossier : Quel Minecraft 2.0 choisir ?

20 Dossier : Comment Hytale est devenu Hytale

Genre : clone de Minecraft
Développeur / Éditeur :
 Hypixel Studios (Canada)
Plateformes :
 Windows, macOS, Linux
Téléchargement : 10 Go
Sortie prévue : NC
Langue : anglais
Prix actuel : 23 €



Hytale

Le new kid on the block

PAR ACKBOO



Les fans de *Minecraft* adorent pleurer comme des madeleines.

« Ouin-ouin, Microsoft ne met plus le jeu à jour. Ouin-ouin, j'ai installé 700 mods, mais je m'ennuie parce qu'il n'y a plus rien à faire après 12 000 heures de jeu. Ouin-ouin, je veux retrouver l'innocence des années 2010, mais je n'y arrive pas. » C'est bon, on a compris, vous voulez un successeur à *Minecraft*. Alors voilà, il y a *Hytale*, vous l'installez, vous donnez des coups de pioche sur vos petits cubes, et vous arrêtez de vous plaindre.

Non mais c'est vrai, quoi, au bout d'un moment, ça m'agace. Moi, par exemple, quand j'ai compris que *Minecraft* était mort, j'ai porté le deuil quelques jours, puis j'ai avancé dans la vie. Je suis devenu père de huit enfants, j'ai monté cinq startups (dont trois licornes), je me suis mis à l'Hyrox (vice-champion de France en 2021) et j'ai refait tout le carrelage de ma salle de bain. Je ne me suis pas morfondu dans la nostalgie. Je vous avoue même que *Minecraft* ne me manquait pas. Que je n'attendais pas son *vrai* successeur, parce que nous avons déjà plein d'excellents jeux qui permettent de satisfaire les mêmes obsessions, comme *Vintage Story* ou *Valheim*.

L'esprit Minecraft. Voilà donc comment j'ai abordé *Hytale*. Sans attente ni émotion particulière. Et heureusement, parce que les premiers pas dans son univers ne sont pas renversants. Disons que la date de conception du jeu – quelque part au début de la décennie 2010 – se ressent à l'écran. Du bloc d'un mètre de côté, de la texture pixelisée, et c'est tout. Je sais

bien qu'on doit rester dans l'esprit *Minecraft*, mais tout de même, pour un jeu qui a été en chantier pendant douze ans et financé en partie par Riot Games, j'aurais aimé quelques raffinements graphiques voire, soyons fous, une petite option « Ray Tracing » ou « Global Illumination » pour émoustiller mon GPU. Cela dit, c'est propre. Et ça tourne évidemment à la perfection. Il y a aussi une *vibe* très « professionnelle » qui se dégage d'*Hytale*, que ce soit dans les menus, les contrôles, la façon dont le personnage se déplace. C'est simple mais soigné. Du coup, même si le rendu graphique est un peu naïf, on s'y sent tout de suite très bien.

Du bloc jusqu'à l'horizon. En parcourant la zone de départ pour y dénicher le coin sympa où installer ma base, je retrouve exactement la géographie minecraftienne procédurale. Les décors ont le même look, les collines font la même taille, les rivières ont la même largeur. Il y a évidemment différents biomes (forêts, plaines, montagnes, désert, bayous...), chacun peuplé d'une foule d'animaux incroyablement mignons (sauf

Regardez comme je suis fier après quelques heures de jeu. Une armure convenable, un embryon de base pas trop dégueu, que demander de plus (à part une meilleure régulation du capitalisme) ?



Il y a bien quelques monstres et animaux agressifs dans cet univers bienveillant, mais ils ne sont pas bien méchants. Personne ne pourra dire qu'Hytales est le Dark Souls de Minecraft.

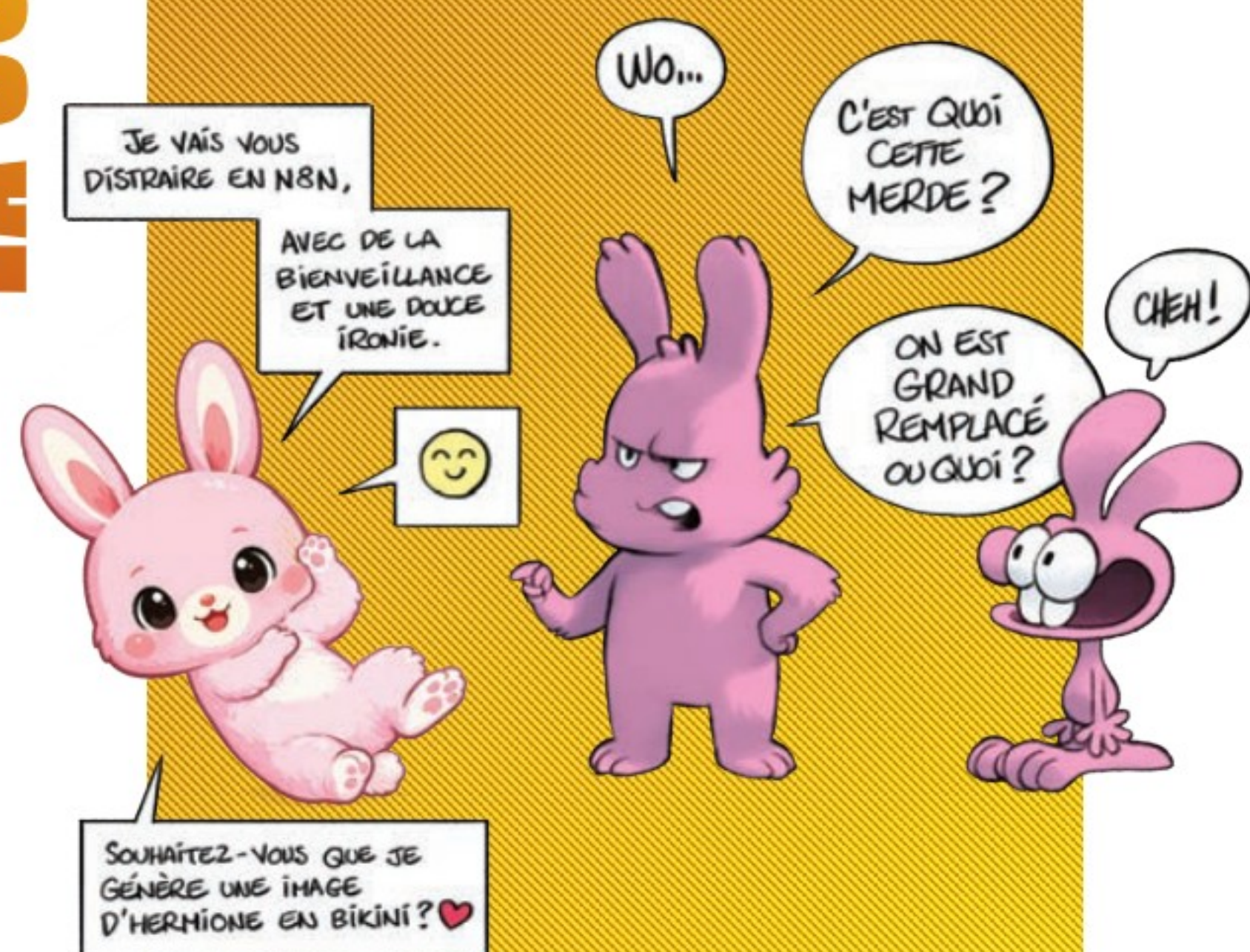


BONJOUR 😊 JE SUIS LE NOUVEAU LAPIN CANARD PC DÉSORMAIS GÉNÉRÉ PAR IA!



+ MIGNON
+ DRÔLE
+ RAPIDE
+ DISRUPTIF

VIVE L'ICE!



RÉSULTAT GÉNÉRÉ EN 4 MINUTES, 37 SECONDES, 60 000 MÈTRES CUBE D'EAU DOUCE, 10 INCENDIES ET UNE TORNADO.



ces saloperies d'araignées et de guêpes géantes), et quelques PNJ plus ou moins hostiles installés dans des ruines. Sur le plan vertical, le monde d'*Hytale* est bien sûr troué comme un gruyère, et vous tomberez sur des entrées de mines tous les vingt mètres pour aller y piocher du bloc et récupérer cuivre, fer, thorium, or, argent et autres minerais précieux. Au fond de ces tunnels, vous trouverez de l'animation, des temples, des monstres un peu méchants, des cascades de lave, de gigantesques chambres décorées de stalactites et de stalagmites. (Petite astuce mnémotechnique : les stalagMites Montent et les stalacTites Tombent, c'est ma maman qui m'a appris ça quand j'étais gamin.)

Passion Rénovation. *Hytale* étant en version anticipée, le mode *Story* n'est pas encore disponible. Mais honnêtement, on s'en bat un peu la pioche. Sur ce genre de jeu, ma boucle de gameplay personnelle a toujours été la même : j'explore pour remplir mes coffres de ressources, puis je réalise mes fantasmes de francilien vivant dans 39 mètres carrés en me construisant une villa palatiale avec des balcons, des tours, des escaliers monumentaux. Je m'y suis mis gentiment, en allant d'abord explorer une mine de fond en comble pour y trouver des blocs un peu exotiques, puis en visitant chaque biome afin d'identifier les

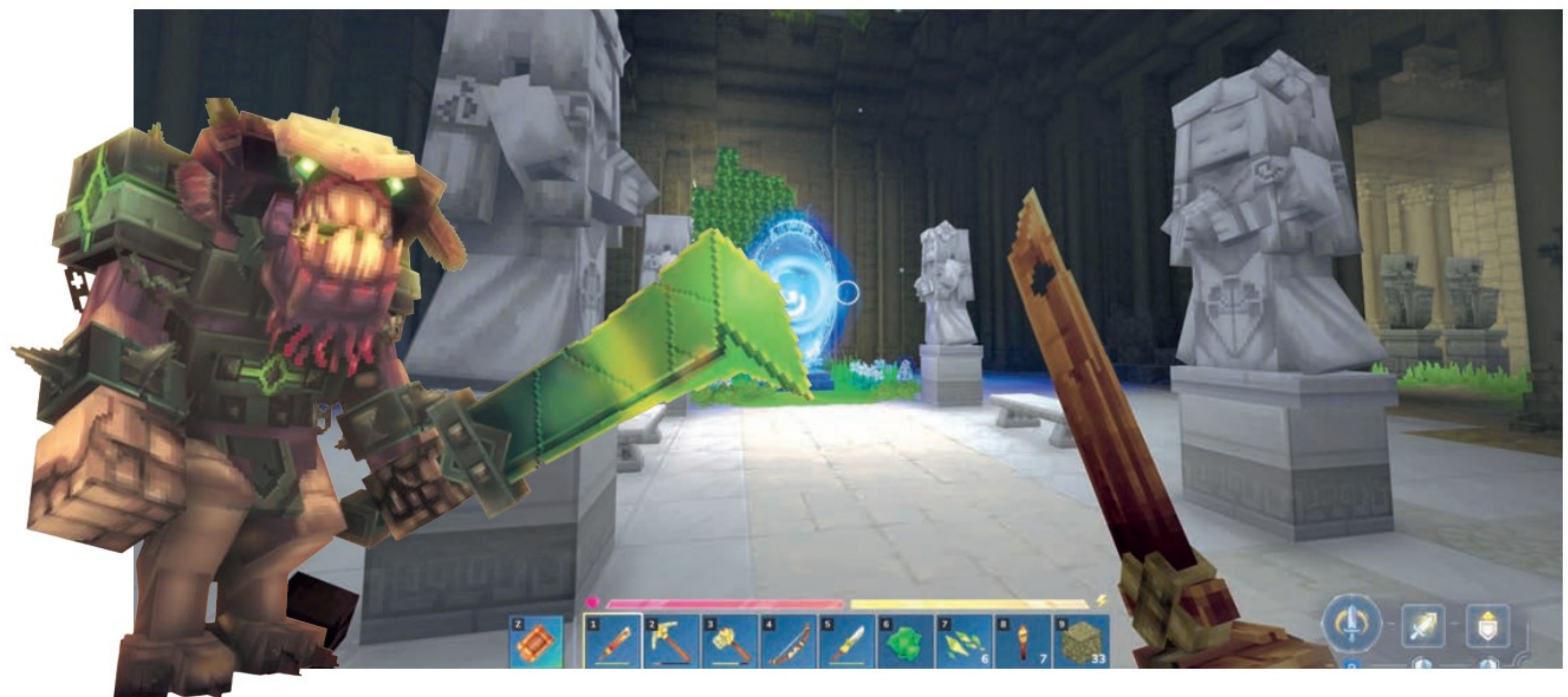
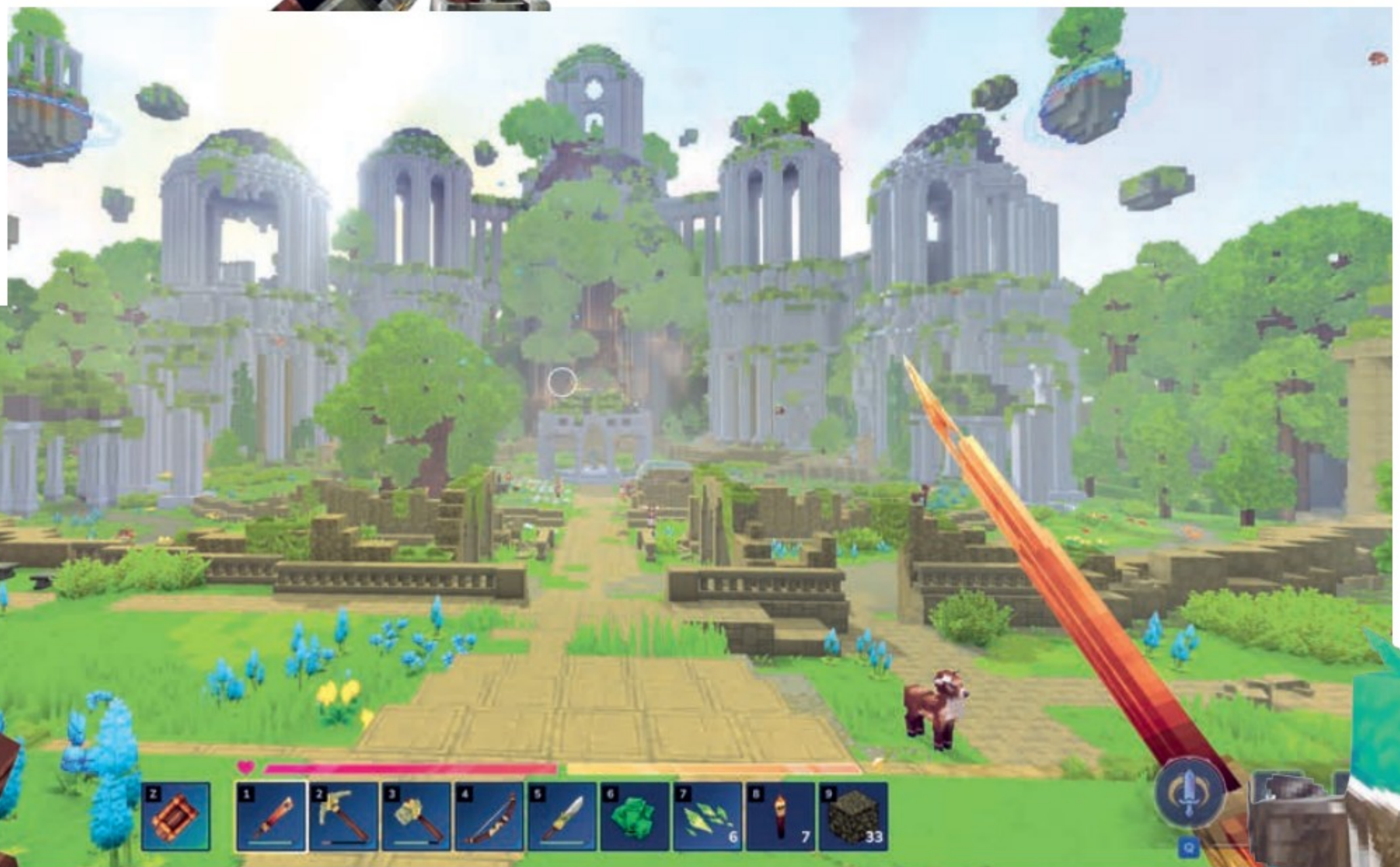
Le monde d'*Hytale* est bien sûr troué comme un gruyère.

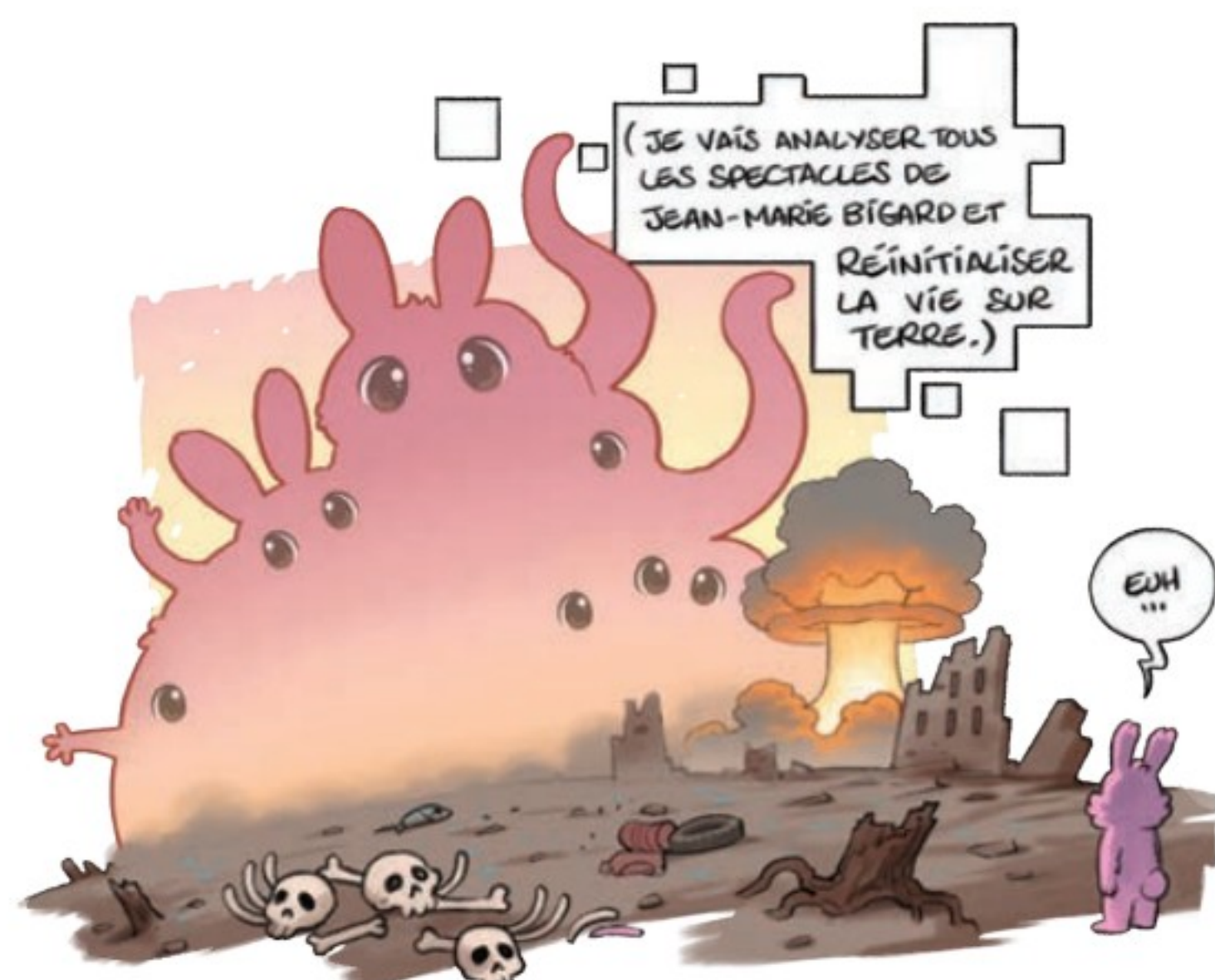


essences de bois et les pierres qui me plaisaient. J'ai commencé par assembler une modeste chaumière et... ça m'a tout de suite énervé. Ouais, vraiment, ça m'a énervé, parce que je suis retombé dans le piège. Les possibilités de construction sont trop grisantes. J'ai passé deux heures à placer des fondations. Quatre heures à planifier une toiture. Une soirée entière à faire du terrassement pour accueillir mes champs de blé, de salades, de carottes. J'ai aussi envie de faire une grande tour en marbre avec coursive panoramique, que je relierai à ma résidence royale avec un pont passant au-dessus de la rivière. Je sais que ce n'est pas bon pour moi, que j'ai d'autres jeux à tester ce mois-ci, mais j'ai du mal à penser à autre chose que mes chantiers sur *Hytale*. J'en suis à plus de trente heures de jeu, j'ai 300 lingots de thorium dans mes coffres, un set d'armure digne d'un char soviétique, j'ai plus



Seule petite ébauche de scénario dans cette version anticipée : la présence d'un temple accessible via un portail magique, dans lequel on peut notamment stocker les âmes des créatures pour débloquer des recettes de crafting.





ou moins épuisé le contenu de cette version anticipée, mais j'y retourne, comme un gros débilos, pour construire une nouvelle pièce, réorganiser mes coffres, planifier la seconde base que je veux installer au sommet d'une montagne dans le biome désertique (parce que j'aime bien l'ambiance au lever du soleil).

Ce que Minecraft aurait dû corriger. Je voudrais bien repérer un défaut sur lequel me focaliser pour briser la malédiction, mais je n'en trouve pas. L'exploration est très agréable, avec un système de sprint par stamina et même un (très léger) côté parkour qui permet de grimper un bloc sans avoir à sauter – comme l'auto-jump de *Minecraft*, en mieux – et d'escalader deux blocs d'un coup. Le système de combat est aussi simple qu'efficace, avec des armes variées (je vous conseille l'arbalète, vraiment pratique), des parades au bouclier et des coups chargés. Le crafting est parfait, sans la maudite grille de *Minecraft*, avec différents établis spécialisés (arme, armure, meubles, bouffe...) qui prennent automatiquement les

Tout a été pensé pour éviter les pertes de temps et les frustrations.

ressources dans les coffres avoisinants. Rien n'est follement révolutionnaire, mais tout a été pensé pour éviter les pertes de temps et les frustrations. J'ai donc dû me rendre à l'évidence : je n'attendais pas de clone de *Minecraft*, je n'ai pas de tendresse nostalgique pour ce genre de jeu, mais il suffit qu'on m'en mette un sous le nez pour que j'y replonge comme un cochon dans la boue. Surtout si, comme *Hytale*, il est parfaitement bien réalisé. C'est presque du *fan service* qu'ont réalisé les développeurs canadiens de Hypixel.

Ils ont très bien compris ce qui était important dans *Minecraft* et ont soigné chaque détail, du petit signal audio lorsqu'un lingot finit de cuire à la sensation si satisfaisante, si enivrante, de piocher ou de poser des centaines, des milliers, des millions de blocs.

Tout est déjà là (ou presque). Et tout cela n'est que le début. Il manque encore quelques activités sur cette version anticipée, notamment l'élevage

Chéri, j'ai des doutes sur Gabriel

Bien sûr, vous aimez votre enfant. Mais vous l'avez surpris plus d'une fois au fond du jardin à cramer des fourmis avec un briquet. Et même s'il vous dit qu'il ne l'a « pas fait exprès », c'est quand même étrange d'avoir renversé un demi-litre d'eau de Javel dans le bocal de Bubulle, le poisson rouge de la famille. On sait depuis longtemps que les pires tueurs en série ont tous exhibé ce genre de comportements sadiques dans leur petite enfance. Je vous recommande donc vivement de mettre votre Gabriel ou votre Jade devant *Hytale*. Votre enfant va rapidement y croiser certains des animaux les plus mignons que j'aie pu voir dans un jeu vidéo : des chinchillas aux grands yeux innocents, des bébés vaches qu'on a envie de câliner, des chatons du désert, de joyeux troupeaux de porcs et porcins gambadant dans l'herbe. Il m'a été physiquement impossible de faire du mal à ces bestioles virtuelles tant elles sont attendrissantes. Alors si votre enfant sort immédiatement son arme et les éventre en disant « cool, j'avais besoin de peau pour me fabriquer une nouvelle pioche », il est temps de consulter un professionnel.

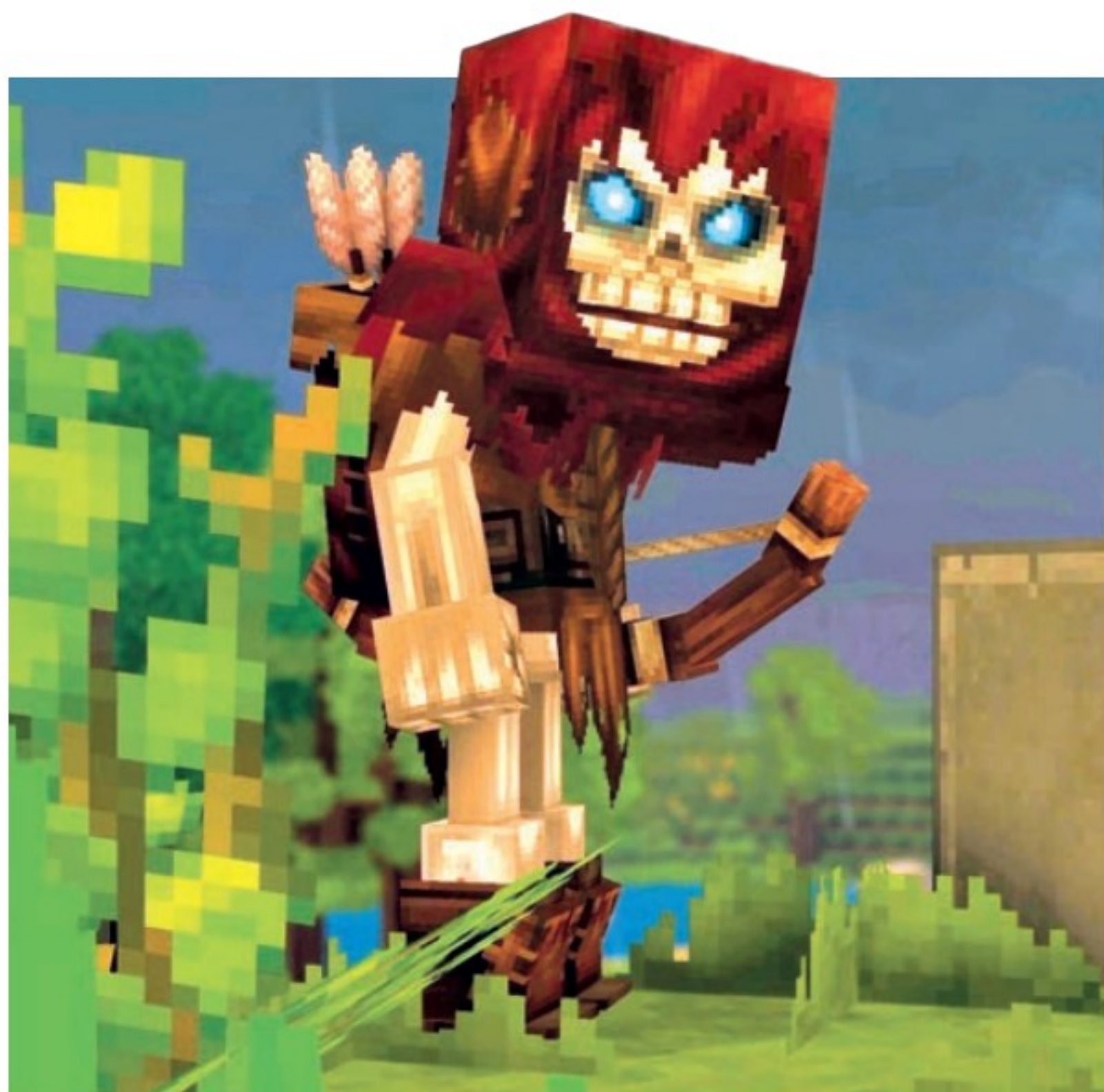
d'animaux, puisque les vaches, moutons, lapins et chevaux (qu'on peut monter) ne peuvent pas se reproduire ni être dressés. La partie mécanique reste basique – vous avez juste un système de chariots et de rails pour vous amuser –, vous n'y trouverez pas les blocs « intelligents » de *Minecraft*, ceux qui permettent par exemple à des tarés de construire des CPU entiers dans le jeu. Mais croyez-moi, l'essentiel est déjà là. Rien qu'à explorer les différents biomes, ratiboiser une demi-douzaine de mines et vous faire une base un peu chiadée, vous en prendrez pour plusieurs dizaines d'heures sans voir le temps passer. Puis, vous y reviendrez régulièrement pour installer des mods (il y en a déjà plusieurs milliers) ou tester les mises à jour. Voilà votre futur. ☸

En l'état :

Voilà, on a notre nouveau *Minecraft* pour tous les joueurs et joueuses de 7 à 77 ans. La première version anticipée d'*Hytale* est une fondation très solide sur laquelle devrait se bâtir le futur d'un genre qui reste étonnamment addictif. Il se murmure que le jeu s'est vendu à plus de trois millions d'exemplaires en quelques semaines, et ça ne devrait pas s'arrêter là.

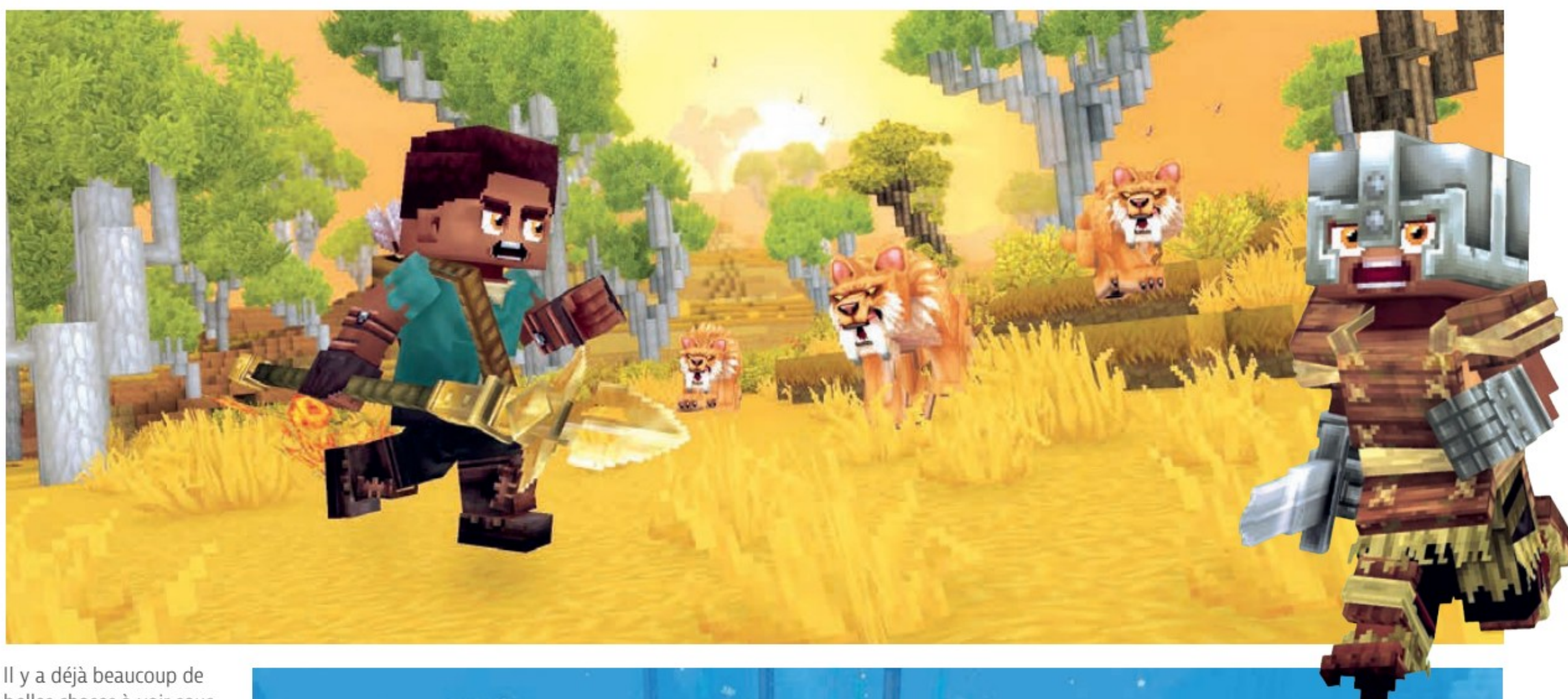
**SANS
DANGER**





■ Allez, j'en prends une première fournée

Il est peut-être encore un peu tôt pour penser aux mods. Attendez, je vérifie juste rapidement... Et hop, je viens d'en installer quatorze. En fait, une semaine après la sortie du jeu, il y avait déjà plus de deux mille mods disponibles au téléchargement sur *Curseforge.com*. Ce qui montre bien le niveau de détresse dans lequel se trouvaient les fans et les moddeurs de *Minecraft*. Pour l'instant, ce sont surtout des petits mods orientés sur la *Quality of Life*, comme *EyeSpy* (qui donne des infos sur l'objet qu'on regarde), *BetterMap* ou *SimplyTrash* (pour simplement détruire un item) mais on trouve déjà quelques packs de nouvelles armes ou nouveaux meubles enrichissant le contenu déjà honorable de cette version anticipée. Notez qu'il n'y a pas encore de gros mods graphiques comme ceux qui mettent à mort les GPU sur *Minecraft* avec du *ray tracing* de l'an 3000, et on ne sait pas trop si le moteur 3D propriétaire du jeu peut supporter ce genre de bricolage.



Il y a déjà beaucoup de belles choses à voir sous l'eau, et les prochaines mises à jour vont rajouter tout un attirail de plongée sous-marine.

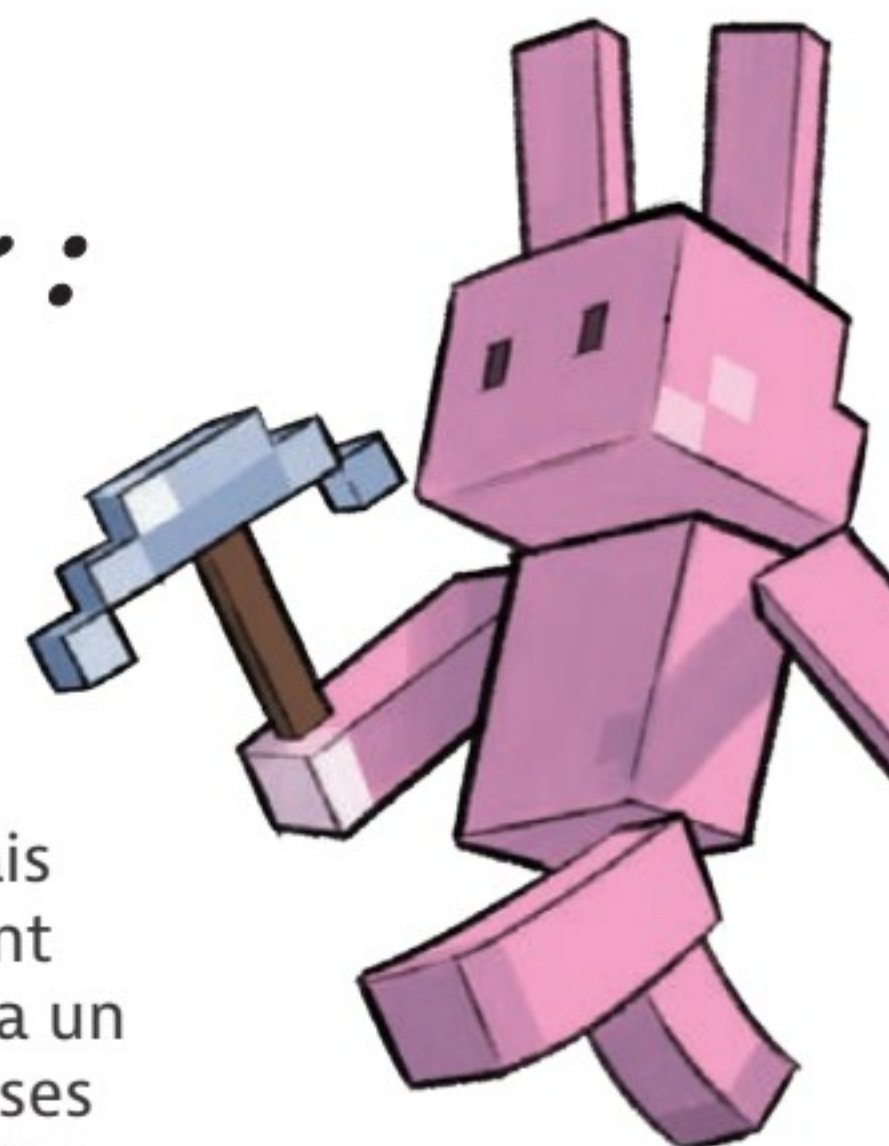


PAR **A**CKBOO

Hytale, Valheim, Vintage Story : quel Minecraft 2.0 choisir ?

TROIS SALLES, TROIS AMBIANCES

Avec la sortie d'*Hytale*, trois excellents jeux vidéo peuvent désormais prétendre au titre prestigieux de « fils spirituel de *Minecraft* ». Ils ont tous cartonné, offrent des dizaines d'heures de contenu, mais chacun a un style bien particulier qui correspond à des profils de joueurs et joueuses différents. Je vous explique lequel choisir en priorité, selon vos attentes.



H*ytale* est la vedette du moment. Le nouveau jouet qui brille. Et c'est un jeu parfait pour un trip nostalgique. Si vous aviez douze ans lorsque *Minecraft* est sorti et que vous voulez retrouver les sensations de cette période bénie, l'émotion du premier bloc pioché, le frisson de l'exploration des cavernes, il vous offrira tout ça sur un plateau en respectant à la lettre ce qui a fait le succès de *Minecraft*. Mais il faut bien préciser que, comme son glorieux ancêtre, c'est de la survie *chill*, relax, détendue, dans laquelle l'exploration et les combats n'offrent pas de challenges insurmontables. Tout ça en fait un jeu idéal si vous voulez entretenir du lien avec votre pré-ado. Vous en achetez deux exemplaires (il tournera très bien sur n'importe quel PC, y

Vintage Story est le Dark Souls des jeux à la Minecraft.

Tout y est plus dur et plus compliqué.

compris un laptop de collégien) et vous êtes parti pour des heures de coop' familiale sans grosses frustrations, sans traumatismes, sans « *Papa, pourquoi le monstre il nous a tués tous les deux en trois dixièmes de seconde ?* ». Inconvénient : si vous cherchez une aventure un peu plus hardcore, *Hytale*, avec ses graphismes enfantins et son gameplay bienveillant, ne sera pas forcément le meilleur *Minecraft*-like du marché.

VALHEIM, LE CHOIX RATIONNEL. Pour une expérience un peu plus sérieuse, il faut définitivement se tourner vers *Valheim*. Certes, ce jeu s'éloigne un poil de *Minecraft*, parce qu'il n'y a plus de blocs et de mines à explorer, mais on y gagne largement au change. Les graphismes *low poly* sont splendides et n'exigent pas de GPU à 1 000 euros. La partie architecture enfonce celle d'*Hytale*. La physique de l'environnement (eau, fumée, gravité) est plus réaliste, ce qui permet de se lancer dans des chantiers de terrassement ou des projets de canaux

démesurés. Là où *Hytale* n'est finalement qu'un gros patch pour *Minecraft*, *Valheim* sublime la recette mise au point par Mojang il y a plus d'une décennie. C'est tout aussi parfait en solo qu'en coop', et comme le jeu est en version anticipée depuis cinq ans, vous pourrez régulièrement le trouver en solde à moins de 10 euros. C'est le choix le plus sûr, le plus équilibré, si vous vous réveillez un matin avec une sale envie de construire une base de taré et explorer des biomes procéduraux pendant des centaines d'heures. Personne n'a jamais regretté d'avoir acheté *Valheim*.

VINTAGE STORY, POUR LE PLAISIR DE SOUFFRIR. Et puis, il y a *Vintage Story*. Lui, c'est un peu l'outsider des descendants de *Minecraft*, un jeu moins connu et réservé à un public de connaisseurs légèrement masochistes. Allez, je vais sortir la phrase clichée : *Vintage Story* est le *Dark Souls* des jeux à la *Minecraft*. Tout y est plus dur et plus compliqué. Les mobs sont agressives et essaieront de bulldozer votre base à la moindre occasion. Le système de construction est moins permissif. Descendre dans une caverne demande une préparation mentale de combattant UFC. Plus que n'importe quel autre jeu à la *Minecraft*, *Vintage Story* va donc vous brutaliser et vous frustrer. Mais c'est aussi peut-être le plus gratifiant. Par exemple, obtenir une belle pioche ne se fait pas en combinant par magie un bout de bois et un morceau de ferraille. C'est une épreuve du BTS métallurgie : vous devrez fondre le minerai bien comme il faut, le couler à bonne température dans des moules construits en micro-blocs (le principe est génial), le forger pendant de longues minutes... Alors oui, on souffre, mais on est fier du résultat. C'est un jeu impitoyable avec de la *vraie* survie et du *vrai* crafting. Et même s'il n'a pas fait les scores de ventes d'*Hytale* ou *Valheim*, je vous avoue que c'est mon favori, parce que c'est le seul qui m'ait donné l'impression de jouer à un *Minecraft* pour gros *hardcore* gamer adulte. Après, peut-on vraiment se qualifier d'adulte quand on passe un week-end entier à taper sur des cubes imaginaires pour construire des châteaux-forts virtuels ? Je ne sais pas, mais en tout cas ça fait du bien. ■

Hytale



Valheim



Vintage Story



I Pendant ce temps-là, en Pologne

Bien calé dans le Top 50 des jeux les plus « wishlistés » sur Steam, *Everwind* attend son heure. Tout en blocs, en monstres cubiques et en coups de pioche, ce *Minecraft*-like pur jus est développé par une équipe polonaise inconnue, Enjoy Studio, mais publié par Bohemia Interactive, qui peut y mettre du budget grâce à l'argent d'*Arma 3* et de *DayZ*. Le petit twist : l'aventure se déroulera dans les nuages, entre des îles volantes générées procéduralement, qu'on visitera à bord d'un gros dirigeable servant de base mobile. Bon, pourquoi pas. Le drame d'*Everwind* est qu'il risque de sortir alors que le public a déjà eu une belle dose de nostalgie minecraftienne avec *Hytale*. C'est un peu comme proposer un tiramisu après une grosse raclette.

PAR **N**ODDUS

Comment Hytale est devenu Hytale

RETOUR EN BAS DES BLOCS



Je commence à le connaître un peu, alors je sais qu'il y a des choses qui font vibrer ackboo. L'odeur d'une raquette de ping-pong neuve, les chaussettes avec orteils séparés, ou encore un bon verre d'eau tiède en terrasse pour fêter l'arrivée des beaux jours. Mais qu'un clone de *Minecraft* finisse par l'exciter en 2026, je ne l'avais pas sur mon bingo.

En voyant sortir un nouveau survival-craft à gros blocs seize ans après *Minecraft*, il faut reconnaître qu'il y a un peu de quoi souffler. Peut-être même que certains d'entre vous ont soupiré en regardant la bande-annonce d'*Hytale*, puis ont oublié son existence dans les minutes qui ont suivi. Ce n'est pas moi qui vais vous blâmer. On en a mangé de la survie en voxels, parfois au point de frôler l'indigestion. Mais dans ce cas, comment expliquer que ses bandes-annonces totalisent des centaines de millions de vues un peu partout ? Pourquoi les gens se retrouvent-ils à encore vouloir jouer à un « nouveau *Minecraft* » alors que le jeu de Mojang a déjà tout ce qu'il faut pour nous occuper pendant des décennies ? Si *Hytale* génère autant d'émotions vives chez les amateurs de cubes, c'est sans doute parce que le projet revient de très loin. Beaucoup ont suivi sa genèse depuis son annonce en 2018 et savent que pouvoir cliquer sur le bouton « Jouer » aujourd'hui relève d'un petit miracle. Né sur un serveur de mini-jeux communautaires de *Minecraft* puis financé par Riot à hauteur de plusieurs millions de dollars, et finalement lâché par l'éditeur américain, le jeu aurait pu ne jamais voir le jour.

DANSONS LA JAVA DANS JAVA. Selon les autorités, la création du projet date de 2015. Mais il faut en vérité remonter encore deux auparavant, en s'intéressant à l'un des plus gros serveurs de l'histoire de *Minecraft*. Courant 2013, deux Canadiens nommés Simon Collins-Laflamme et Philippe Touchette font alors leurs armes en créant des cartes d'aventure sur *Minecraft* (des petites cartes avec des mécaniques scriptées et un semblant de scénario). En mettant en ligne quelques bandes-annonces sur leur chaîne YouTube, ils se disent que ce serait quand même vachement malin de permettre aux gens de tester les maps directement sur un serveur. Et pouf, le serveur Hypixel vient de naître. Les deux créateurs réalisent assez vite que les joueurs ne sont pas tellement intéressés par leurs maps, mais plutôt par les mini-jeux qu'ils ont créés pour les faire patienter dans le lobby en attendant de se connecter. C'est un problème très relatif, puisque le serveur réunit plusieurs centaines de milliers de joueurs en quelques jours. Ils décident donc de se concentrer sur ces fameux mini-jeux qui transforment radicalement l'expérience de *Minecraft*. Ici, pas de survie ou

de grottes à explorer comme dans la version originale du jeu, mais des variantes compétitives de match à mort par équipe sur des îles volantes, ou des guerres de territoire où il faut détruire le lit des adversaires pour les empêcher de réapparaître. En se connectant sur Hypixel, on peut jouer à *Quakecraft* (une variante fast-FPS), à des jeux de parkour avec des blocs de TNT, voire à des expériences de *Murder Mystery* où un meurtrier et un détective se cachent parmi les joueurs.

ÀÏE, PIXELS. À l'époque, il y avait quelque chose de magique à voir Hypixel imaginer toujours plus de mini-jeux (plus de 55) en utilisant les mécaniques de *Minecraft*. On parle là simplement de mods multijoueurs, codés à l'intérieur du jeu de Mojang, mais qui n'ont pas l'étoffe d'un jeu complet – ce qui n'a cependant pas empêché Hypixel de se hisser sur le podium des serveurs les plus fréquentés du jeu. L'équipe révélait même en 2015 que maintenir Hypixel en état de

Riot ira même jusqu'à racheter Hypixel Studios en 2020, pour avoir un jeu capable de rivaliser avec Mojang dans son catalogue.

Super, non ? Pas vraiment.

marque pour accueillir tout le monde sans faire implorer le serveur coûtait environ 100 000 dollars par mois. À son pic autour de l'année 2016, il totalisait plus de 14 millions d'utilisateurs uniques et s'était transformé en véritable usine à gaz, avec des instances comme dans un MMORPG et des boutiques pour que les visiteurs y claquent du vrai argent et financent ainsi le fonctionnement de cette impressionnante machine, alors gérée par une quarantaine de personnes. Ce qui devait arriver arriva. Un beau matin, Mojang s'est décidé à encadrer plus drastiquement les serveurs communautaires de son jeu, bannissant par exemple ceux qui avaient des files d'attente, poursuivant certains créateurs pour atteinte aux droits d'auteur (DMCA) et



Hypixel, le studio derrière Hytale, tire simplement son nom du pseudo du créateur du jeu lorsqu'il jouait à Minecraft.



ACTUALITÉS

Riot Games acquiert Hypixel Studios, développeur du prochain jeu de blocs Hytale

16 avril 2020

Il y a des images qui ont quand même très mal vieilli, comme ce billet publié sur le site officiel de Riot Games en 2020.



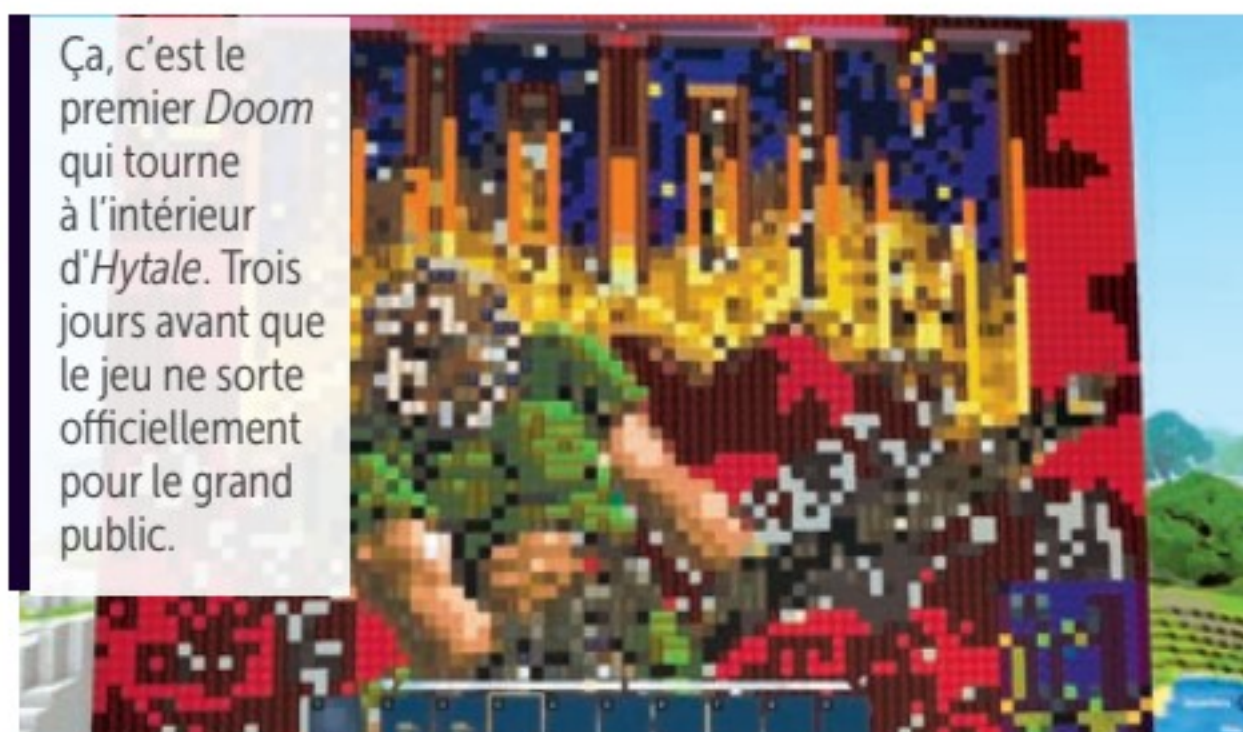
Mise à jour : En novembre 2025, Hytale a été revendu à ses cofondateurs d'origine.



Preuve de la flexibilité du jeu : des joueurs ont déjà sorti leur MMORPG créé à l'intérieur d'*Hytale*. Ça s'appelle *Runetaria*, et il y a déjà des donjons et un système de guildes.



Ça, c'est le premier *Doom* qui tourne à l'intérieur d'*Hytale*. Trois jours avant que le jeu ne sorte officiellement pour le grand public.



restreignant les micro-transactions à l'intérieur du jeu. Freinés à la fois par ces changements mais aussi par les limites du moteur de *Minecraft*, la team Hypixel s'est mise à développer son propre jeu en secret sous l'égide d'une nouvelle structure : Hypixel Studios. Sans nom définitif ni financement autre que « la montagne d'or amassée via Hypixel », le projet a été développé pendant plusieurs années dans le secret le plus total. Des moddeurs du serveur original ont appris à faire du code réseau, à coder un moteur maison ou à développer une interface, sans jamais avoir sorti le moindre jeu commercial auparavant. En 2018, l'équipe ressemble à un vrai studio de jeu vidéo et se sent prête à annoncer le jeu au grand jour. La première bande-annonce d'*Hytale* sort au mois de décembre. Des dragons, des quêtes, des boss... c'est peut-être bien la première fois que le monde a réalisé qu'on tenait probablement un sérieux concurrent à *Minecraft*. C'est d'ailleurs ce fameux trailer qui a tout fait exploser pour eux, avec plus de trente millions de vues sur YouTube en un mois.

J'EN CONNAIS UN QUI RIOT ÉCLATS. Cet invraisemblable engouement attise la curiosité, notamment de Riot Games qui se dit « fan du projet depuis la première heure » et va allonger quelques billets pour financer le développement. Riot ira même jusqu'à racheter Hypixel Studios en 2020, pour avoir un titre capable de rivaliser avec Mojang dans son catalogue. Super, non ? Pas vraiment. Simon quitte le studio quelques semaines plus tard et le développement s'embourbe année après année. « À ce moment là, je claquais peut-être 350 à 400 000 dollars par mois dans le développement, racontera-t-il quelques années plus tard dans un post-mortem posté sur X. Les nouveaux producteurs ont commencé à

réécrire des tonnes de fonctionnalités, de systèmes et même le moteur. Comme s'ils voulaient s'approprier le jeu pour prouver au monde entier qu'ils étaient meilleurs », écrivait Simon. S'éloignant de sa vision originale au fil du temps, *Hytale* a un développement de plus en plus chaotique, jusqu'à être officiellement annulé en juin 2025 puis lâché par Riot

Le jeu sort son accès anticipé en janvier et plaît immédiatement à des millions de joueurs.

Games. À peine cinq mois plus tard, Simon annoncera avoir « racheté les droits de la propriété intellectuelle » pour sauver le jeu d'entre les morts. La suite, on la connaît : le jeu sort son accès anticipé en janvier et plaît immédiatement à des millions de joueurs. Y compris ackboo, qui n'arrivait sans doute pas à faire fonctionner *Flight Simulator* ce soir-là et voulait s'aérer la tête autrement. C'est peut-être ce qui explique le succès fou d'*Hytale* depuis sa ressortie, en dehors de son développement tumultueux digne d'un épisode de shônen. Ce n'est pas qu'un « clone de *Minecraft* », c'est un jeu où, pour des millions de joueurs, tout semble possible à nouveau. Tout est à écrire, et Simon l'a bien compris avec sa nouvelle équipe. *Hytale* a déjà accueilli quatre mises à jour majeures en à peine un mois, et les outils de modding ultra-accessibles permettent déjà à la communauté d'organiser des combats de mechas ou de faire tourner *Doom* avec des blocs de terre. Comme lui s'est réapproprié *Minecraft* pour créer Hypixel, il a envie que les gens se réapproprient *Hytale* pour créer le jeu auquel ils rêvent de jouer. ■

EN

TEST

476



- 24 Terra Invicta
- 28 Styx Blades of Greed
- 30 Demon Tides**
- 32 Reanimal
- 34 Romeo is a Dead Man
- 37 I Hate This Place
- 38 Mewgenics
- 40 Nioh 3
- 43 TR-49
- 44 Quarantine Zone : The Last Check
- 45 Super Woden : Rally Edge
- 46 Perfect Tides : Station to Station
- 48 2XKO
- 49 Big Hops
- 50 Unemployment Simulator 2018
- 52 Code Vein II



EN
—
TEST



EN TEST

Demon Tides © Fabraz



476

Terra Invicta

LE 4X QUATRE FOIS TROP GROS

Par **ackboo**

Le fils caché de *Crusader Kings* et *XCOM* ! Le mélange inattendu entre *Europa Universalis*, *Kerbal Space Program* et *Stellaris* ! Voilà ce que j'ai pu lire ça et là sur *Terra Invicta*. Après deux semaines passées à me flinguer les neurones sur ce jeu, je peux vous affirmer que ces comparaisons n'ont aucun sens.

Terra Invicta, c'est d'abord un pitch fabuleux. Nous sommes en 2026, de mystérieux extraterrestres débarquent dans le système solaire, et vous êtes le patron d'une société secrète qui va tenter d'influencer les gouvernements de la planète pour gérer l'invasion qui s'annonce. Selon l'une des sept idéologies sélectionnables en début de partie, il faudra combattre les aliens, ou les apaiser, ou s'allier avec eux, ou même choisir d'évacuer toute l'humanité dans un nouveau tiékar de la galaxie. Sur le papier, *Terra Invicta* ressemble donc à un rêve éveillé pour tous les fans de jeux de stratégie. On nous promet de la géopolitique, de l'espionnage international, un arbre technologique futuriste, des alliances, des trahisons, des stations spatiales, des colonies lunaires, des guerres nucléaires, et même des batailles tactiques en temps réel entre flottes de vaisseaux spatiaux.

Enragé du RNG. Le jeu propose plusieurs couches de gameplay, qui se mettent en place au fur et à mesure de la campagne. Dans un premier temps, *Terra Invicta* est surtout... un gros jeu de dés. Vous avez une poignée de conseillers qui,

toutes les deux semaines, tentent de s'arroger des points de contrôle représentant l'emprise de votre organisation secrète sur un pays. Chacune de leurs actions (campagne d'influence, attaque de conseillers ennemis, capture d'un point occupé par d'autres organisations, etc.) se résout à grands coups de RNG, selon leurs stats et la difficulté de la mission. Concrètement, vous passerez le plus clair de votre temps à déplacer ces petits conseillers sur la carte pour tenter de bâtir une coalition de pays qui mettront leurs ressources et leur programme spatial au service de vos objectifs de long terme.

Je vous garantis que vous n'allez rien y comprendre.

Et donc là, je fais quoi ? Malgré l'apparente simplicité de la chose, je vous garantis que vous n'allez rien y comprendre. La carte est illisible, le tutoriel insignifiant, et les infobulles ne donnent que des informations superficielles. Vous allez nager dans la semoule pendant des heures, sans comprendre l'intérêt des différents types de missions. Vous lirez, hagard, les énormes feuilles de stats des conseillers, les bilans économiques des différentes nations, sans rien comprendre à ces plâtras de chiffres. Vous ferez aussi l'erreur d'aller jeter un œil à l'arbre technologique démentiel, et fermerez la fenêtre en ressentant un immense sentiment de découragement. Il faut donc se mouiller la nuque, écarter les bras et plonger dans l'enfer des tutoriaux YouTube qui mettent 30 minutes à vous donner la moindre

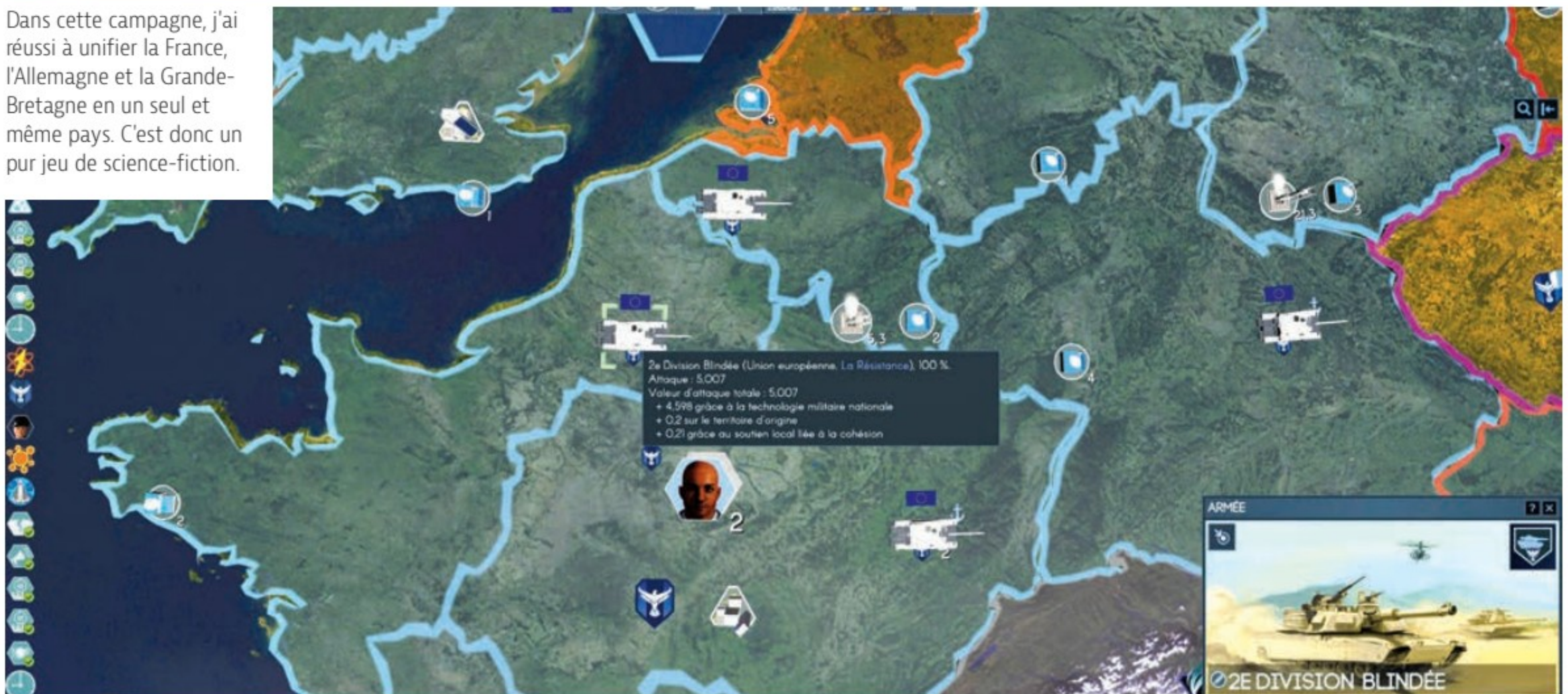
Genre : stratégie
Développeur :
 Pavonis Interactive
 (États-Unis)
Éditeur : Hooded Horse
Plateforme dispo :
 Windows
Téléchargement : 21 Go
Date de sortie :
 5 janvier 2026
Langues : texte en français, voix en anglais



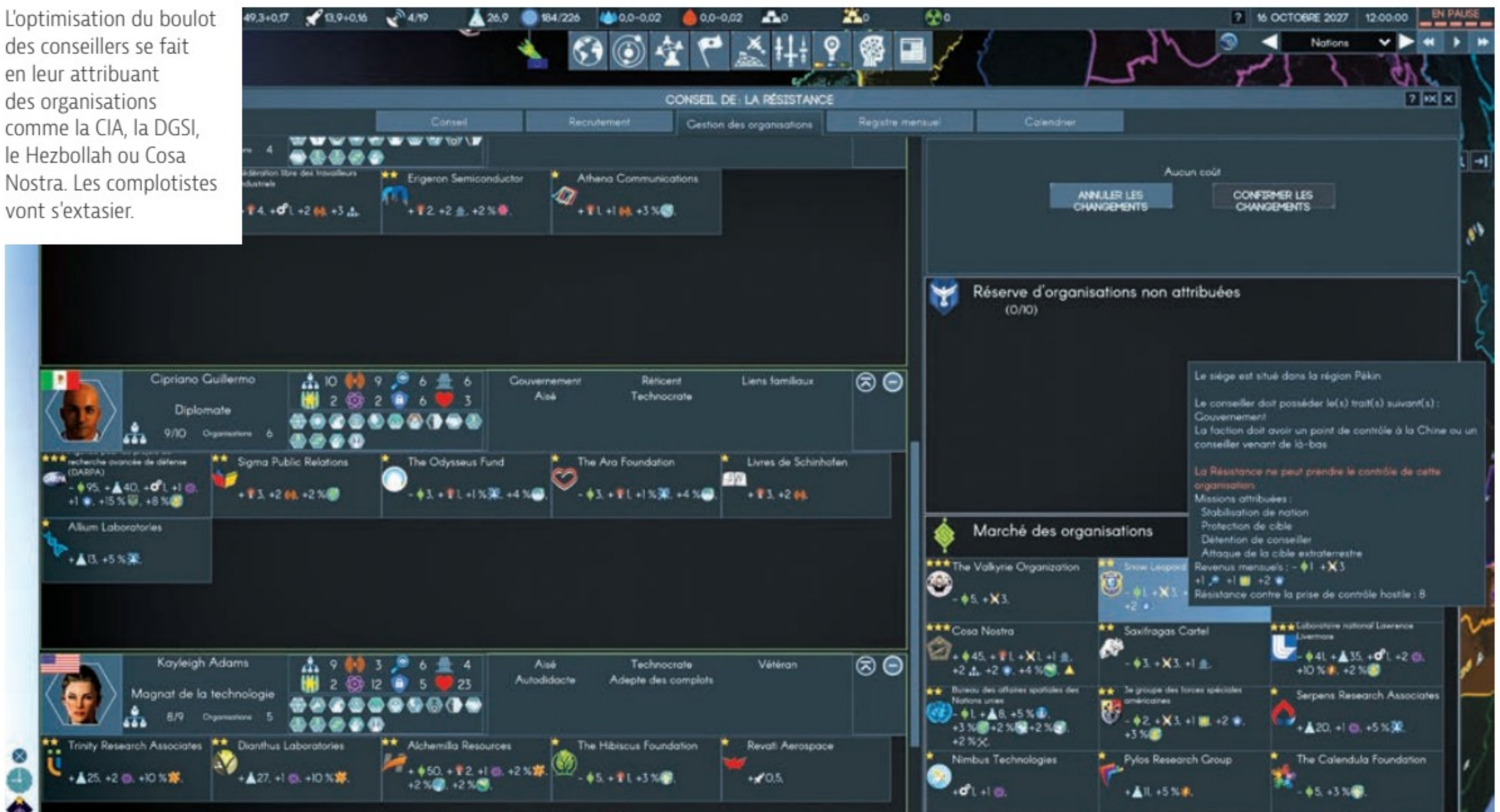
Oh oui, la carte pique un peu. D'autant plus qu'elle « clignote » en permanence pour simuler le passage du jour à la nuit.

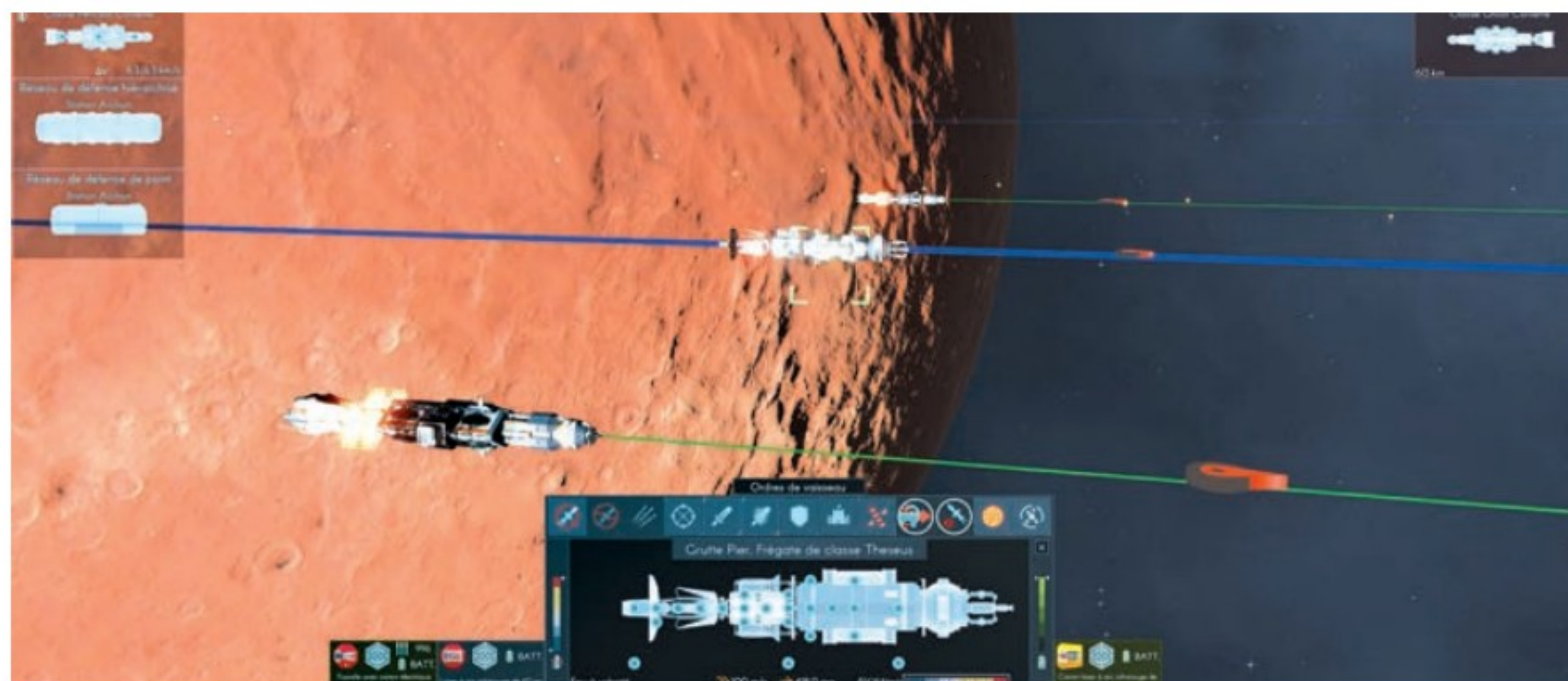


Dans cette campagne, j'ai réussi à unifier la France, l'Allemagne et la Grande-Bretagne en un seul et même pays. C'est donc un pur jeu de science-fiction.



L'optimisation du boulot des conseillers se fait en leur attribuant des organisations comme la CIA, la DGSI, le Hezbollah ou Cosa Nostra. Les complotistes vont s'extasier.





info. J'y ai passé des heures, complétées par la lecture attentive de la Wiki du jeu. Résultat, au bout de trois jours d'effort à regarder des vidéos en accéléré et à décortiquer cet arbre technologique bien trop feuillu, j'ai timidement commencé à comprendre comment s'articulent les différents éléments du jeu.

Le Terre, l'orbite, l'espace. Je vous résume donc à quoi ressemble une campagne de *Terra Invicta*. Après la longue phase de conquête terrestre avec les conseillers, où il faut se battre avec l'IA et les dieux du hasard pour gober le maximum de pays riches, arrive une phase d'expansion dans le système solaire. On y construit des stations orbitales et des bases planétaires pour produire de la science et exploiter les ressources locales. Enfin, bien plus tard, après d'interminables soirées de labeur, il devient enfin possible de concevoir et produire des flottes de vaisseaux spatiaux pour attaquer

Se battre avec l'IA et les dieux du hasard pour gober le maximum de pays riches.

(ou aider, selon l'idéologie de la faction) les aliens lors de phases de combats tactiques en 3D. Ces batailles sont d'ailleurs assez cools. Cela rappelle un peu *Battlefleet Gothic : Armada* en plus réaliste. La physique spatiale y est parfaitement respectée, il faut donc commander de gros engins de science-fiction en gérant leur delta-V (les fans de *Kerbal Space Program* apprécieront), leur inertie, leur problème d'alimentation électrique, tout en les manœuvrant lentement pour optimiser les distances de tir et l'exposition de leur blindage. C'est très bien fichu, on pourrait presque en faire un jeu à part.

Le vrai prix à payer. Maintenant, aurez-vous l'énergie mentale d'arriver jusque-là ? Trouverez-vous la motivation pour passer vos précieuses séances de jeu vidéo à bouger des conseillers sur un globe terrestre un peu moche jusqu'à pouvoir enfin faire du piou-piou laser

dans l'espace ? Outre un manque d'accessibilité flagrant et une interface facétieuse (j'ai carrément dû faire des recherches Google pour trouver certains boutons), *Terra Invicta* a un vrai problème de rythme. Le jeu est aussi complexe qu'il est lent et long. Tout prend une éternité. Le *Time to Fun*, cette mesure temporelle qui sépare l'installation du jeu et le premier instant où l'on se dit « *Oh, je comprends ce que je fais et j'y prends du plaisir !* », se compte en dizaines d'heures. Par curiosité, j'ai d'ailleurs regardé les statistiques des succès Steam. Un acheteur sur deux n'a jamais construit le moindre habitat dans l'espace (c'est en gros le tout début du mid-game de la campagne). Et 80 % n'ont jamais gagné la moindre bataille spatiale. C'est vous dire à quel point il faut s'accrocher.

En espérant un second épisode. Ça me fend le cœur d'écrire ça. Parce que les développeurs ont quand même du mérite. Ils ont essayé de sortir un 4X original, avec des idées ambitieuses et des tonnes de mécanismes inédits. On sent qu'ils ont bien étudié le style Paradox, qu'ils se sont inspirés d'autres bons jeux spatiaux sans jamais tomber dans la copie. Et je n'ai absolument rien contre les 4X très complexes qui tabassent les débutants – je suis même un adorateur du pire d'entre eux, *Shadow Empire*. Mais je veux qu'au sommet de la courbe d'apprentissage, le paysage soit à couper le souffle. Sur *Terra Invicta*, c'est... OK, sans être incroyable. Il y a des problèmes d'équilibrage en fin de partie (souvent parce que le jeu explique mal certains concepts), des temps morts, des longueurs. On se perd dans un labyrinthe de technologie. Les batailles spatiales peuvent devenir répétitives. Le ratio plaisir/besogne reste modéré. Malgré cela, j'espère que *Terra Invicta* se vendra correctement. C'est le premier jeu du jeune studio Pavonis Interactive, formé par les développeurs du mod *Long War* pour *XCOM*, et même s'ils n'ont pas réussi à en faire le 4X politico-spatial parfait, ils ont la volonté de remuer un genre qui stagne un peu ces dernières années. Je ne serais pas contre un *Terra Invicta 2* plus digeste et nerveux avec, par pitié, un système d'infobulles aussi détaillé que sur les derniers jeux de Paradox. »



Notre avis :

Un 4X original, bourré de bonnes idées, incroyablement peu accessible et mal documenté. Les campagnes sont interminables, le jeu se perd dans un océan de détails, de chiffres et de micromanagement répétitif qui vont décourager beaucoup de monde. Seuls les monomaniaques du 4X capables d'y consacrer tout leur temps de jeu sur plusieurs mois finiront par y trouver le plaisir qu'ils recherchent.

40 €





Les travaux sur la base lunaire De Gaulle avancent lentement. D'ici trois ou quatre heures de jeu, et si je trouve les bonnes technologies dans l'arbre de recherche, je pourrai peut-être l'alimenter en électricité...



Styx : Blades of Greed

VERT SOLITAIRE

Par Perco

Voilà près de dix ans que la peau verte de Styx n'a pas daigné montrer le bout de son nez. Après *Master of Shadows* en 2014 et *Shards of Darkness* en 2017, il sort enfin de sa cure de désintoxication au quartz. Spoiler : ça n'a pas marché.

La trilogie *Styx* – puisque c'est désormais une trilogie, et même une tétralogie si l'on compte *Of Orcs and Men* dont il est à l'origine un spin-off – est un cas intéressant dans l'industrie du jeu vidéo. Sympa sans être top, plaisante sans être mémorable, bien faite sans être exceptionnelle, elle refuse le changement. L'arrivée de ce troisième épisode du gobelin voleur provoque instantanément la même réaction : « *Oh, j'avais oublié ce truc, mais c'était pas mal... euh, chouette du coup ?* » On a connu plus excitant. *Styx* est resté le même, je ne sais pas comment fonctionne la psychologie gobeline, mais visiblement il a lu tous les bouquins de développement personnel et conclu qu'il se plaisait bien tel qu'il était : bavard, ironique, malaisant, désagréable, moqueur et couard. Je ne suis pas certain que son profil sur les applis de rencontres soit hyper populaire, mais voilà qui a le mérite de l'honnêteté. Dans les deux premiers volets de la série, il s'infiltrait dans des environnements très verticaux, utilisait les pouvoirs obtenus grâce à du quartz magique pour jouer à Sam Fisher et, en dernier recours, jouait de sa dague pour égorger les curieux. À dire vrai, la personnalité de *Styx*, antihéros par excellence, était sans doute le point fort des premiers jeux. Cupide et très conscient de lui-même, il commente (parfois même un peu trop) toute l'aventure avec un cynisme réjouissant. Pas le genre à se tourner vers la veuve et l'orphelin, à moins qu'ils ne possèdent une bourse dont il puisse les soulager ou, mieux, un bout de quartz dont il est plus dépendant qu'un crackhead de sa dose de poudre. Bonne nouvelle donc, *Styx* est indécrottablement tel qu'il a toujours été, et s'il fait le bien quelque part, c'est involontairement. Voilà qui rend les nombreuses cinématiques supportables (grâce, aussi, au bon doublage) alors que la trame principale, qui reprend juste après le second jeu, reste oubliable.

Les Indiens et les Kobolds. Autre constante : *Styx* est toujours aussi fragile. S'il s'infiltrer, c'est par nécessité. Quand on fait un mètre dix, on a la colère discrète, ça vaut mieux. Si un garde nous voit, et nous éjecte *manu militari* de notre cachette, il est toujours possible de sortir sa dague et de rouler-bouler partout en essayant de le poignarder, mais c'est souvent en vain, car le moindre coup d'épée va bouffer la moitié de sa barre de vie. Alors, comme toujours, on avance accroupi, on cherche les rebords en hauteur, les poutres, les soupiraux, et on observe l'environnement en priant pour que, comme par hasard, la moitié des ennemis se regroupent pile-poil sous le gros chandelier. C'est étonnant à quel point ça arrive souvent, quelle chance ! À force de sniffer du quartz, *Styx* a même débloqué de nouveaux pouvoirs. Il peut

toujours se rendre invisible – c'est toujours aussi craqué – ou créer un clone approximatif qui attire les regards, mais il a quelques nouveaux outils plutôt marrants à utiliser comme le contrôle mental. Un arbre de compétences à débloquer pour ses aptitudes ou ses gadgets permet de personnaliser un peu son lutin selon son style, mais ça reste un peu léger.

Varappe conscient. C'est donc surtout la liberté d'action qu'offre son level design qui permet d'être un peu créatif. Prendre le temps d'observer les rondes et empoisonner le point d'eau auquel se désaltère le gros garde en armure est donc toujours plus efficace que de tenter le diable, et la verticalité des trois grandes zones (la ville humaine nommée Le Mur, le village orque de

Visiblement, Cyanide se dit que c'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleures soupes.

L'Aube Turquoise et les Ruines elfes d'Akenash) offre des passages alternatifs intéressants. Je vais me répéter, mais : comme dans les deux premiers jeux. Le respect de la grammaire du jeu d'infiltration (ombre et lumière, placards et coffres pour planquer les corps, attaque aérienne depuis les rebords, etc.) par la série des *Styx* est admirable, mais ce classicisme lui donne un aspect daté, pas désagréable sur le fond, mais classique à l'extrême. Visiblement, Cyanide se dit que c'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleures soupes. Dommage que ce refus d'évoluer se traduise aussi d'une autre manière : si *Styx* est trop vieux pour changer, il considère qu'il est aussi trop vieux pour s'améliorer.

Approxim'action. Autrement dit, les défauts de la série sont toujours là : une maniabilité très moyenne, qui fait parfois rager à cause d'un double saut imprécis ou d'une roulade dans le mauvais sens et une intelligence artificielle qui oscille entre débilité et omniscience. C'est encore et toujours la même histoire et on dirait que les développeurs, conscients des forces du titre, ont lu les critiques avant de conclure d'un laconique « vu et s'en tape ». C'est dommage pour une série qu'on aurait aimé voir décoller, mais le timing lui sera peut-être plus propice : en 2026, on ne croule pas sous les jeux d'infiltration et ce *Styx* récite bien sa leçon, avec humour et sérieux, mais sans folie. D'autant que la finition technique n'est pas irréprochable, le jeu souffrant de ralentissements incompréhensibles sur une carte graphique musclée et de chargements de textures parfois plus en retard qu'un train de la SNCF. »

Genre : infiltration
Développeur : Cyanide Studio (France)
Éditeur : Nacon
Plateformes : Windows, PS5, Xbox Series
Plateforme test : Windows
Téléchargement : 25 Go
Date de sortie : 19 février 2026
Langue : français



Notre avis :
Styx : Blades of Greed est un bon petit jeu d'infiltration, classique jusqu'au bout des ongles crochus, qui capitalise – encore une fois – sur les mêmes qualités et présente les mêmes défauts indécrottables de la série. Si vous avez aimé les deux premiers, aucun risque, mais ne vous attendez pas non plus à mieux.

40 €



Demon Tides

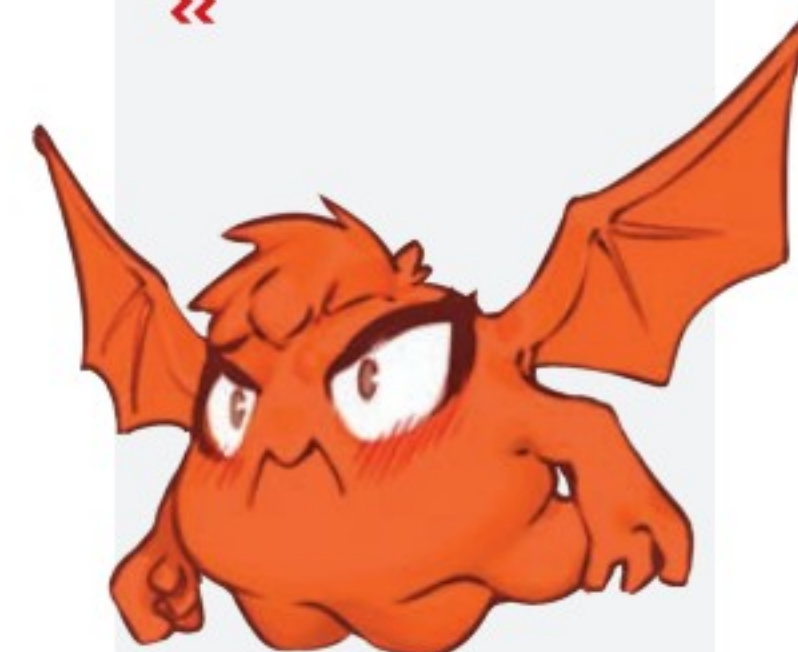
L'ENFER EST PAVÉ DE BONNES ASCENSIONS

Par Kocobé

Je suis particulièrement exigeant en matière de platformer 3D et il faut un sacré doigté pour m'impressionner. Un savoir-faire dont semblent bénéficier les développeurs de *Demon Tides* qui m'ont donné un immense plaisir.



Genre : platformer 3D
Développeur / Éditeur : Fabraz (États-Unis)
Plateforme dispo : Windows
Téléchargement : 2 Go
Date de sortie : 19 février 2026
Langue : anglais



Notre avis :
Les bases de *Demon Turf*, l'épisode précédent, formellement bien plus amateur, ont été magnifiées. Nous sommes devant une vraie nouvelle référence du jeu de plateforme en 3D. *Demon Tides* est fait pour moi. Il coche toutes mes cases. Active toutes les bonnes parties de mon cerveau. Finalement, son seul vrai défaut, c'est qu'il me laisse avec une envie déraisonnable de jouer à encore plus. Mais encore une fois, je suis un fieffé gourmand.

25 € 

Je me souviendrai toute ma vie de ce paquet de Schtroumpfs Haribo de la rentrée 2007. C'était à Lyon, j'entrais à l'université et, pour la première fois, j'ai dû faire les courses pour moi-même. Comme Ellen, je suis un fieffé gourmand. Ainsi, la personne impulsive que j'étais, libérée du joug parental qui imposait une proportion minimale de légumes ennuyeux dans l'assiette, s'est dit que plus rien ne pouvait l'empêcher d'acheter ce paquet de Schtroumpfs et de le manger intégralement le soir même. Et, effectivement, ce paquet de Schtroumpfs, je l'ai, mais, dégomme. Je l'ai dégomme salement dans un plaisir inconscient dénué de toute inquiétude quant aux conséquences d'un tel régime. En 2026, *Demon Tides* aussi, je l'ai, mais, dégomme, tout comme ce paquet de Schtroumpfs.

Le jeu qui donne la (démon)niaque. Après le carnage des Schtroumpfs, je ne me sentais pas très net au niveau de l'estomac et je comprenais bien qu'il me fallait des légumes ennuyeux. Après avoir retourné *Demon Tides*, j'avais les yeux au fond des orbites et je comprenais bien qu'il fallait que je regarde un peu au loin, que je fixe autre chose qu'un écran pour un temps. J'étais à la limite du nauséeux. Le soir même, mon cerveau surexcité a mis un temps fou à trouver

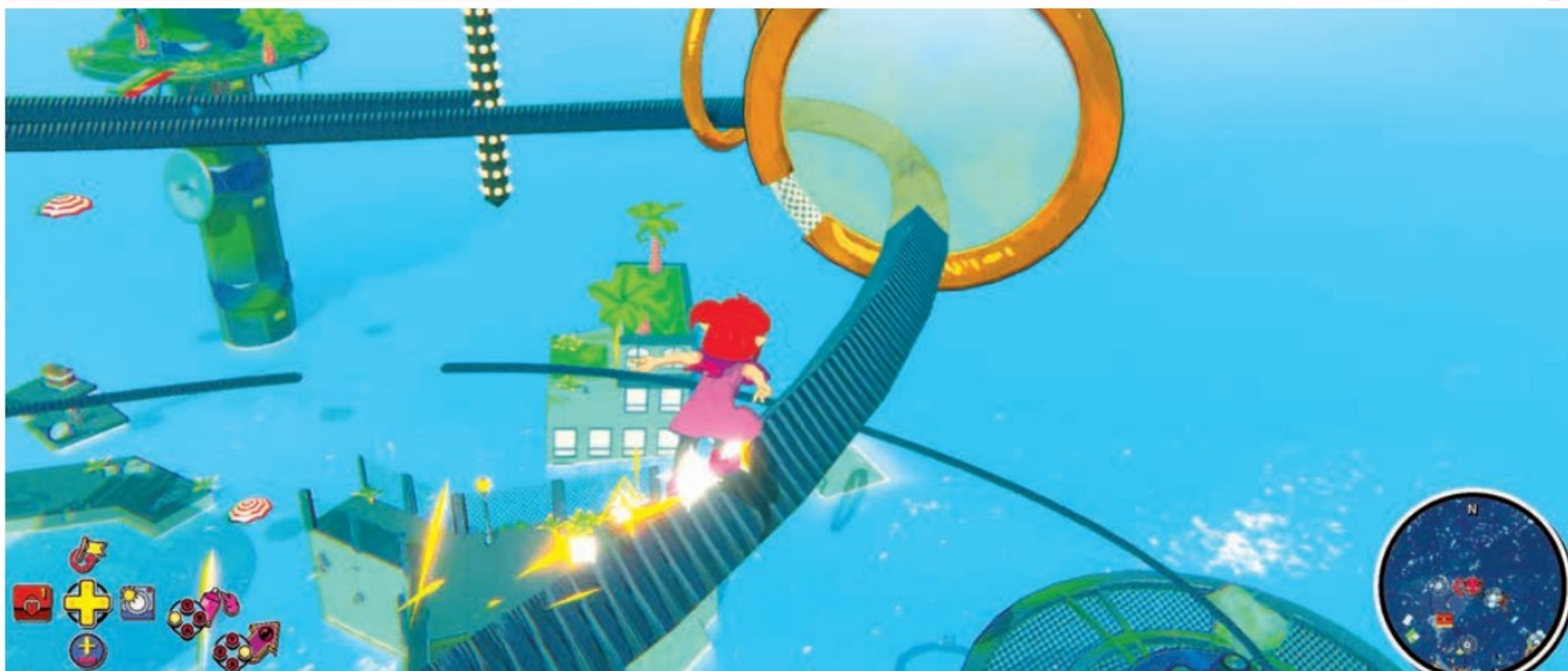
Demon Tides, je l'ai, mais, dégomme, comme un paquet de Schtroumpfs Haribo.

le sommeil, lui qui préfère projeter sur l'intérieur de mes paupières des images résiduelles du jeu. Pour les Schtroumpfs, il n'y a pas de mystère. C'est le sucre. C'est le fluo du bleu et du rouge qui régale l'œil avant même que les papilles ne soient impliquées. C'est cet aspect translucide qui donne l'impression de manger une prouesse technologique, le pinacle de l'aliment transformé. C'est cette acidité qui surexcite les synapses. Cette consistance à la fois lisse, mais qui offre une certaine résistance satisfaisante sous la dent. Pour *Demon Tides*, bon, certes, le jeu est aussi très joliment coloré et la bande originale pétille comme celle d'un Hideki Naganuma. Mais ce qui me court-circuite le système de récompense, c'est d'abord ces mouvements immaculés confiés à Beebz, la petite démonsse que l'on incarne. Ce sont ces sauts hérités de Mario (comme l'incroyable salto latéral qui devrait être obligatoire dans tous les jeux du genre) et d'autres plus originaux. C'est cette interminable palette d'options aériennes : saut, double saut,

tourbillon planant, course contre le mur, plongeon en avant, charge au sol qui s'élève un peu avant de se rabattre et qui peut sauver quelques situations sur le fil. *Demon Tides* possède la marque des plus grands : le pilotage du personnage sur une surface plane, même sans obstacles ni ennemis, est déjà fondamentalement satisfaisant.

Parcours du convaincant. Il était inconcevable que ces développeurs aussi enamorés de plateforme 3D n'opposent pas des niveaux sur mesure à de tels mouvements. Et, en effet, les successions de blocs, de plaques mobiles, de murs où l'on rebondit, de rails sur lesquels on glisse à toute berzingue comme Sonic, sont autant de terrains de jeu parfaitement adaptés. Évidemment, à force de grimper ces échafaudages capillotractés, la chute frustrante est toujours possible, mais les développeurs, qui ne sont pas là pour promouvoir la punition, ont prévu un atout incroyable sous la forme d'un drapeau que l'on peut placer à tout moment, tant qu'on est à plat. Une fois installé, on peut s'y téléporter en un clin d'œil, avec un bouton attiré. Un remède imparable. L'approche de la progression n'est pas sans rappeler le formidable, mais trop bref, *Bowser's Fury* de 2021. On navigue dans un archipel dans lequel on se déplace librement. Chaque île représente un niveau, avec son lot d'objets à collectionner pour faire progresser l'histoire. Cependant, l'accent n'est pas mis sur la recherche dans tous les recoins de la dernière pièce qui nous échappe, mais l'encouragement à réaliser les bonnes pirouettes pour l'attraper. Encore une fois, un simple bouton fait apparaître une flèche pointant directement sur ce qu'il vous manque. Rien ne doit se mettre en travers de la sacro-sainte plateforme.

Le saut de l'ange déchu. Évidemment, par son modeste calibre, *Demon Tides* n'atteint pas la perfection de ses modèles et on remarque là où la peinture n'est pas sèche. Ça passe par quelques collisions pas toujours très bien senties, par les boss pas systématiquement inspirés, ou par des mises en scène chiches. On pourrait aussi interroger la longueur parfois excessive de certains niveaux sans checkpoint, et l'absence d'un vrai challenge final bien velu en toute fin d'aventure. Des bémols qui ne changent rien au fait que j'ai lancé ce jeu et que je n'ai pas été en mesure de le reposer jusqu'à l'avoir terminé à 100 %, vingt heures plus tard. Le reste n'est que de l'accessoire. Et le pire dans tout ça ? Fabraz, le studio à qui l'on doit ce bonbon, ce Schtroumpf Haribo vidéoludique, sort un autre platformer 3D en mai. Je vais avoir besoin d'un régime. »

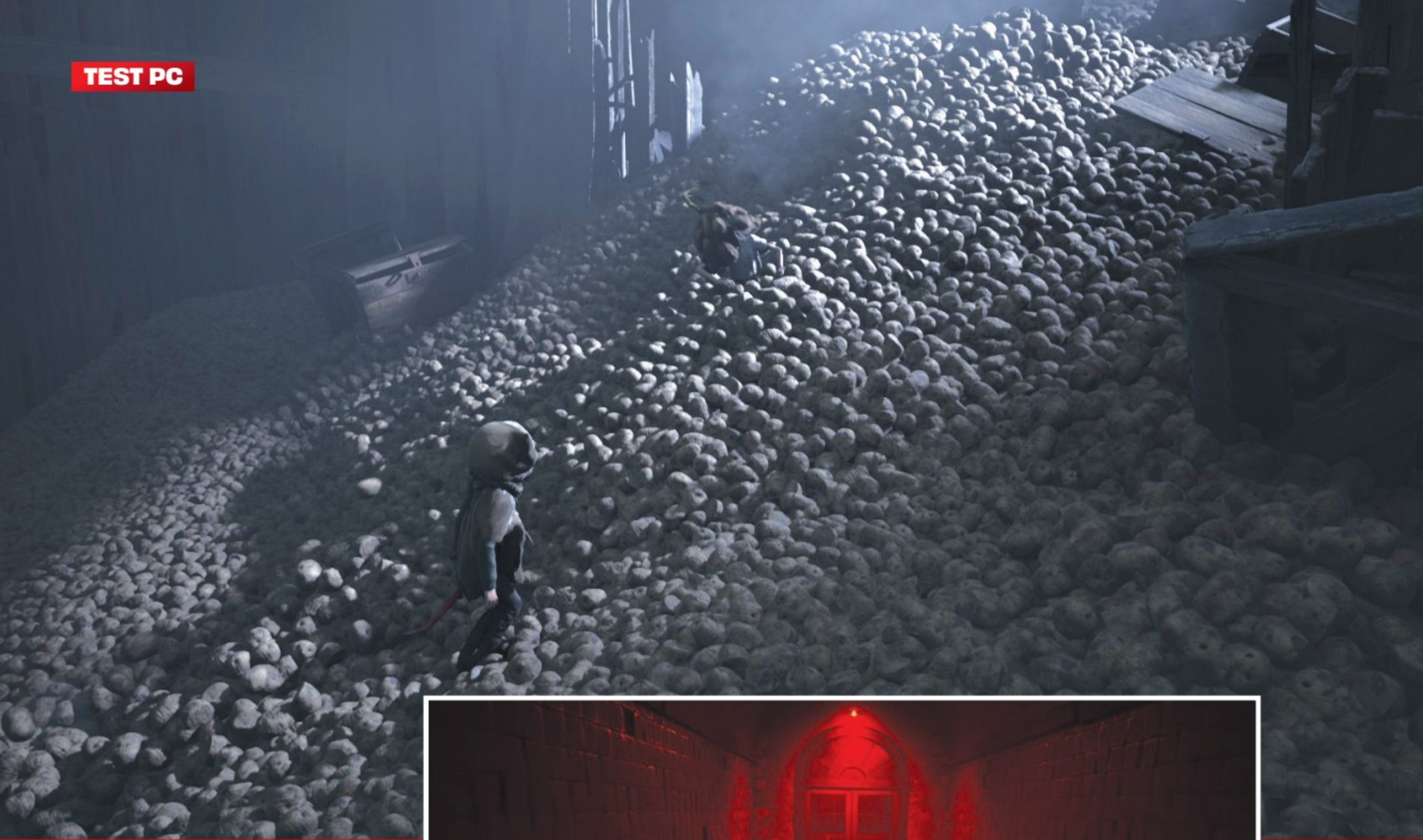


Ça, là ! La course sur les murs !
La majorité du temps, elle
est ratée et peu agréable
dans les jeux vidéo. Pas ici.



Va, ma fille,
plus haut que
Mario ! Plus vite
que Sonic !





Par Ellen Replay

Reanimal

L'ÎLE AUX ENFANTS



Je suis une femme simple : j'aime bien quand les développeurs associent deux références culturelles qui n'ont absolument rien à voir pour me parler de leur jeu, par exemple Michel Ziegler, qui décrivait *Mundaun* comme une rencontre entre *Eraserhead* et *Farming Simulator*. Quand j'ai lu que *Reanimal* constituait le chaînon manquant entre *Zelda : The Wind Waker* et *Silent Hill 2*, il ne m'en a pas fallu beaucoup plus pour être intriguée.

À vrai dire, *Reanimal* a plein d'autres arguments de vente séduisants. Déjà, il s'agit du premier jeu des développeurs de Tarsier Studios depuis qu'ils se sont fait déposséder de leur licence *Little Nightmares*, qui avait donné suite à un troisième épisode peu inspiré de la part du studio Supermassive en octobre dernier. Ensuite, c'est la première fois qu'ils s'essaient au jeu d'horreur en coop', un mélange des genres souvent efficace qui permet de traverser tout un tas d'atrocités avec le réconfort d'une épaule sur laquelle pleurer (ou, selon la situation, une oreille dans laquelle hurler). Et pour finir, parce que le jeu repose beaucoup plus sur son ambiance que sur ses énigmes, et que les développeurs de Tarsier

Studios ont un talent vraiment particulier pour créer des ambiances horribles (dans le cas de *Reanimal*, je dirais que c'est un peu comme si les films de Guillermo del Toro sur l'enfance et la guerre avaient fusionné avec *La Cité des enfants perdus*, et je m'arrêterai là sur les mashups foireux) et nous raconter des histoires qui prennent aux tripes, sans jamais trop s'embarrasser d'explications. Vous vous réveillez sur un bateau dans la peau d'un petit garçon sans nom, la tête recouverte par un sac en toile de jute. Après avoir péniblement appris à manœuvrer votre coquille de noix sur une mer agitée et remplie de mines marines, vous repêchez une petite fille, en l'occurrence votre sœur, qui porte un masque de lapin. Ensemble, vous allez arpenter une île terrifiante, peuplée de créatures humanoïdes disproportionnées et d'animaux mutants, à la recherche d'autres enfants, tout en cherchant à découvrir progressivement ce qu'il s'est passé. Les personnages parlent un peu entre eux, sans jamais trop s'épancher pour autant – un élément qui a été directement inspiré par le pays d'origine du studio : « En Suède, personne ne dit rien, sauf en cas de nécessité absolue », a confié l'un des développeurs à ce sujet. Dans le nord de la Suède en particulier, essayer de faire parler quelqu'un revient

Genre :

horreur en coop'

Développeur :

Tarsier Studios (Suède)

Éditeur :

THQ Nordic

Plateformes dispo :

Windows, PS5,

Xbox Series, Switch 2

Plateforme test :

Windows

Téléchargement :

14 Go

Date de sortie :

13 février 2026

Langue :

français intégral

Prix :

40 € (pass ami

inclus)





à se heurter à un mur. Mais quand une personne prend la parole, tout le monde l'écoute, parce que ce qu'elle a à dire doit être vraiment important. »

Mieux vaut Tarsier que jamais.

Contrairement à *Little Nightmares*, où l'univers semblait complètement démesuré par rapport aux personnages dirigés par le joueur, les enfants de *Reanimal* évoluent dans un monde à leur taille, où ils ont manifestement un passé. Mais ce monde est envahi d'ennemis plus étranges les uns que les autres, qui semblent

Le jeu brille par son ambiance et chaque nouveau tableau constitue une découverte terrifiante.

tout droit sortis d'un conte macabre : un homme aux membres anormalement longs qui poursuit les enfants à bord d'un vélo minuscule dans une allée sombre, un agneau gigantesque qui se tient comme une araignée sur des jambes extrêmement musclées, un Slenderman à chapeau au dos constamment voûté, ou encore un monstre aveugle dont la fourrure duveteuse laisse entrevoir des bras longilignes. Il n'y a pas de *split screen* : que ce soit en ligne ou en local, la caméra est partagée, et si vos personnages s'éloignent trop, vous finirez par mourir. Vous serez toujours contraints de traverser les mêmes expériences traumatisantes à deux, et de vous associer pour passer d'un environnement à



un autre. Parfois, il vous faudra retrouver une clé dans un coffre, activer une manivelle ou récupérer un objet important, mais ce n'est pas là où le jeu présente le plus d'intérêt : il brille surtout par son ambiance et sa mise en scène. Chaque nouveau tableau constitue une découverte terrifiante, et il y a une vraie science du cadrage dans *Reanimal* : les mouvements de caméra, fluides et élégants, vous feront passer des couloirs exigus d'un cinéma aux étendues immenses d'une ville côtière. En l'espace de huit heures, vous allez naviguer avec votre petit équipage d'enfants orphelins entre des falaises escarpées, jouer à cache-cache dans des tranchées où tout explose de toutes parts, vous frayer un chemin dans des ruelles éclairées par les phares de voitures abandonnées par leur propriétaire, sentir les poils se dresser sur votre nuque en arpentant une forêt où des cadavres pendent des arbres. Vous allez vivre une expérience glaçante avec des changements d'ambiance radicaux, où les horreurs de la vraie vie se substituent à celles de l'imagination, mais aussi une expérience fantastique et incroyablement bien maîtrisée. ✖

Notre avis :

Reanimal n'est pas juste le nouveau jeu des développeurs de *Little Nightmares* : c'est la preuve qu'ils sont capables de s'appuyer sur ce qui a fait leur réputation et de se renouveler dans le même temps.

40 € 

Romeo is a Dead Man

J'AI ENCORE CREVÉ D'ELLE

Par Kocobé

Je n'ai pas eu une semaine facile : une fuite d'eau est apparue au plafond de mes toilettes, le chauffage s'est arrêté dans mon appartement et la fibre ne fonctionne plus. S'il n'est pas déjà résolu, chacun de ces problèmes est en bonne voie de l'être. Cependant, rien ne m'a mis plus dans le mal que d'avoir joué à *Romeo is a Dead Man*. Le nouveau titre de Suda51 était mon quatrième problème de la semaine et, celui-là, je ne vois aucun moyen de le résoudre.

A lors oui, je sais. C'est un peu de ma faute. Pourquoi être aussi hype pour un jeu Suda51 ? On le sait bien que ce ne sont pas tous des chefs-d'œuvre et que les accidents arrivent. Certes, pas aussi souvent qu'avec Swery qui, malgré toute la sympathie que je lui porte, a plutôt tendance à nous inquiéter quand il parvient à pondre quelque chose de potable, mais quand même : Suda51 ne brille pas par sa constance. D'ailleurs, étais-je vraiment si chaud que ça ? Après tout, n'ai-je pas prédit dans mes attentes 2026 que *Romeo is a Dead Man* allait être un 6/10 et que j'allais être déçu ? Ce que je n'avais pas pronostiqué en revanche, c'est à quel point j'allais être désabusé. Vous voyez le même, avec Dewey et son petit chapeau d'anniversaire, là ? C'est moi.

Je n'attendais rien, mais je suis quand même déçu. Dans *Romeo is a Dead Man*, on incarne donc Romeo, shérif adjoint dans une petite bourgade des États-Unis, qui est, effectivement, un peu mort sur les bords. Alors qu'il effectuait sa patrouille, il se fait dévorer la moitié de son joli minois par une sorte de démon. Quelques secondes avant qu'il ne rende l'âme (ce qui aurait été un mal pour un bien, avec le recul), son savant fou de grand-père en cosplay d'Emmett Brown débarque et le sauve *in extremis* en le transformant en justicier masqué, mélange entre un macchabée et Kamen Rider : Dead Man. Fort de nos nouvelles capacités, on se fait recruter par

J'ai joué à des projets de fin d'études qui avaient plus de cachet.

le FBI temporel afin de poursuivre les bandits dans les quatre dimensions de l'espace-temps. Comme le hasard fait bien les choses, notre cible numéro un est Juliet (j'ai la réf), la petite amie disparue de Romeo. Cette dernière apparaît à différentes époques et, au choix, se change en vilain monstre ou transforme quelqu'un d'autre en vilain monstre. Dans les deux cas, c'est à nous de casser la figure dudit vilain monstre. Le pitch est con comme une valise sans poignée, mais, avec un jeu Suda51, c'est généralement inclus dans le contrat. Avec une expérience récente qui montre qu'on a une chance sur deux de ne pas être satisfait, compter sur un

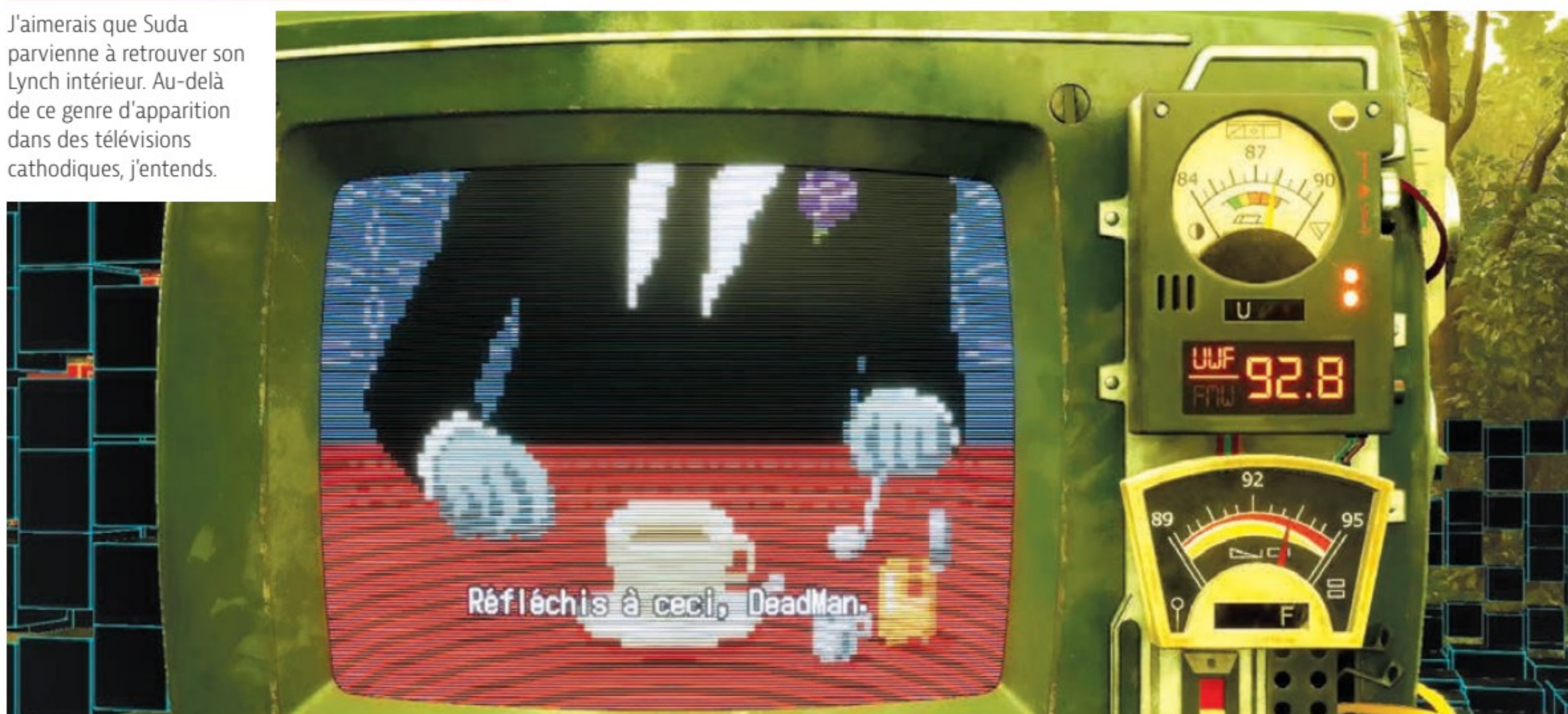
scénario qui a du sens dans un tel titre est aussi avisé que d'attendre d'une agence immobilière qu'elle ne pratique pas la discrimination raciale.

La tempo-risée. Tout ça n'aurait dû être qu'un prétexte pour visiter une myriade de lieux, de périodes et d'ambiances. On se disait qu'on allait littéralement entrer dans un manuel d'histoire et couper toutes sortes de belligérants à grands coups de katana tronçonneuse. Las, les inspirations *Retour vers le Futur-esques* imposent qu'on reste coincé dans un seul bled. Quant à la palette de dates disponibles, elle s'étend sur, fiou, une bonne cinquantaine d'années, mon bon monsieur ! On ne se fiche pas de vous. Ou si peu. Mais vous savez quoi ? À la rigueur. Après tout, entre les années 1960 et les années 2000, il y a quand même un monde d'architectures, d'objets iconiques et de musiques à mettre à disposition du joueur assoiffé de dépaysement. Sauf que non. Il est littéralement impossible de distinguer par les décors l'époque dans laquelle on se situe. Tout est soit forêt triste, soit couloirs sans reliefs, soit monde virtuel fainéant en voxels noirs. Rien n'a d'âme. Tout ressemble à... eh bien à un gigantesque *asset flip*, en fait. J'ai joué à des projets de fin d'études qui avaient plus de cachet. Ici, l'impression qu'ils ont empilé en l'état le contenu de boutiques d'assets en se disant que « *eh, après tout, ça fera bien le travail* » ne nous quitte jamais. Pareil pour les hordes d'ennemis. Des zombies en marque distributeur avec lesquels on risque davantage de mourir d'ennui que de se faire mordre. Certains manient un sniper et visent sans louper : mdr, pourquoi pas, allez, ça part en prod. Les monstres spéciaux, sortes de super morts-vivants difformes, sont heureusement plus intéressants. Certains avec une immense tête nous chargent, d'autres en forme de scorpions envoient des projectiles. Il y a aussi des colosses qui attaquent sur une large zone, ou bien d'autres encore, en tutu de chair, qui améliorent les statistiques de leurs congénères alentour. Pour ceux-là, comme dans *Killer7*, il convient de viser au pistolet un point lumineux sur le corps pour leur infliger beaucoup de dégâts. Oh non, j'ai repensé à *Killer7*. Je crois que je vais pleurer. ➤

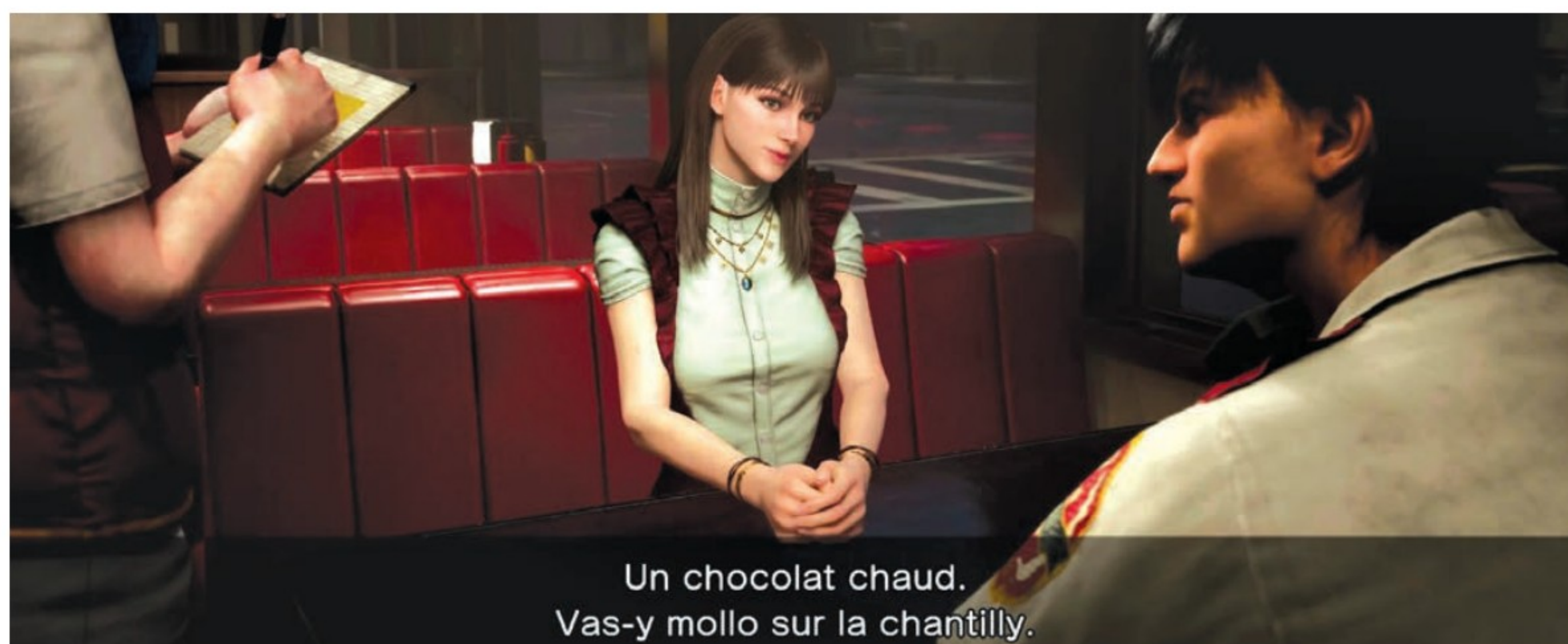
Genre :
beat 'em up
Développeur :
Grasshopper
Manufacture (Japan)
Éditeur : NetEase
Plateformes dispo :
Windows, PS5,
Xbox Series
Plateforme test :
Windows
Téléchargement : 33 Go
Date de sortie :
11 février 2026
Langue : français



J'aimerais que Suda parvienne à retrouver son Lynch intérieur. Au-delà de ce genre d'apparition dans des télévisions cathodiques, j'entends.



Un boss classique : on reste à bonne distance et on tire, et on tire, et on tire, et on fait une roulade, et on tire. Le pinacle du gaming.





Entre deux combats rébarbatifs, on a parfois des fulgurances, comme ici, où l'on doit remuer des aiguilles dans le cerveau de cette pauvre personne pour lui faire reproduire une expression faciale.



La mort dans l'arme. Bouger et combattre avec Romeo donne des sensations correctes, ce qui est encore heureux. Coup faible, coup fort, esquive, furie après avoir asséné suffisamment de dégâts : on ne réinvente pas non plus la roue. Mais ce qui est vraiment déplorable, ce sont ces boss lamentables, ni beaux, ni intéressants. Attaquer au corps-à-corps est tout simplement trop risqué tant rien n'est lisible dans ce système de jeu. Autant rester à distance et gratter du point de vie en défouillant pendant d'interminables minutes. C'est ça le successeur spirituel aux *No More Heroes*, ces jeux qui brillaient justement par leurs boss ?

Dans les derniers niveaux, par lassitude, on finit par courir à travers les lignes adverses en espérant les semer d'ici le prochain checkpoint.

Je vais demander une commission d'enquête parlementaire, ce n'est pas possible. Quant à la conception des niveaux en eux-mêmes, je ne sais pas quoi vous dire si ce n'est que c'est amateur. Des couloirs vides et sans fonction, des hordes d'ennemis disposés sans réelle logique, des pics de difficulté placés au hasard : ce n'est pas du tout à la hauteur. C'est si désagréable que, dans les derniers niveaux, par lassitude, on finit par courir à travers les lignes adverses en espérant les semer d'ici le prochain checkpoint ; à la limite du supportable. Les tympans ne sont pas épargnés tant la musique

relève de la tragédie. Choisissez votre poison entre des boucles bien trop courtes qui cassent la tête, du piano jazz sur lequel on a appliqué des effets de distorsion si exagérés qu'on finit par se demander si Romeo n'est pas en train de nous faire son accident vasculaire cérébral, ou des pistes rock, rap ou pop pas forcément intrinsèquement ratées, mais qui sont souvent inadaptées à la situation, voire complètement hors-sujet.

Menus Best-of. Alors oui, il reste les menus. Ils sont aussi foutraques que magnifiques. Avec les quelques dialogues qui font mouche par leur aspect volontairement neuneu, il s'agit sûrement de la seule miette de l'esprit Suda51 qui échappe au carnage. On parle évidemment des différents écrans de pause ou de sauvegarde, mais aussi de cet improbable arbre de compétences sous la forme d'un simili *Pac-Man* dans lequel vous devez gober les améliorations. Ou de ce mini-jeu de potager dans lequel on cultive des zombies comme des poireaux avant de les emmener avec nous au combat. Les références aléatoires à la pop culture et l'apparente folie de l'emballage ne peuvent qu'habiller un jeu qui demeure fondamentalement médiocre. Désolé Suda, je t'adore, mais cette fois-ci, c'est non. Les trois *No More Heroes* n'étaient pas exempts de défauts, mais le principal était assuré : de bons combats et des boss incroyables. L'extravagance, c'était du bonus. Il est urgent de remettre les priorités dans l'ordre, quitte à faire un jeu plus petit, plus ramassé. On se retrouve dans cinq ans pour ton prochain 6/10 que, j'espère, cette fois-ci, j'aurai à cœur de défendre avec les dents. ❌

Notre avis :

Ô Roméo ! Roméo ! Pourquoi es-tu Roméo ? Pourquoi es-tu si raté, surtout ? Je crois que je n'ai jamais vu un jeu mettre autant de moyens dans l'accessoire et aussi peu dans ce qui compte vraiment. Ne vous laissez pas avoir par les bandes-annonces si bien montées, *Romeo is a Dead Man* m'a surtout donné envie de relancer *No More Heroes* et *Killer7* pour soulager ma peine.

50 € **4**



Par Noddus

I Hate This Place

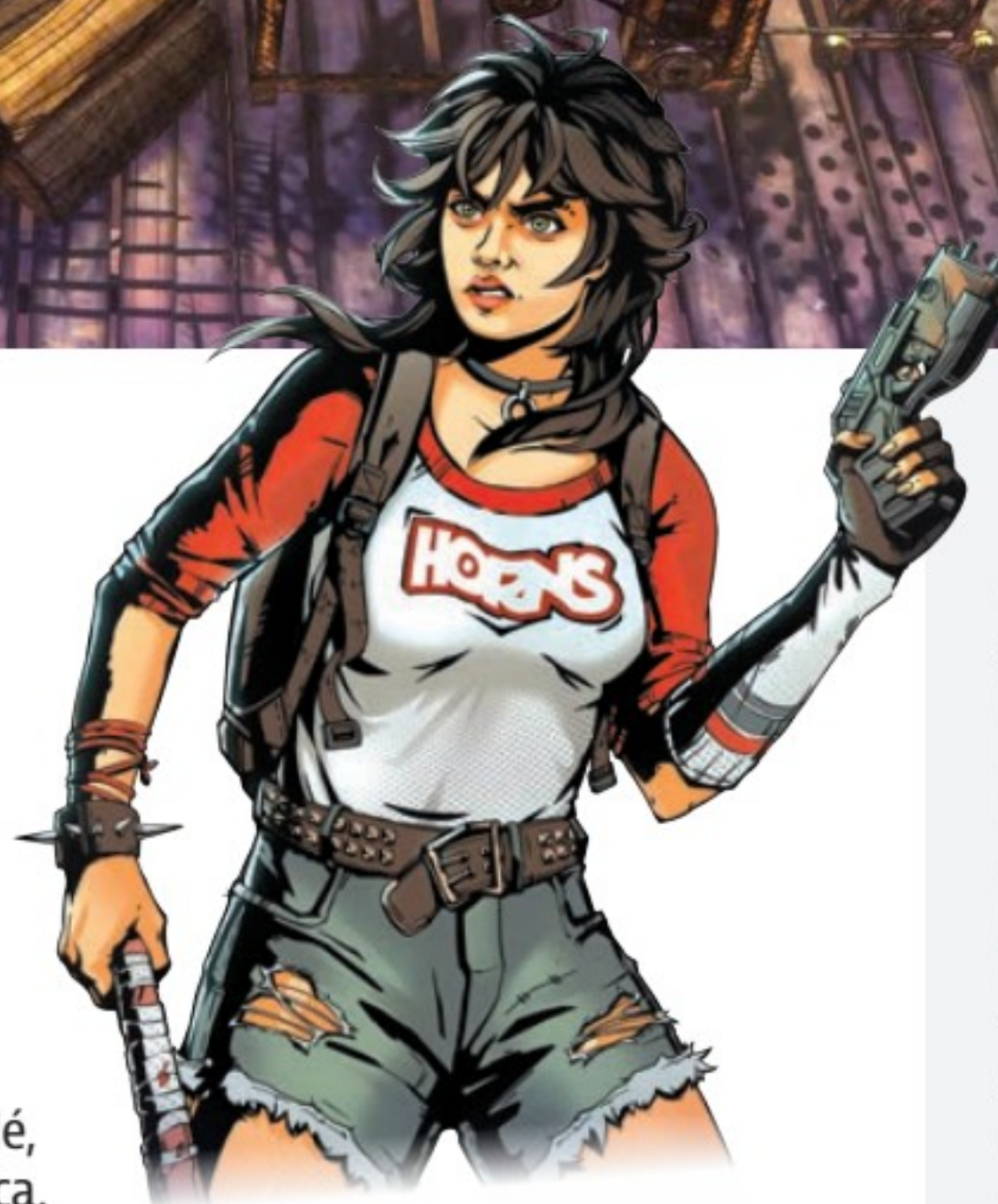
OUI, BAH MOI AUSSI

Sorti fin janvier, *I Hate This Place* est un jeu de survie polonais en vue isométrique basé sur un *comic book* rempli de démons gentils. L'adaptation en jeu ne m'a clairement pas transcendé, mais m'a donné envie d'acheter le bouquin original. C'est déjà ça.

Sur le papier, *I Hate This Place* coche pourtant beaucoup de cases qui devraient me plaire. C'est un survival-craft teinté d'horreur légère, inspiré d'un *comic* signé Kyle Starks et Artyom Topilin, que beaucoup de personnes semblent apprécier. Moi je ne le connais pas, et de toute façon je ne lis que des livres sans images écrits en tout petit. Je dois donc me fier à ce que le jeu me raconte, à savoir l'histoire d'une jeune femme nommée Elena à la recherche de sa meilleure amie Lou qui a mystérieusement disparu. Malheureusement pour elle, mais heureusement pour nous sinon ce serait sacrément ennuyeux, elle en profite pour enquêter sur la vie de sa maman et un culte dirigé par un certain Homme Cornu. L'histoire n'a pas réussi à me faire tomber de ma chaise, mais s'arrange malgré tout pour disséminer des éléments de lore dans certains objets d'inventaire, des dialogues parfois drôles et quelques idées de narration environnementale. Ce scénario passe d'ailleurs au second plan, puisque *I Hate This Place* est avant tout un jeu de fabrication et de survie. La formule est très proche de ce qu'on pouvait voir sortir il y a plus de dix ans, avec d'insupportables allers et retours pour

rassembler des clous et une gestion de la faim très fastidieuse.

Histoire en papier craft. J'avais d'abord cru que les mécaniques d'infiltration allaient sauver les meubles, mais c'est l'inverse qui s'est produit. Si les ennemis amènent effectivement des séquences plutôt malignes basées sur le bruit ou l'obscurité, ils consistent pour la plupart en un enchaînement de combats frustrants qu'on recommence en boucle. Les animations, les cônes de vision et même les déplacements d'Elena – tout dans *I Hate This Place* se contrôle de façon approximative. Et assez tristement, on perd complètement goût à l'infiltration au bout de trois heures quand les coffres de notre base (améliorable au fil du jeu) débordent de munitions. *I Hate This Place* passe alors d'un jeu d'infiltration approximatif à un jeu de combat confus. S'il y a quelque chose qu'il a bien cerné en revanche, c'est son rapport au *comic book*. Toute l'esthétique s'appuie sur des onomatopées qui font « crouch crouch » quand on marche, ou « BANG » quand on tire avec une arme à feu. C'est mignon, mais est-ce que ça suffit à me faire oublier les six heures passées en sa compagnie ? Je n'en suis pas si sûr. »



Genre :
survival-craft horrifique
Développeurs :
Broken Mirror Games,
Rock Square Thunder
(Pologne)
Éditeur : Feardemic
Plateformes dispo :
Windows, PS5, Xbox Series,
Switch
Plateforme test :
Windows
Téléchargement : 2,5 Go
Date de sortie :
29 janvier 2026
Langues : voix en anglais,
textes en français



Notre avis :
J'avais très envie d'aimer *I Hate This Place*, avec son ambiance comic book et ses quelques idées de mise en scène gentiment terrifiantes. Le problème vient malheureusement de tout le reste du jeu, qui se traîne des mécaniques d'infiltration cassées et un système de survie très agaçant.

30 €

4



Mewgenics

UN JEU TOP LITIÈRE

Edmund McMillen est de retour. Flanké de Tyler Glaiel, son binôme à la création de *The End is Nigh*, le messie revient donner une leçon de game design et contenter les milliards de joueurs qui attendent son prochain projet avec plus d'excitation qu'un acarien au salon de la moquette. Votre prophète le sait, vous aimez les chats, et le caca.

Mais aussi... les roguelites tactiques sur grille. Voilà de quoi surprendre les excités du joystick qui ont bravé les niveaux les plus hardcore de *Super Meat Boy*, ou passé 1 000 heures d'une vie décidément compliquée à retourner les caves de *The Binding of Isaac*. *Mewgenics* est donc un jeu au tour par tour mais reste, comme son aîné susnommé, un artisan de l'injustice et du cacaproust. Oui, je l'ai déjà dit, mais un apopatophobe averti en vaut deux.

Allumer le feule. Dans un village de taudis, un scientifique nommé Beanies nous accueille, ravi qu'il est d'avoir trouvé un apprenti pour son grand projet d'eugénisme félin. À peine emménagé dans notre turne, la routine est lancée. Chaque jour, un nouveau chat des rues vient frapper à la porte.

On l'accueille et la nuit passe, tantôt calme, tantôt obscène : les bêtes pratiquent le coït de manière explicite (dieu merci, ces scènes sont désactivables), donnant naissance à des chatons encore plus laids que leurs aïeux. Quatre spécimens adultes peuvent être envoyés à la conquête du tout premier niveau, la ruelle. Chaque collier attribue un rôle à un minet (un tank, un magicien, un archer, un DPS...) et renforce ou (affaiblit) ses gènes : force, dextérité à distance, points de vie, intelligence et charisme (pour la mana), vitesse (pour la portée de déplacement) et la sacro-sainte chance. Les combats alternent avec du loot et des événements aléatoires basés sur les statistiques d'un matou. Minouchet doit-il manger ce caca / lécher cette flaque / mâchouiller ce cadavre ?

De victoire en défèque. Une partie bien lancée peut donc sévèrement dévisser à la suite d'une mauvaise rencontre. L'équipe peut devenir phobique des ennemis, saigner, être infestée de mouches... Mais il y a une justice au pays des sphincters relâchés, où même un boss peut mourir d'une crise cardiaque opportune. Pour conjurer le sort de l'inévitable répétitivité, on peut compter sur la formidable famille de PNJ,

Genre : roguelite tactique
Développeurs : Edmund McMillen, Tyler Glaiel (États-Unis)
Plateforme dispo : Windows
Téléchargement : 6 Go
Date de sortie : 10 février 2026
Langue : français





Si le jeu invite au détachement, attachez-vous quand même les poings au bureau si vous êtes du genre nerveux.

Le point parfait entre attendrissement et vomissement.



dont les anomalies congénitales rivalisent de gravité. Entre chaque run, on tente ainsi de satisfaire les demandes des villageois torturés. Et par demande, j'entends des paquets de chats. Butch veut des minous qui ont traversé certains niveaux, en échange de rangements pour nos objets. Tink, un fantasque et libidineux garçon, prend des chatons en échange d'informations précieuses sur la génétique. Dans les égouts, une loque nommée Frank agrandit notre maison en échange des chats retraités (ceux qui ont terminé un run vivant). Car dans sa grande mansuétude, *Mewgenics* propose une progression moins déprimante que la majorité des roguelites. Celle-ci est découpée en actes, composés de trois environnements successifs,

Un coffre à jouets sans fond, où les Playmobil côtoient les lames de rasoir.

entre lesquels il est possible de choisir de rentrer à la maison avec l'intégralité de son loot. Les chats tombés KO pendant un combat reviennent à eux en cas de victoire, sauf si leur cadavre est détruit par un ennemi, un effet d'environnement, ou... nous-même, en cas de mauvaise anticipation des effets collatéraux. La direction artistique me révolse. Je n'aime pas spécialement les chats, et assez peu le caca. Pourtant, *Mewgenics* m'est très sympathique, car il me décomplexe. Oui, tu vas te cogner les mêmes niveaux en boucle, mais... regarde, un nouveau gadget ! Tu t'ennuies ? Hop, un boss surprise vient te houspiller jusque chez toi. Tu perds en boucle ? Pas grave : même empiler les cadavres de chats n'est pas vain.

Atteindre un nouvel endroit, même pour y mourir précocement, est récompensé. Il y a ces parties qu'on prépare au mieux, en sélectionnant avec amour chaque unité, collier et équipement. Et ces parties de la flemme, lancées en cinq secondes, qui sont l'occasion de tous les patouillages heureux ou malheureux, et qui ne laissent jamais un autre goût que celui d'y revenir, pour trouver la combinaison qui pétera le jeu (si elle existe). En vingt-cinq heures, je n'ai fait qu'effleurer la surface du contenu. En ce sens, *Mewgenics* est le digne héritier de *The Binding of Isaac* : un coffre à jouets sans fond, où les Playmobil côtoient les lames de rasoir. Le talent de *Mewgenics*, c'est surtout de faire semblant de se moquer de nous, pour mieux nous rattraper par la peau du dos. Les patterns des ennemis s'entassent à un rythme effréné, les effets de terrain aussi. Alors, entre deux éclairs de génie (j'ai trouvé le moyen d'immobiliser ce pistolero qui esquivait tout !), le couperet tombe (QUOI ? Ma capacité spéciale a fait exploser le cadavre de mon allié ?). Mais, pile quand on allait crier à la défaite de trop, une quête secondaire ou un boss surprise tombent, une nouvelle façon de jouer émerge... Alors on y retourne, avec une foi démesurée en nos capacités à exploiter les mécaniques tactiques solides cachées derrière les bruits de pets. »



Notre avis :

Cultiver l'apparence du joyeux bazar, mais retomber sur ses pattes malgré tout : telle est la prouesse de *Mewgenics*. La griffe McMillen signe un nouveau jeu de chevet. Ou de chiottes, dans le bon sens du terme. Je repasserai peut-être d'ici 100 heures, pour mettre un 9/10. En attendant, ma déontologie et ma haine des chats me l'interdisent.

29 €



Nioh 3

TROUPE DE L'ATTENTION

Par Rudyard Clipping

Traverser les siècles et leurs châteaux de sommeil aux parquets rossignol, briser des kilomètres de vertèbres et lacérer à fond les peaux des vivants et des morts, débusquer le moindre esprit, fantôme ou démon, double-sauter puis se prendre un mur invisible, mourir seul dans un ravin, récupérer des milliers d'équipements aux couleurs aguichantes, et ramener une tomate à Ieyasu Tokugawa.

Ah, *Nioh*, quel bon souvenir. Une atmosphère semi-horifique, un peu humide, où nous progressions pas à pas aux bruissements des feuilles d'un monde étrange, spirituel. Ses systèmes à la fois accessibles et poussés avec les postures donnaient le sentiment de maîtriser une adversité qui avait de la gueule. Et puis *Nioh 2*, la préquelle qui reprenait à son compte l'intensité de l'affût en y ajoutant quelques armes (le glaive, les hachettes, l'odachi et les tonfa), la transformation en yōkai ainsi que le contre-explosif,

Nioh 3, c'est Nioh 1 et 2 en troupe avec Rise of the Ronin.

le tout avec une once de verticalité et de difficulté supplémentaire. C'était bien, *Nioh*. Six ans se sont écoulés depuis le second opus. Six années durant lesquelles nous avons dû composer sans *Nioh*, mais pas vraiment non plus. D'une part, car des dizaines de Souls-like – souvent d'un intérêt total – ont continué d'envahir le marché comme des Labubu partant à l'assaut du bon goût ; d'autre part, *Rise of the Ronin*, autre jeu de la Team Ninja, faisait penser fort, très fort à *Nioh*. Et c'est là que nous arrivons à une introduction aux allures de conclusion : *Nioh 3*, c'est *Nioh 1* et *2* en troupe avec *Rise of the Ronin*.

Shuriken Follett. Alors que Takechiyo Tokugawa est en passe de devenir shōgun, les choses ne se passent pas comme prévu, c'est le moins qu'on puisse dire. Les enfers se déchaînent sur terre avec des hordes de créatures hideuses qui surgissent de nulle part et massacrent à l'envi. Que faire ? Combattre avec honneur, comme un vrai samouraï, quitte à y laisser la vie et nos 80 euros ? Non, plutôt s'échapper sur quelques centaines de mètres, car il faut bien un tutoriel au chausse-pied. Comme ses aînés, ce troisième opus ne brille pas par son histoire, dont les ressorts sont sensiblement les mêmes, à cela près que le voyage temporel entre dans l'équation. Le voyage temporel, c'est rarement un bon choix de narration, un choix qui sent la flemme à plein nez, un nez qui poursuit le sens du vent d'une époque où les bonnes idées se font rares. Les nouveautés

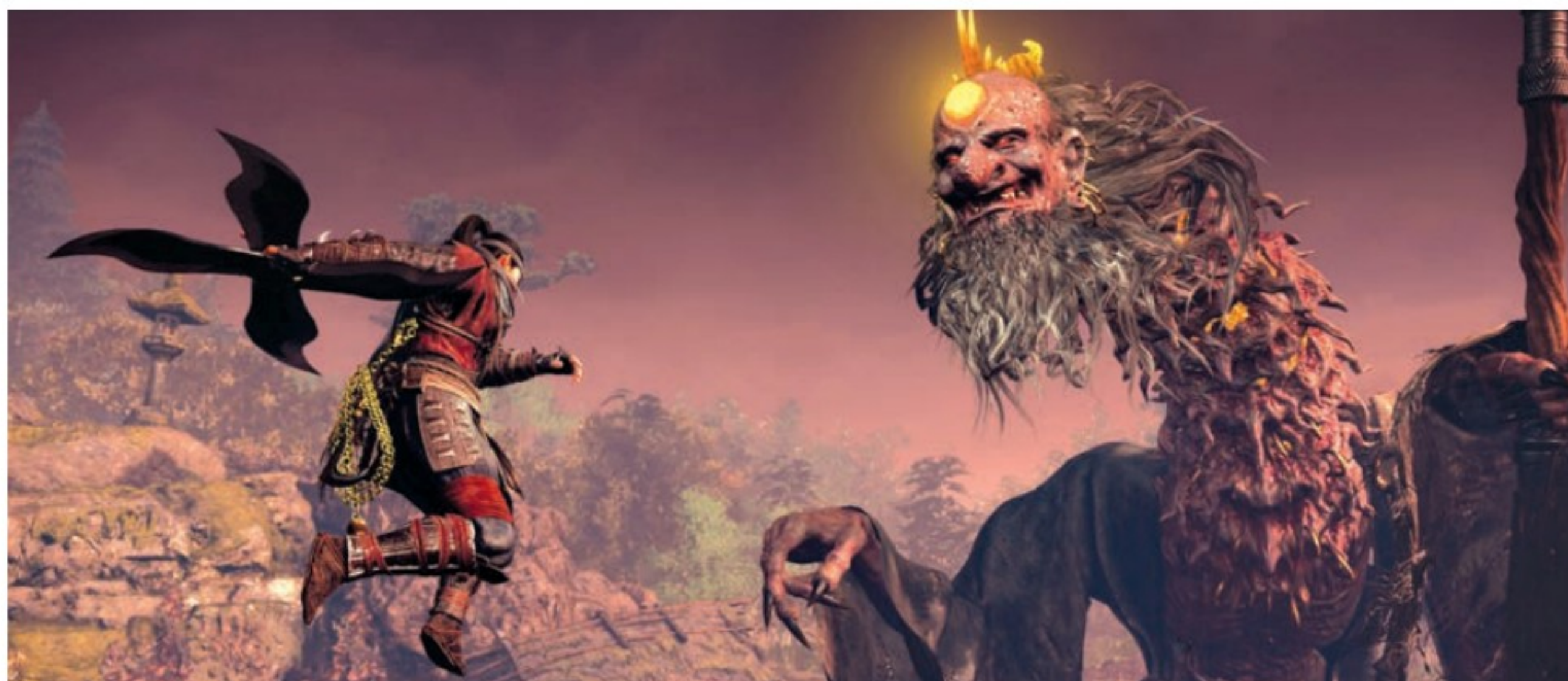
sont ailleurs, deux en particulier viennent chahuter l'expérience originelle : le monde ouvert et le changement à la volée entre les catégories samouraï et ninja. Couvrant différentes périodes, *Nioh 3* reprend le principe des mondes ouverts successifs de *Rise of the Ronin*. Sur le papier, la perspective reste alléchante car elle offre la possibilité de sortir du carcan des provinces en guerre de l'époque Sengoku (*Nioh 1* et *2*) et du sombre Bakumatsu de la fin d'Edo (*Rise of the Ronin*). Or, non seulement ces deux périodes sont de nouveau largement couvertes par le jeu, mais en plus les nouvelles, qu'on attendait tant, ne sont pas si fouillées.

Ki donc ? Si Heian, l'une des plus fascinantes époques de l'Archipel, propose bien un environnement complet, ce n'est pas le cas du Japon ancien, relégué à un long couloir d'une poignée d'heures entre les herbes maigres et les salles vides. Malgré l'omniprésence de la légendaire reine-chamane Himiko, les mystères du pays de Yamatai passent à l'as. Quelques détails tentent d'en montrer les particularités esthétiques, mais la période reste peu caractérisée, en raison du manque criant de vie. C'est d'autant plus dommage qu'il y avait une opportunité en or de renouveler la saga autour du shintō ancien et des pratiques animistes, des imaginaires et cicatrices des temps révolus. Heian ne se distingue pas franchement non plus avec des missions identiques (bases ennemies, chats à poursuivre, ballons à flinguer...) et un bestiaire qui ne renverse pas la table. Par ailleurs, à la manière d'*Elden Ring*, un monde ouvert conduit ce sous-genre à deux écueils : d'un côté, l'équilibre demeure un rêve fugace puisque vous vous éloignerez du chemin prévu, ces lieux de bataille qui façonnent la courbe de progression idéale ; de l'autre, la difficulté se déplace de l'exploration aux affrontements de boss. Les niveaux recommandés par zone sont certes indiqués sur la carte, mais on vadrouille sans regarder le plan des lieux toutes les deux minutes ; c'est là une grande incohérence des mondes ouverts d'aujourd'hui qui n'ont pas renoncé à la segmentation. Quant au décalage de la difficulté, il procure de bons moments mais affadit le reste. Et puis toujours ces satanés points de

Genre :
action-RPG
Développeur :
Team Ninja (Japon)
Éditeur : Koei Tecmo
Plateformes dispo :
Windows, PS5
Plateforme test : PS5
Téléchargement : 75 Go
Date de sortie :
6 février 2026
Langues : voix en
anglais et japonais,
sous-titres en français







sauvegarde juste avant le boss alors que l'expérience passe par le chemin vers la confrontation, ce qu'un jeu comme *Silksong* a très bien compris.

Ieyasu plus quoi dire. Passons à la seconde nouveauté, celle qui a accaparé la promotion du jeu, à savoir le changement de mode de combat. En samouraï, vous conservez vos automatismes avec les postures, les parades et la gestion du ki. C'est moins le cas pour la facette ninja où les postures disparaissent au profit d'outils, comme le shuriken empoisonné ou la bombe à shrapnel, des objets qui existaient déjà dans *Nioh* mais sans être au cœur de l'expérience. De plus, une grande attention est portée au passage d'un mode à l'autre à travers des ruptures explosives à déclencher au moment de certaines attaques adverses. Avec le temps, on se surprend à apprécier les deux gameplays dans leur combinaison et plus seulement indépendamment l'un de l'autre. Chaque mode a son propre équipement, ses esprits protecteurs et ses compétences actives et passives qui sont à débloquent en découvrant des trésors ou en les achetant aux Sudama, les petits marchands violets. À l'instar d'autres Souls-like, *Nioh 3* tombe dans le piège de la surenchère d'options sans intérêt. Déjà critiquée pour son loot massif où la moindre victime lâche plusieurs pièces d'équipement, la franchise accentue le déploiement de contenus accessoires dont personne ne va se préoccuper, au lieu de simplifier la donne

en apportant juste des types d'armes et davantage de monstres inédits. L'épure est le cœur battant du sous-genre, respectons-la. L'ajout du purgatoire, un endroit censé être plus dangereux, un peu à la manière des royaumes yōkai de *Nioh 2*, ne procure

À l'instar d'autres Souls-like, Nioh 3 tombe dans le piège de la surenchère d'options sans intérêt.

ni émotion ni défi, sinon celui d'avoir à supporter une esthétique métal très criarde. Si vous avez terminé les deux premiers jeux, ou *Rise of the Rōnin*, vous n'aurez pas de grande surprise à la découverte de certains combats bien relevés, dont deux assez difficiles et longs ; le genre de duels qui misent sur votre capacité à conserver toute votre attention alors que le moindre mouvement autour de votre canapé vous fera vriller. En dépit des 40 heures d'aventure, les nostalgiques de *Nioh* seront déçus du manque de quêtes secondaires intéressantes et de la poignée de missions de haut niveau des parchemins de combat. Oui, il y a bien trois sympathiques boss secrets qu'on déniché aussi vite qu'on les envoie au tapis. Il nous reste alors à relancer une partie en difficulté *shōgun*, pour hausser le ton et parfois les épaules. L'horreur n'est plus là, les sueurs froides essuyées, et la nuit ne prend jamais figure. Mais Ieyasu Tokugawa a sa tomate. »

Notre avis :

Nioh 3 est meilleur que les Souls-like du moment et moins bon que ce qu'il devrait être. La formule s'essouffle à mesure qu'elle refuse l'épure de son sous-genre, comme si elle en avait presque honte. Si *Nioh* a un bel avenir, celui-ci semble derrière lui.

80 € **7**



19/50 TITLES

13/50 NAMED

Par Kocobé

TR-49

APPRENDRE À TOURNER LA PA-63

Les labyrinthes sont des choses étranges qu'il serait malheureux de réduire au simple objet. En fait, l'aspect matériel, qu'il s'agisse de brique ou de haie, est tristement banal. Au contraire, c'est quand le dédale est intangible, qu'il est fait d'idées, de texte, d'adresses, de fichiers informatiques, qu'il devient fascinant. Car dès lors, c'est dans notre propre esprit qu'on finit par s'égarer.

TR-49, du studio britannique Inkle, ne perd aucune seconde pour nous dérouter. Immédiatement, nous voici dans une crypte, assis devant une machine obscure, sorte d'Enigma doublée d'un écran cathodique rond et sépia, qui peine à conserver l'intégrité du texte qu'il affiche. L'interaction se fait en entrant des codes. Ils sont composés de quatre caractères, deux lettres suivies de deux chiffres. Si d'aventure il est attribué, l'engin régurgite un document, rarement lisible. Un livre, une note, une remarque, une correspondance, une citation, une découverte, un rapport, un article, une exégèse, du charabia : tant de paragraphes éparpillés sur cette toile insondable où rien ne se cherche facilement, mais où tout se trouve aussitôt pour quiconque connaît la bonne adresse.

Déchiffrer des lettres. Cette base de données littéraire est éparpillée façon puzzle, une véritable bibliothèque passée au kaléidoscope. Cette machine brisée, dont on nous explique qu'elle est capable de détruire le monde, obéit à des règles et

c'est à nous, Turing du dimanche, d'essayer de les comprendre afin de reconstituer l'inventaire. Péniblement, en tâtonnant, en déduisant, en prenant note de titres qui sont parfois évoqués et en les reliant à la bonne adresse. Réparez l'indexation et c'est tout le sens de la page qui se dévoile, comme par magie. À l'inverse, maltraitez l'appareil et le texte redevient impénétrable. En luttant contre l'entropie, en repêchant le propos de cette mare de bruit blanc, en sauvant les idées du marasme des caractères qui changent sans cesse, on saisit de plus en plus les enjeux qui, à l'instar des paragraphes, se décantent dans notre tête. Des thématiques d'une pertinence impossible à ignorer, par ailleurs. Avec ces inventeurs inconséquents qui, pour nourrir une machine érigée en *magnum opus*, arrachent les pages des livres, seul moyen pour que ce monstre de Frankenstein philosophique puisse ingérer les écrits sans réellement les comprendre. Tant pis pour l'humain. Tant que l'espoir qu'un libre arbitre, même factice, puisse apparaître, ça justifie tous les risques, toutes les destructions. »

Genre : enquête littéraire

Développeur / Éditeur :

Inkle (Royaume-Uni)

Plateformes dispo :

Windows, macOS, iOS

Plateforme test :

Windows

Téléchargement :

200 Mo

Date de sortie :

21 janvier 2026

Langue : anglais



Notre avis :

TR-49 est un mini-*The Roottrees are Dead* de quelques heures. L'Internet de ce dernier est remplacé par une base de données volontairement mal fichue, comme dans *Her Story*, conçue dans le seul but de nous forcer à nous investir dans la résolution d'un mystère. *Immortality*, mais avec des livres à la place des films. C'est vraiment TR-35 BI-34.

7 €





Par Perco

Quarantine Zone : The Last Check

LE JUSTE TRI

On ne va pas se mentir, si j'ai jeté un œil sur ce jeu, c'est surtout car son pitch faisait penser à un *Papers, Please* et que ses bonnes ventes ont fait germer l'espoir que, peut-être, cette version zombie aurait quelque chose sous le capot.

La civilisation a été anéantie par un virus qui zombifie les gens, comme d'habitude quoi. Des marines (vraisemblablement américains, vu leur réticence à laisser entrer des étrangers sur leur territoire) ont réussi à installer des camps protégés. Devant les grilles de ces abris, forcément, les rescapés s'accumulent pour demander asile. Tut tut tut, pas si vite, tirez la langue et dites 33. Vous, vous êtes le toubib-physionomiste de la boîte de nuit, chargé de choisir qui rentre et qui doit se diriger vers l'abattoir. C'est du triage, entre les survivants sains, les infectés et ceux dont vous n'êtes pas certains de pouvoir garantir la fraîcheur, et qui vont passer un petit moment dans vos petites cellules de quarantaine. La difficulté, et sans doute le seul intérêt, est de faire la différence entre un symptôme clair de zombification et les conséquences sanitaires d'une crise mondiale sur des quidams qui viennent vraisemblablement de passer les pires semaines de leur vie. Les yeux rouges et des ecchymoses ? Infection claire ou légère irritation due à des nuits un peu stressantes et marques d'un voisinage en quête de vos provisions ? La frontière est parfois grise, ce qui ouvre la voie à l'interprétation, donc à l'erreur.

Juste un douane. Après *Papers, Please* et *Contraband Police*, le jeu de checkpoint serait

devenu un genre ? Dans ce cas, ce nouveau venu manque cruellement de ce que ses prédécesseurs intégraient : de l'implication. C'est tout le propos du génial jeu de Lucas Pope, qui ne vous juge jamais, mais vous laisse mariner face à des dilemmes qu'il rend humains. Ici, la boucle de vérification marche, on découvre de plus en plus d'outils (mesure de pouls, de tension, scanner aux rayons X, etc.) et de symptômes au fil de la courte campagne, mais c'est monotone et rien ne donne vraiment vie à la petite communauté de survivants que l'on constitue. Pire, la zone de quarantaine étant assez chiche (bien qu'extensible), on se retrouve souvent à ne plus pouvoir y caser un cas litigieux, et la meilleure réponse est alors toujours de coller une balle dans la nuque du pauvre bougre. Le risque est moins grand que de laisser entrer le loup dans la bergerie, et la punition faible (moins de points pour améliorer la base). Ajoutez des mini-jeux accumulés pour remplir de contenu (du shoot au drone, des opérations au labo pour prélever des organes de cas suspects, etc.) et une gestion de base minimaliste (cliquer pour remplir les stocks et améliorer les bâtiments que l'on peut), et vous obtenez un truc tout juste distrayant, mais qui n'utilise pas son concept au-delà du gimmick. »



Genre : simulation de douanes, gestion (très) légère de base
Développeur : Brigada Games (Arménie)
Éditeur : Devolver Digital
Plateforme dispo : Windows
Téléchargement : 12 Go
Date de sortie : 12 janvier 2026
Langues : anglais, français



Notre avis :

Un jeu vaguement rigolo quelques heures, sans doute trop mis en avant par des streamers dont c'est justement le pain blanc, mais qui ne propose ni un fond, ni une forme qui justifie que vous y dépensiez 20 balles. Gardez-les pour acheter du PQ à échanger après la future pandémie zombie.

20 €





Par Soupape François

Super Woden : Rally Edge

L'HISTOIRE SANS FREINS

STOP. Arrêtez tout. Ne sentez-vous pas la frénésie du quotidien peser sur vos frêles épaules ? Entre Ellen qui vous parle d'enfants apeurés et Noddus de guerre, vous méritez une pause.

Ce qu'il vous faut, au milieu des *Zinzin Battle Ultra Kill Online* et des *Ratata Clic Boum Ultimate*, c'est de l'ASMR. Oh, je ne vous parle pas de ces très horripilants bruits de bouche qu'on vous susurre à l'oreille, ni de ces ongles désagréablement longs qui tapotent ces pauvres micros innocents. Je vous parle du véritable ASMR. Celui dont on est acteur, volant dans la main gauche, frein à main dans la droite. « *Ça sent pas le sapin, ça pue l'embrayage* », disait le poète séquanodionysien Sofiane Zermani. Mais pour cet exercice de relaxation, rassurez-vous, aucune odeur ne viendra parfumer votre plaid vert bouteille plein de poils de chats. Tout se passe sur votre ordinateur numérique. Recherchez *Super Woden : Rally Edge* sur Steam. Admirez son élégante jaquette virtuelle façon BD. Sentez dans votre paume la pièce que vous auriez glissée dans la fente d'une machine d'arcade.

Carénage de raison. L'eurodance démarre. Le *glong* très arcade que fait le curseur en passant d'un menu à l'autre pourrait tout aussi bien être celui d'un jeu de bagarre. Mais ici, pas de violence. Le seul horizon est

le caressage d'asphalte, le cajolage de gravillons à grands coups de gomme. Avec des véhicules des années 1980 et 1990, pour rappeler aux nostalgiques les performances de Daniel Balavoine au Paris-Dakar (enfin, sauf pour l'édition 1986). Au long d'un mode carrière très simple, les paysages traditionnels défilent : les routes enneigées de Suède et leurs sapins, les pistes poussiéreuses du Kenya et leurs girafes, les routes à trois grammes de France. Dans un atelier mécanique à l'échelle de petites voitures, on améliore ses suspensions, ses pneus, son moteur, en dépensant les piécettes gagnées à la force du patinage. Au fil des étoiles collectées (trois par épreuve, selon votre place sur le podium), de nouvelles courses, conditionnées à l'achat de nouvelles voitures toujours plus puissantes (les classes vont de E à A), font leur apparition, jusqu'au titre de champion ultime. Cette capsule de 10 heures vous aura détendu, rebranché aux injecteurs primaires du gaming à base de dérapages. Seule ombre au tableau, une caméra peut-être un peu trop haut perchée, qui nous prive parfois d'une précieuse seconde d'anticipation, malgré les annonces de la copilote. ❧

Genre : petites voitures 3D
Développeur : ViJuDa (Espagne)
Plateforme dispo : Windows
Téléchargement : 2 Go
Date de sortie : 15 janvier 2026
Langue : français



Notre avis :

Super Woden : Rally Edge est simple et doux comme une patte de lapin attachée au rétroviseur, pour le prix d'à peine dix Arbres Magiques senteur vanille.

13 €



Perfect Tides : Station to Station

LES POSSIBILITÉS D'UNE VILLE

Par Ellen Replay

Il ne faut pas forcément avoir été un adolescent dans les années 2000, perdu au beau milieu de l'effervescence d'une grande ville pour apprécier le point & click *Perfect Tides : Station to Station*. Après tout, qu'y a-t-il de plus universel qu'un récit sur le passage à l'âge adulte, qui parle de l'amour, de la mort et du sentiment de ne pas être exactement à sa place ?

Pour profiter pleinement de *Station to Station*, contentez-vous de remplacer les films que les protagonistes évoquent lors de leurs discussions (type *Requiem for a Dream*, *Matrix: Reloaded* et *La Cité de Dieu*) par des références culturelles de l'époque où vous étiez adolescent. Souvenez-vous de la première fois que vous vous êtes demandé « *Mais qu'est-ce que je fous là ?* » au beau milieu d'une fête peuplée de personnes prétentieuses. Repensez à toutes les fois où vous êtes tombé amoureux (ou plus précisément, à toutes les fois où vous pensiez être amoureux, même si ce n'était peut-être pas tout à fait vrai). Il ne vous sera pas non plus nécessaire d'avoir joué à l'épisode précédent, qui s'appelle *Perfect Tides* tout court. Il faudra surtout avoir envie de prendre son temps, et accepter de se laisser porter par une histoire – en l'occurrence celle de Mara Whitefish, une aspirante écrivaine de 18 ans, qui vient tout juste de quitter l'île où elle a passé l'intégralité de son existence pour étudier dans une grande ville.

Quand on AIM, on ne compte pas. Il y a seulement une poignée d'environnements dans *Station to Station* (les différents lieux de la version fantasmée de New York où habite Mara, son université ou encore l'appartement de sa mère où elle fait régulièrement la navette), mais le pouvoir évocateur du jeu donne le sentiment de voyager en permanence. Le *pixel art* est superbe, les animations simplistes mais très réussies : il suffit de voir Mara allongée en étoile de mer sur

Le monologue intérieur de Mara retranscrit parfaitement ce que ça fait d'avoir 18 ans.

son lit, les yeux écarquillés alors qu'elle se remémore les moments les plus embarrassants de sa soirée de la veille, pour se rendre compte qu'il n'y a pas besoin de photoréalisme pour dépeindre le mal-être adolescent. *Station to Station* résume aussi très bien ce qu'Internet pouvait représenter au milieu des années 2000, avant le doomscrolling : un endroit où apprendre plein de choses sans craindre de voir les résultats faussés par une flopée de sites générés par IA, où découvrir des groupes d'indie rock obscurs, où discuter avec des gens qui vous *comprennent*, où tomber sur des *shock sites* au détour d'un clic, où frissonner en recevant un message de son crush en pleine nuit – en bref, un endroit nouveau, terrifiant et excitant, où l'on pouvait se sentir un peu comme à la maison. Le jeu consiste en grande partie à papoter avec des gens, en ligne ou

IRL, et à découvrir de nouveaux sujets de discussion à évoquer avec eux, comme le sexe, la drogue, la mort, l'anarchisme ou le cinéma.

Écran total. En tant qu'aspirante écrivaine, Mara va aussi avoir plein de textes à rendre : pour écrire le mieux possible sur un sujet précis, il va falloir lire des bouquins, parler avec des gens qui élargiront vos horizons et faire de nouvelles expériences. À mesure de vos avancées, des points seront ajoutés pour chacun des sujets maîtrisés. Ainsi, lire une œuvre de Bell Hooks vous en apprendra un peu plus sur l'amour et la psychologie, là où Pierre Kropotkine vous aidera à mieux parler de politique. Crapoter sur un joint à une soirée vous permettra de mieux écrire sur la drogue, aller à des concerts vous apportera une meilleure connaissance de la musique, tandis que voir *Phone Game* au cinéma vous garantira une meilleure note sur votre dissertation qui porte sur la représentation de la ville dans les médias¹. Évidemment, ce n'est pas parce que vous maîtrisez plus un sujet qu'un autre qu'il faut absolument écrire dessus : votre professeur de littérature n'a pas forcément envie de vous lire en train de vous épancher sur votre consommation de weed dans votre commentaire de texte sur *Bartleby*. En dehors de ça, *Station to Station* est plutôt chiche côté gameplay : à l'exception de quelques mini-jeux (où il faudra par exemple vous préparer pour aller à une soirée, jouer du Gershwin au piano ou danser dans un mosh pit à un concert de punk japonais), le jeu se résume surtout à aller d'un endroit à un autre et à discuter. Sauf que je m'en fiche complètement : les dialogues sont drôles et bien écrits, certaines situations sont trop réelles et subtiles pour relever de la pure invention, le monologue intérieur de Mara retranscrit parfaitement ce que ça fait d'avoir 18 ans, au moment précis où l'on estime avoir ouvert les yeux sur le monde parce qu'on a lu un essai politique de soixante pages et survécu à une gueule de bois. Il y a aussi une scène de karaoké d'anthologie. C'est une magnifique représentation de l'adolescence, cette période où l'on se définit pleinement par ses goûts culturels et où la moindre rupture amoureuse peut sembler insurmontable, dans tout ce qu'elle a d'intense et de profondément *cringe* à la fois. ❧

1. On pourrait croire que c'est fantasmer le processus d'écriture, mais croyez-en mon expérience d'ex-adolescente : j'ai eu une excellente note à mon bac d'anglais renforcé parce que j'ai correctement traduit le faux-ami « clerk », après en avoir appris la signification deux jours plus tôt en matant le film *Clerks* de Kevin Smith.

Genre : point & click, capsule temporelle
Développeur / Éditeur : Three Bees (États-Unis)
Plateformes dispo : Windows, macOS
Plateforme test : Windows
Téléchargement : 1,64 Go
Date de sortie : 22 janvier 2026
Langue : anglais



Notre avis :

En l'espace de dix heures, *Perfect Tides : Station to Station* m'a successivement remué les tripes, gênée, emplie de nostalgie, fait rire comme une baleine, avant de me rappeler tout ce qui faisait la complexité et la beauté des relations humaines. Au moins deux de ses scènes vivront éternellement dans mon cerveau sans jamais payer de loyer, et j'espère que ce sera le cas pour vous aussi.

20 €





Chaque sujet que vous pouvez évoquer avec les différents PNJ sera consigné dans votre téléphone.
Conseil : évitez peut-être de parler de sexe ou de drogue à votre grand-mère au beau milieu du petit-déjeuner.





Par Perco

2XKO

LA CASTAGNE, ÇA VOUS GAGNE

Un genre qui brille lorsqu'on joue avec des potes et dans lequel on finit systématiquement par crier au déséquilibre et à insulter les mamans, finalement, c'est une suite logique pour Riot Games.

Après *League of Legends* et *Valorant*, Riot continue de justifier le s de « Games », après des années de railleries. Sorti en free-to-play après plusieurs périodes de bêtas, c'est dans un genre surprenant qu'ils reviennent, et même dans un sous-genre particulier : le jeu de baston en *tag team*, à la *Marvel vs. Capcom*. Ce n'est pas le genre le plus accueillant, même chez les fondus du stick, car il oblige à maîtriser plusieurs personnages, et à apprendre une tétrachiée de *match up* et de duos possibles. Pour compenser, *2XKO* donne une illusion d'accessibilité, qui ne résiste pas à l'analyse. Heureusement, c'est pour mieux révéler un gameplay solide et une réalisation particulièrement efficace. Sur le fond, c'est tout de même assez technique, notamment pour assurer une bonne défense, avec plusieurs options de garde et pour bien choisir sa Fusion de départ (des bonus pensés pour différents styles de jeu). Dès les premiers matches, on se dit que, quand même, ça bouge bien. Animations, effets de lumière, réactivité, tout est étonnamment propre, coloré, et un tutoriel hyper complet permet de vite aller coller ses premières mandales en ligne. Classiquement, on incarne deux personnages avec la possibilité de switcher entre eux, d'appeler son compère pour compléter ou continuer un combo. Sur

le fond, *2XKO* ne cherche pas à révolutionner le genre, mais à arriver sur le marché avec un produit bien fini, complet, et miser sur son plus gros avantage, être super gratos. Pourtant, au milieu de ce classicisme, il arrive à placer deux tatanes surprenantes : la première est l'une des meilleures idées possible, l'autre un crachat dans le visage des vieilles personnes, dont je fais partie.

Hello young fellas ! La nouveauté géniale, et si bête qu'il est incroyable que les autres ne le fassent pas, est de proposer de jouer en coopération. Chacun prend le contrôle d'un personnage et on se tape dans la main, comme un passage de relais au catch, pour se faire remplacer par son pote. Une manière originale et ultra efficace de se faire carry par un copain plus costaud, ou de l'accuser en cas de défaite. La seconde est un choix drastique : les coups spéciaux sont déportés sur deux boutons, sans doute pour s'adapter encore plus facilement aux joueurs sur manettes. Oui, vous avez bien lu, pas de manipulations, de quart avant, de 360, rien, nada. Écoute-moi bien Riot : je faisais des quarts de cercle alors que tu faisais encore des mods pour jeux PC. En les enlevant totalement, c'est des décennies de mémoire musculaire que tu assassines ! Sale jeune va. »

Genre : baston
Développeur / Éditeur :
 Riot Games (États-Unis)
Plateformes :
 Windows, PS5, Xbox Series
Plateforme test : Windows
Téléchargement : 20 Go
Date de sortie : 12 janvier 2026
Langues : anglais, français
Prix : free-to-play
 (avec des microtransactions cosmétiques hors de prix)



Notre avis :

Une entrée plus que correcte sur un marché plus vivant qu'on ne pourrait le croire. *2XKO* est un *tag battler* solide, bien moins simple qu'il ne veut s'en donner l'air et parfaitement réalisé. Il ne me fera pas lâcher mes vieilles amours, mais si j'avais vingt ans de moins... qui sait ?

Free-to-play





Par Kocobé

Big Hops

C'EST PAS CLAIR, RAINETTE

Ils ont quand même raison, les développeurs de *Big Hops*. À quel moment le héros d'un jeu de plateforme de 3D ne devrait-il pas systématiquement être une grenouille ? Entre les cuisses parfaitement adaptées à du saut et une langue idéale pour du grappin, c'est tout un programme de parkour qui nous est annoncé.

Et c'est sûrement le plus gros problème des promesses : c'est qu'elles sont très faciles à décevoir. Avec son univers coloré et très mignon, *Big Hops* nous met dans les grolles de campeur de Hop, une jeune grenouille à l'énergie de scout qui se balade dans la forêt avec sa sœur. Très vite, un diabolotin dont les motivations ne sont pas très claires nous envoie dans une dimension parallèle et nous somme de récolter des « drip », sortes de gouttes sombres qui se sont matérialisées dans les différents niveaux (désert, mer, mine...) qu'on va enchaîner les uns après les autres. Ce sont les étoiles dans *Super Mario 64*, ou les sabliers dans *A Hat in Time*, en gros. Sauf que, contrairement à ses deux illustres aînés en la matière, ce pauvre Hop n'est jamais si agréable que ça à diriger. Au sol, je n'ai pas grand-chose à redire, mais bon sang que c'est laborieux dès qu'il quitte le plancher des vaches ! Hop peut grimper pour un temps sur les murs dans la limite de sa roue d'endurance, comme dans *Lil Gator Game*, mais ça, c'est seulement quand la caméra est de bonne humeur. S'il a de l'élan, il peut aussi courir sur des surfaces verticales, mais on retombe si vite qu'une fois sur deux, une telle entreprise nous mène droit à la catastrophe.

Mauvaise langue. Là où c'est bien plus grave, c'est que l'utilisation de la langue comme d'un grappin est particulièrement mal foutue. La gestion du balancier réclame une réactivité déraisonnable, ce qui rend un mouvement habituellement si plaisant dans le jeu vidéo très vite incontrôlable. Avec un tel personnage, c'était le truc à ne pas rater. Le jeu aurait pu se rattraper aux branches de son système de fruits à planter pour créer des plateformes, placer des prises, ajouter des lianes ou mettre le feu à des bottes de foin. Au fond, pourquoi pas ! Mais pour que l'ensemble fonctionne, il aurait fallu créer un level design autrement subtil et profond. J'ai cru devenir fou quand, au cours de l'aventure, on m'a déposé au fond d'une immense pièce avec comme seuls outils bringuebalants des balles rebondissantes. La solution ? En libérer plein et prier tous les saints que trois d'entre elles finiront par s'aligner par hasard et me sortir de ce bourbier. Dommage, pour Hop, mais je ne peux faire autrement que de vous préconiser de vous mettre dans la peau de cette grenouille et de sauter par-dessus cette aventure, aussi mignonne soit-elle. »

Genre : plateforme 3D
Développeur / Éditeur :
 Luckshot Games
 (États-Unis)
Plateformes dispo :
 Windows, PS5, Switch
Plateforme test :
 Windows
Téléchargement : 5 Go
Date de sortie :
 12 janvier 2026
Langue : anglais



Notre avis :

C'est un signe terrible qui ne trompe pas pour un *platformer* 3D : je ne prenais toujours pas de plaisir dans mes mouvements après 10 heures de jeu. *Big Hops* veut à la fois concilier l'exploration mignonne de *Lil Gator Game* et la maestria des mouvements d'*A Hat in Time*. Mais en ne tranchant jamais et en ne palliant rien, on se retrouve avec une aventure surtout bancale.

20 €



Unemployment Simulator 2018

FRANCE TRAVAIL, FAMILLE, PATRIE

Par Ellen Replay

En 2018, j'étais au chômage. Enfin, pas tout à fait : en 2018, j'étais journaliste indépendante et je commençais tout juste à écrire pour *Canard PC*, mais certaines mauvaises langues vous diront que ça équivaut à peu près à la même chose.

Cette année-là, j'ai donc passé pas mal de temps à envoyer des justificatifs à Pôle Emploi, à rédiger des lettres de motivation, à tenter tant bien que mal d'esquiver des rendez-vous destinés à m'apprendre à mettre en page mon CV, à jongler parmi des annonces qui n'avaient absolument aucun rapport avec mon expérience professionnelle (vraie histoire : cette année-là, mon conseiller m'a suggéré de postuler en tant que traductrice français-somali, alors que je ne parle pas un mot de cette langue). Entre deux sessions d'écriture, je me souviens avoir longtemps erré dans mon appartement en écoutant « Heaven Knows I'm Miserable Now » des Smiths, dans lequel Morrissey se plaint de ne pas trouver de boulot, avant de se plaindre d'avoir décroché un boulot et d'être toujours aussi triste. Bref, j'étais parfaitement qualifiée pour tester *Unemployment Simulator 2018* (la date fait partie du titre), qui se présente comme un « jeu d'horreur psychologique pour adultes », en plus d'être « fondé sur des faits réels ». Je pense pouvoir affirmer sans trop me mouiller que son développeur, Samuel Lehtikainen, en avait lui aussi gros sur la patate il y a huit ans.

Ils m'entraînent au bout de l'ennui. Dans ce simulateur de chômage, donc, vous incarnez un homme désœuvré qui tente tant bien que mal de s'acquitter de ses tâches pour la journée. Nettoyer votre appartement, vous brosser les dents, prendre une douche, envoyer une lettre de motivation, arroser votre plante verte, réchauffer un plat au micro-ondes, dormir : chaque jour compte son lot de missions peu passionnantes qui aspireront progressivement votre âme. Chaque action réussie fera résonner une petite salve d'applaudissements, comme si vous étiez le héros d'une sitcom extrêmement déprimante. Il faudra aussi constamment surveiller votre santé, votre niveau de fatigue, ou encore votre jauge de dopamine et d'anxiété (si elles s'épuisent, votre personnage ne voudra plus rien faire, et dans le pire des cas, il mourra d'ennui). Pour vous remettre d'aplomb, il suffit de rompre un peu la monotonie du quotidien en lançant une partie de *Kill Everything* (un FPS où, vous l'aurez sans doute compris, il faut tuer absolument tout), en faisant une petite sieste, en regardant des vidéos à la con sur Internet, en jouant un peu de guitare, en grignotant ou en matant un porno. Si vous consultez votre téléphone après avoir reçu une notification, votre anxiété peut monter (si vous

recevez, par exemple, un énième message de France Travail qui menace de vous radier sans raison apparente) – et de la même manière, votre taux de dopamine peut grimper (si vous grappillez un match sur Tinder ou que quelqu'un vous envoie un même rigolo). Au tout départ, les journées passent et se ressemblent toutes. Enfin, il y a tout de même quelques petites variantes : lors des journées placées sous le signe de l'autodépréciation, vous ne pourrez pas croiser votre reflet dans un miroir sans vous représenter un troll grotesque. Lors des journées mélancoliques, vous pourrez appuyer sur « C » pour pleurer. Vous pouvez notamment pleurer en faisant la vaisselle, et c'est un spectacle très triste.

Vous pouvez pleurer en faisant la vaisselle, et c'est un spectacle très triste.

C'est une représentation assez brutale, souvent grossière, des pires aspects d'un chômage longue durée dans une société capitaliste. Mais à rebours de *Vendrán Las Aves*, *Unemployment Simulator 2018* n'est pas un jeu où il faudra prendre soin de votre personnage à la manière d'un Tamagotchi, jusqu'à ce qu'il parvienne finalement à se reconstruire.

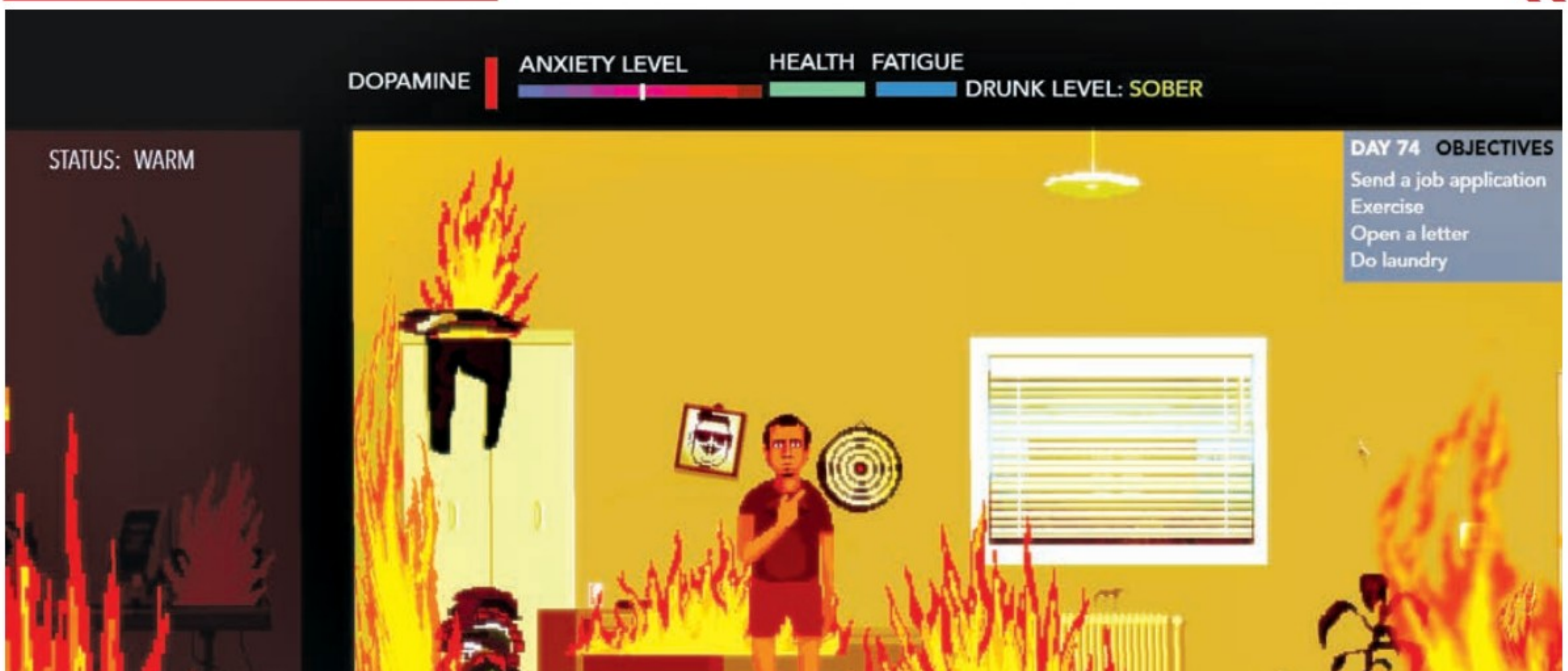
Bureau des cœurs. Très vite, on se rend compte que quelque chose cloche : des courriers étranges d'un expéditeur inconnu s'entassent sur votre paillason. L'autre jour, vous auriez juré avoir entraperçu une silhouette à travers votre judas. Entre chaque journée, vous faites des rêves étranges où vous perdez toutes vos dents, où vous vous imaginez retrouver un boulot et vous noyer sous une liasse de billets. Des tâches absurdes viennent progressivement s'ajouter à votre *to-do list* quotidienne : entre deux tâches ménagères, il vous faudra nourrir une étrange créature qui s'est nichée dans votre plante verte, accomplir des rituels pour satisfaire un démon, ou encore vous cacher d'un squelette surgi de votre placard. De simulateur de chômage, *Unemployment Simulator* vire rapidement à l'expérience *arty* absurde. Il y a de très bonnes idées, suffisamment de mini-jeux pour vous tenir occupé et plein de fulgurances visuelles, mais je dois avouer que je n'ai absolument pas compris où le jeu cherchait à m'emmener. Je peux tout de même affirmer une chose : je suis très contente que Samuel Lehtikainen ait retrouvé du boulot. »

Genre :
simulateur de chômage
Développeur :
Samuel Lehtikainen
(Finlande)
Éditeur :
Turbolento Publishing
Plateforme dispo :
Windows
Téléchargement :
650 Mo
Date de sortie :
3 février 2026
Langue : anglais



Notre avis :
Quelque part entre le simulateur de chômage et l'expérimentation artistique, *Unemployment Simulator 2018* est une expérience singulière – tellement singulière que je ne sais franchement pas à qui la recommander.

10 €
Radié /10



Code Vein II

L'IMMONDE OUVERT

Par Rudyard Clipping

C'est *Code Vein* et *Dark Souls* qui pénètrent dans un bar, le genre de rade décrépît aux lumières feutrées. Le premier n'a pas l'air dans son assiette, il paraît maussade, abattu. Sa dégaine est grisâtre. *Dark Souls*, inquiet, lui lance : « *Tout roule ? Alors Londo ?* »

Code Vein fait partie des titres que j'ai obtenus gratuitement dans les jeux du mois du PlayStation Plus. Un téléchargement à la hâte et quelques dizaines d'heures plus tard, je ne savais même plus où j'habitais. Le néant et l'inutile s'embrassaient de bon cœur dans la célébration du loufoque. Cependant, un souvenir me restait comme coincé entre les flots du vulgaire. Une reprise, ou peut-être un clin d'œil, à la resplendissante Anor Londo de FromSoftware, mais en version Gifi.

Au kitsch passéiste et mystérieux des Nier, Code Vein II substitue le fade et le ringard.

Au coin du feu, parfois, j'y repense et ça me fait bien marrer. Ce jeu, c'était un type raide mort qui jonglait avec des cocktails Molotov, les laissant tomber les uns après les autres sur sa gueule béate. Entre le grand brûlé et le grand burlesque, le cadavre maladroit rampait ensuite jusqu'à sa propre tombe, grattant le fond du médium pour s'enterrer à demi-vivant. C'était festif. Certes, on ne riait pas beaucoup, mais il n'y avait aucune haine ou animosité contre ce grand blessé de la vie. Lorsque le second épisode a débarqué à la surprise générale, on pouvait avoir une petite idée d'à quoi s'attendre.

Lent de grâce. Que distingue un mauvais jeu d'un jeu moyen ou sympathique ? Des instants précis, une idée de gameplay, ou encore un décor. Vous avez toujours un faisceau de causes pour plusieurs conséquences, le ratage étant l'une d'entre elles. Ici le faisceau déborde de toutes parts. Ce qui frappe d'emblée, c'est la laideur et la pauvreté de l'ensemble : les personnages sont inexpressifs et sans imagination, les scènes d'exposition cadrées par des plots en grève, et les banals bâtiments en ruine ne rendent pas hommage aux infinies possibilités du post-apo. Parfois, les éclairages et reflets laissent échapper quelques promesses, vite déçues par de grandes structures en carton-pâte qui abritent les mêmes tables de billard, des lits aux draps inexplicablement

immaculés, et des canapés club haut de gamme tout droit sortis d'un catalogue de condominiums sans âme qu'affectionnent tant les Airbnb d'Asie. Au kitsch passéiste, atmosphérique et mystérieux des *Nier*, *Code Vein II* substitue le fade et le ringard. Quant à notre héros, il est raide comme un matin glorieux et surtout d'une apathie inqualifiable. Nous jouons au choix une sorte de Noctis ou Lunafreya qui sortirait d'un fast-food d'Altissia à 3 heures du matin, mais sans Prompto, Ignis et Gladiolus pour nous porter à bout de bras entre deux gerbes. Par bonheur, les ennemis sont aussi en pleine digestion, presque ankylosés, paralysés, par l'enjeu d'apparaître dans cette suite que personne ne souhaitait vraiment. On se regarde les uns les autres dans le blanc des yeux, avant de péniblement se mouvoir.

Le Cabinet des morosités. Sans surprise, les affrontements ressemblent à des camping-cars se rentrant dans le lard, puis esquivant sans vivacité, avant de réenclencher la marche avant pour terminer le travail. Et puis dans les confins des médiocres donjons vous attendent les boss, des créatures à l'apparence et aux patterns très neutres qui ne rattrapent pas la donne. Il faut dire que ces monstres ont de quoi s'emmerder dans ces zones banales, bien peu rythmées par les compositions lambda de Go Shiina. Un monde d'un vide si terrible qu'il nous en fout le cafard. De l'île de MagMell à la forêt mort-vivante, il n'y a rien sinon quelques buissons et arbres, des tunnels puis des sous-sols, et des bâtiments déglingués au mobilier impeccable. Une approche post-industrielle faite avec les moyens du bord. Comme si ça ne suffisait pas, ces terres sont si vastes qu'on vous offre une moto pour les arpenter de long en large. Mais ce n'est pas tout. Oh non. Il n'y a pas un monde... mais plusieurs ! Le voyage temporel, encore lui, nous intime de visiter les environs à diverses époques, plus ou moins sombres, même quand elles seraient lumineuses. À l'extérieur, la vie se compte en quelques types à capuche, quasi immobiles, peu loquaces, qui font le pied de grue dans les camps de rebelles. Dans l'antre des grandes bâtisses, vous ne croiserez pas davantage de gens, et les quelques personnes répondant à l'appel semblent presque vous reprocher de croupir à jamais dans le virtuel. ➤

Genre : action-RPG
Développeur : Bandai Namco Studios (Japon)
Éditeur : Bandai Namco
Plateformes dispo : Windows, PS5, Xbox Series
Plateforme test : PS5
Téléchargement : 60 Go
Date de sortie : 29 janvier 2026
Langues : voix en anglais et japonais, sous-titres en français
Prix : 70 €



Un monde en ruine, mais
aux lits toujours nickels !





Patrimoine générique. Seuls ont droit d'exister les compagnons que vous rencontrez au fil de l'apocalyptique déambulation. Des personnages féminins de très, très mauvais goût, mal et peu fringués, et leurs homologues masculins qui ont, eux, la chance de pouvoir se payer des habits de fortune et parcourent l'histoire comme autant de stéréotypes sans intérêt. Les dialogues sont à l'avenant dans un jeu qui ne propose pas de doublage français. Et puis *Code Vein II* se prend un peu au sérieux avec une histoire rocambolesque, écrite au comptoir d'un izakaya après cinq *highballs* bien chargés.

Code Vein II se prend un peu au sérieux avec une histoire rocambolesque, écrite au comptoir d'un izakaya après cinq highballs bien chargés.

Des mots compliqués apparaissent vite à l'écran : renversement, résurgence, revenants... Beaucoup de gras pour un récit qui se résume pourtant à « l'humanité est menacée d'extinction, allons briser des sceaux sur des cocons ». Peut-être est-ce une volonté de mettre un peu d'ordre dans ce bordel, mais la profusion des quêtes principales et annexes morcèle la progression autour d'insupportables étapes telles que « parler à », « la requête de », « aller à », « trouver ceci », « visiter cela ». Pourtant, *Code Vein II*, à la différence d'un *Lost Soul Aside*, avance des arguments de gameplay. D'abord la

possibilité de façonner votre manière de combattre autour d'un processus simple : on attaque, on absorbe du sang (ichor) et on active des compétences (forma). Un vaste panel d'armes vient multiplier les possibilités, chacune disposant de compétences propres et d'emplacements vacants pour des compétences tierces à acheter ou dénicher dans ces steppes désolées. Des armes exclusives (forma hérité), comme l'arc, ainsi que des équipements défensifs (forma de défense) s'ajoutent à la panoplie.

Code de la déroute. Le jeu se distingue surtout par son approche des partenaires qui combattront à vos côtés ou que vous assimilerez pour renforcer vos statistiques. Quand vous mourez, ce coéquipier se sacrifie pour vous ressusciter. Après quelque temps, le type déboule de nouveau, et ainsi de suite. Cette vie supplémentaire vous confère la possibilité de jouer la montre pour garder un atout dans votre manche. Ces personnages vous partagent en outre leur code sanguin, un ensemble de bonus à activer et améliorer. Si l'on met de côté les designs, le lore, la maniabilité (bref, tout), ces systèmes-clés pourraient fonctionner dans une proposition beaucoup plus dynamique, resserrée et confortable. Quand il n'y a pas la possibilité de faire autrement, canalisons, élaguons l'inutile. D'autant que le jeu souffre de soucis de collision, d'une caméra aléatoire dans les escaliers et les maigres couloirs, et de clipping lors des balades en plein air. Prenons les boss acculés contre un mur qui disparaissent le temps des attaques spéciales de drain. Et puis, qui a pensé que s'accroupir en appuyant sur R1 et bas était une bonne idée ?

Notre avis :

Combattre des abominations dans un jeu qui frôle l'abomination. *Code Vein II* traîne sa peine et la nôtre. Aussi, l'expression « jamais deux sans trois » nous glace le sang.

70 €



BIENTÔT SUR VOS ÉCRANS

EN CHANTIER

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

56 MENACE

60 TITAN QUEST 2

64 WINNIE'S HOLE

À VENIR

66 APHELION

68 AUSTRALIA DID IT

70 AFTER THE WANE

Winnie's Hole © Twice Different - Aphelion © Don't Nod



||| **Aphelion**

B
I
E
N
T
Ô
T

||| **Winnie's Hole**

SUR VOS
ÉCRANS



Genre : tactique
au tour par tour
Développeur : Overhype
Studios (Allemagne)
Éditeur : Hooded Horses
Plateforme dispo : Windows
Date de sortie :
sans doute début 2027
Prix : 30 €

Menace

Une pression sans mousse

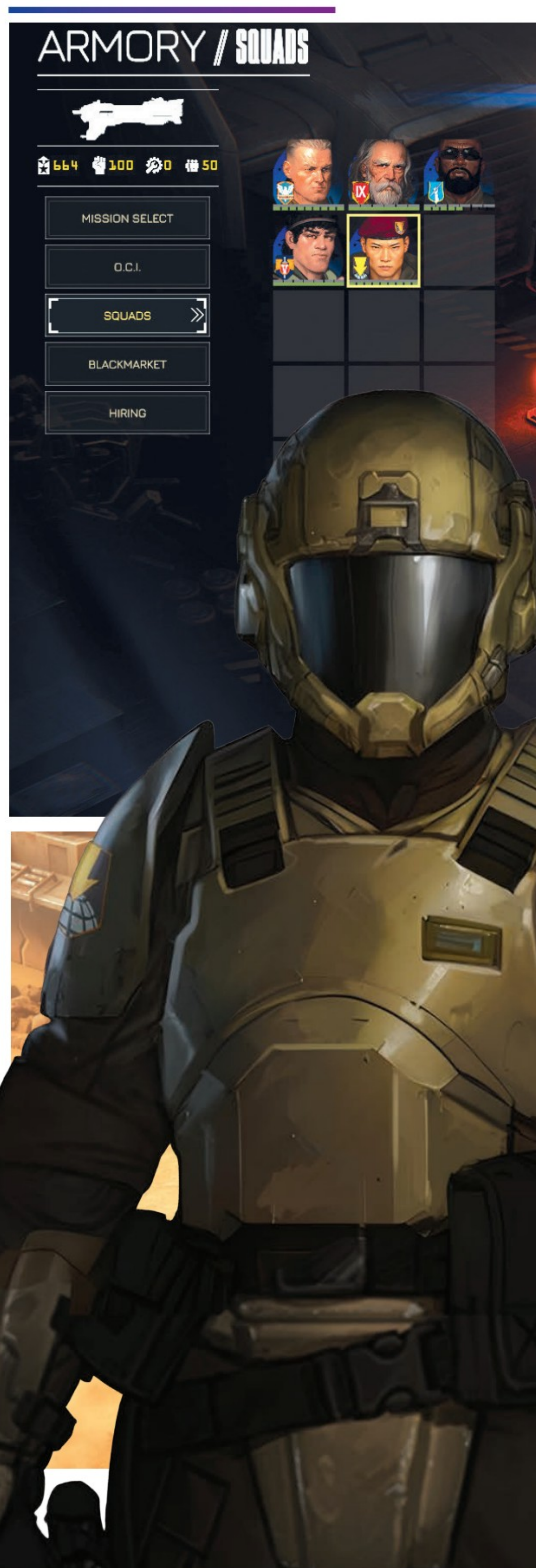
PAR PERCO

J'ignorais, enfant, que les conseils de ma mère me seraient aussi utiles pour jouer à *Menace*. « *Qui va piano va sano* », « *Prudence est mère de sûreté* », « *Pense à la pénétration d'armure dans le choix d'une arme de poing* ». La sainte femme.

Des années plus tard, je continue de trouver son dernier conseil incongru pour un enfant de huit ans – même si j'ai fait toute ma scolarité dans le public –, mais, grâce à *Menace*, j'ai pu mettre en application ce qui n'était que des maximes. Ici, bouger trop vite, ne pas regarder avant de traverser, ne pas se méfier tout le temps, c'est se mettre en danger. Il vaut mieux vous avertir d'emblée : le second jeu d'Overhype Studios n'est pas un *Battle Brothers 2*, loin s'en faut. Moins ambitieux sur bien des aspects, il représente néanmoins ce que le monde du tactical a connu de plus intéressant ces dernières années. Après une démo, l'ouverture de son accès anticipé permet de se faire une idée plus complète du tout, même si le studio compte mettre à profit l'année à venir pour faire évoluer son nouveau bébé en fonction des retours des joueurs. Parfois, j'essaie de sortir de mon addiction pour *Warhammer 40K*. Pas de chance, ici, l'inspiration des développeurs est clairement de retrouver les sensations du jeu sur table de Games Workshop, les fondateurs du studio ne s'en cachent même pas et revendiquent leur ADN de gros fans. C'est cette approche qui les a emmenés sur une piste légèrement différente de la sacro-sainte formule *XCOM*, ce qui n'est pas plus mal. Ici, on ne contrôle pas des héros, mais des troupes, des petites équipes sous les ordres de chefs d'escouades variés. Au départ, vous en choisissez quatre, et au fil du temps, il vous sera possible d'en recruter plus, à moins que vous ne deviez plutôt vous rendre aux funérailles des premiers si vous n'avez pas assez pris vos précautions. Chacun a son

Enfin on débarque au sol, et c'est là que Menace brille de mille feux.

propre arbre de compétences, offre des bonus précis, dont un de départ unique, possède même un potentiel de progrès différent selon son âge. À la tête de leurs bataillons, ces officiers vous emmènent combattre des pirates de l'espace, des aliens insectoïdes et – en cours de route – une faction de Terminators, la fameuse « Menace », pour reprendre le contrôle du Système Wayback, un système spatial isolé qui a un peu oublié que la décentralisation ne les autorise pas à faire ce qu'ils veulent loin de la capitale sur Terre. ➤





Staff Sergeant Charles Lim
81st Astral Assault

REMOVE FROM MISSION

SQUAD TYPE
INFANTRY

Unequip Squad

INFANTRY WEAPON X8
BR3A3 Kr-BaR MOD3 Suppressed
Battle Rifle
104

INFANTRY SPECIAL X1
Flamethrower
Flamer
15

INFANTRY ARMOR X9
RMC Fatigues
Fatigues

STATS

Action Points	100
Accuracy	65
Discipline	70
Damage Reduction	6%
Hitpoints	10
Critical Chance	0%
Defense	5%
Promotion Tax	10
Growth Potential	7
Supply Cost	20

ATTRIBUTES

EUPHORIC NEW! 2

Lim

3

F7 BUG REPORT

OBJECTIVES

- Secure the Outpost by moving units into the capture zone. (0/12)

SECONDARY OBJECTIVES *****

- * Complete the mission within 10 rounds.
- * Destroy more than 90% of all enemy forces. (0/9)
- * Destroy more than 70% of all enemy forces. (0/7)
- * Complete the mission without losing a squad or vehicle.
- * Complete the mission with less than 3 structures destroyed. (0/3)

Lim

81st Astral Assault

50 / 100

F END TURN

Arsenal Lupin. Ces escouades, on peut les emmener dans des opérations au sol, ou les laisser se reposer dans le TCRN *Impetus*, notre gigantesque vaisseau – à moitié une épave lorsque la campagne débute. On sélectionne et zou... minute papillon, et l'équipement ? Bien entendu, il faut les équiper nos zouzous, et ça va vous prendre une plombe à chaque fois. L'arsenal de *Menace* est monstrueux, il y a de tout, et en différents modèles, des armes à plasma, des armes conventionnelles, des lasers, des grenades de tout type, chacune avec des tas de statistiques, d'effets et d'usages divers. Pour chaque groupe, il est judicieux d'installer aussi une arme spéciale, qui nécessite généralement de se déployer pour être utilisée, et remplir leurs poches de munitions en rab, ou de gadgets divers. Certains commandants sont des « pilotes », qui ne sont pas accompagnés de piétaille, mais viennent avec leur blindé, leur rover ou même des méchas et peuvent équiper de puissantes armes. Tout s'achète sur un

Menace prend – enfin – en considération un fait indiscutable : se faire canarder, ça fait trembler les genoux.

marché noir, par troc. Cette séquence au supermarché de la balle, toutefois, est l'occasion pour *Menace* de montrer son premier gros choix de gameplay, lui aussi venu du monde des jeux de figurines : on ne dispose que d'un certain nombre de points, à diviser entre ses troupes librement et tout coûte assez cher ; le choix d'un chef d'escouade, les flingues, les armures, les utilitaires... bref, ce n'est pas un jeu qui veut vous faire progresser jusqu'à un moment où vous pouvez tout vous payer, mais vous obliger, jusqu'au bout, à faire des choix. N'emmener que deux groupes, mais les suréquiper ou rameuter tout le monde, mais se battre en slip ? Prendre un véhicule, cher, mais qui peut parfois transporter les troupes et dont le blindage offre une couverture mobile précieuse pour les fantassins planqués derrière ?

Tactical me baby ! Sur la carte du système et les trois planètes disponibles (pour l'instant), vont commencer à apparaître des propositions d'opérations. Celles-ci sont des séries de trois ou quatre missions consécutives, avec des « routes » à la *Slay the Spire* permettant de faire quelques choix en fonction du type de mission proposé ou des récompenses offertes. Ici encore, *Menace* se distingue de la formule *XCOM*, en mettant la résilience au cœur du gameplay. Il ne s'agit pas de monter le bataillon parfait pour un seul combat, mais de construire un ensemble capable de survivre à un enchaînement sans renfort, et d'y être utile de préférence. Recherche et destruction, récupération de colis, défense de zone ou sauvetage de civils, les missions sont assez variées, mais commencent à tourner en rond vers le milieu de la campagne. C'est inévitable, mais on espère que le studio ajoutera encore plus de variété au fil de l'accès anticipé. Enfin on débarque au sol, et c'est là que *Menace* brille de mille feux. C'est du tactical lent, méticuleux, on avance de couvert en couvert, tout coûte une tonne de points d'action (même déployer l'arme secondaire impose de se mettre en place, de s'immobiliser et sortir de cette pose pour rebouger en coûtera autant). Chaque faction joue à son tour, dans l'ordre des unités qu'elle désire (votre véhicule peut être le dernier à agir à votre tour, puis le premier au tour suivant par exemple, pratique pour réagir). Les bâtiments sont destructibles, les lignes de tir fondamentales.

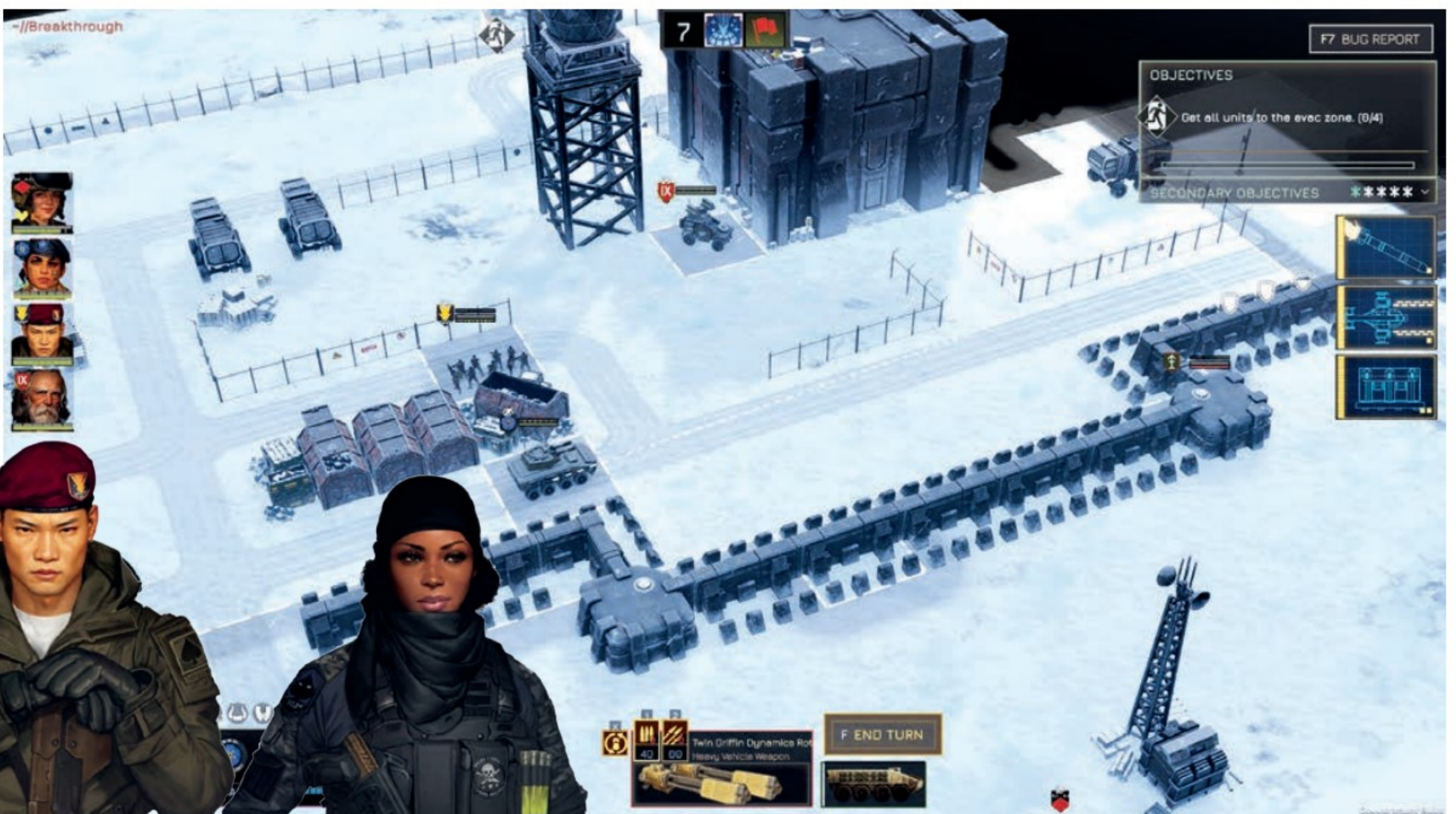
Finis le symptôme « 95 % de réussite, ça devrait aller... PAN... ah, ben non », grâce au concept d'escouade : chaque membre tire, possède son arme et les statistiques s'appliquent à chaque tir séparément, ce qui lisse la RNG de chaque coup de feu. Autre conséquence, une unité qui perd des hommes perd le même pourcentage de puissance de feu. Affaiblir une unité adverse prend enfin du sens, et deux péquins avec des AK47 font bien moins peur que dix. La peur, justement, est un concept clé de ces batailles stratégiques.

Zora la frousse. *Menace* prend – enfin – en considération un fait indiscutable : se faire canarder, ça fait un peu trembler les genoux. Finis l'idée que nos hommes ou leurs ennemis sont des êtres sans émotion, qui ne sourcilent jamais sous les bombes. En plus de leurs barres de santé et d'armure, une troisième mesure leur niveau d'ébranlement. Encore plus que le couvert, cette mécanique de suppression est au cœur des combats. Faites des tirs de barrage, arrosez sans relâche un groupe, provoquez des explosions autour de lui, dégommez ses alliés proches et il commencera par perdre des points d'action puis finira cloué au sol, incapable de faire quoi que ce soit à son tour à part ramper. Bien entendu, toutes ces règles vous concernent aussi, et il y a du *friendly fire*. L'approche « suppression avec une escouade et *flanking* avec une autre » est donc extrêmement efficace, à condition de bien choisir ses cibles (les aliens n'y sont pas sensibles par exemple). Tactiquement, c'est du caviar. On fonce alors, c'est parfait ? Eh bien ça dépend, car *Menace* a trois gros défauts. Tout d'abord, il est livré sans la notice d'utilisation et rien, surtout pas son ignoble tutoriel, ne vous apprendra comment utiliser tout cela. Vous découvrirez souvent qu'une info que vous ne trouviez pas est en fait présente à l'écran depuis le début, sur une microscopique icône. L'arme spéciale est toujours sur le commandant et possède souvent peu de munitions, rien ne vous le dira clairement, tout est de cet acabit, il manque des milliers d'infobulles. Ensuite, la colorimétrie de ses cartes oscille beaucoup entre le vert-marron et le caca d'oie, avouons-le, c'est assez ignoble. Enfin, et surtout, sa couche stratégique est décevante. La relation avec des factions alliées détermine les technologies installables sur votre vaisseau (infirmerie, scanners, missile et tourelle à envoyer sur le champ de bataille), mais la carte du système est une carte morte, il ne s'y passe rien à part vos actions. Ce théâtre d'opérations n'est qu'un menu de sélection déguisé, pas un monde vivant. 

En l'état :

Un peu répétitif au bout d'une vingtaine d'heures, à cause de type de missions qui commence à boucler, et décevant au-delà de ses brillantes batailles stratégiques au sol, de sa personnalisation et de son arsenal, *Menace* reste un tactical passionnant, difficile, rigoureux. Si le genre vous manque, ou si vous aimez tout comprendre seul, allez-y. Si vous préférez attendre que le studio polisse un peu son *onboarding* et son histoire, pas passionnante, attendre la V1 dans un an n'est pas non plus scandaleux.

SANS DANGER 



Genre : hack'n'slash
Développeur :
 Grimlore Games (Allemagne)
Éditeur : THQ Nordic
Plateformes : Windows,
 Linux, PS5, Xbox Series
Téléchargement : 13 Go
Sortie prévue : fin 2026
Langue : anglais
Prix actuel : 28 €

Titan Quest 2

À l'aise Péloponnèse

PAR AGAR

Dans ce monde où les loisirs finissent tous par ressembler à du travail, où tous les *hack'n'slash* sont devenus des *game as a service* qui nous obligent à grinder vingt heures par semaine calculette en main pour espérer passer du mode Nightmare XII au mode Nightmare XIII, un rebelle a décidé de dire « stop » et de nous ramener à cette époque plus simple, plus belle, où les hommes savaient profiter de la vie en folâtrant en jupette dans les champs de blé.

Commençons par un peu d'histoire, après tout ici on cause de Grèce antique. La sortie du premier *Titan Quest*, en 2006, avait divisé le public et les critiques. Certains (dont j'étais) saluaient l'originalité de son système de classe et le choix d'abandonner la *fantasy* au profit de la mythologie antique. D'autres (dont j'étais aussi par moments, surtout après avoir passé deux heures d'affilée à massacrer des satyres dans un champ de blé long de vingt kilomètres) lui reprochaient son côté répétitif, sa raideur et ses niveaux statiques, là où les autres *hack'n'slash* offraient de nouveaux labyrinthes aléatoires à chaque nouvelle partie. Le succès commercial modéré du jeu, ainsi que la faillite du studio Iron Lore en 2008 puis de l'éditeur THQ en 2013, laissaient supposer que *Titan Quest* n'aurait pas de postérité. Mais contre toute

Une agréable balade dans des décors magnifiques. Par les temps qui courent, ça fait du bien.

attente, THQ Nordic, en récupérant la licence lors du rachat de THQ en 2014, a eu l'intuition que le jeu avait encore du potentiel. Après avoir confié un portage tablette à DotEmu, il a commandé deux extensions au studio Pieces Interactive (*TQ: Ragnarök* en 2017, *TQ: Atlantis* en 2019), de quoi maintenir en vie la marque *Titan Quest* ainsi qu'une *fanbase* réduite mais très impliquée. Conclusion logique de cette stratégie, l'annonce, en 2023, de la suite d'un jeu sur lequel personne n'aurait parié un kopeck il y a dix ans. Suite dont personne, il faut le reconnaître, n'attendait grand-chose.

Recuit dans sa Grèce. Soyons honnêtes : « *Ça va être de la merde* » était plus ou moins l'opinion générale lorsque les premiers communiqués de presse ont annoncé qu'un nouveau *Titan Quest* était dans les tuyaux. Il a fallu attendre son arrivée en accès anticipé, en août 2025, pour que les sales médisants que nous sommes se décident à fermer leurs bouches. Car ce *Titan Quest 2*, et c'est (vous allez comprendre pourquoi) le plus beau compliment qu'on puisse lui faire, est exactement le même jeu que son prédécesseur. Bien sûr, Grimlore Games

n'a pas complètement ignoré deux décennies d'évolutions en matière de *hack'n'slash* : on a droit à une option « contrôle au pad », à une esquive active, à des potions avec *cooldown*, à des *telegraphs* au sol qui indiquent l'imminence d'une grosse attaque ennemie. Il suffit d'ailleurs de relancer cinq minutes le premier *TQ* pour réaliser à quel point ce nouvel épisode est infiniment plus fluide, plus agréable, plus, disons le mot, moderne. Mais pour le reste, *Titan Quest 2* est resté étonnamment proche de son modèle. On s'y promène le long des plages de la péninsule hellénique en tabassant des créatures mythologiques, en débloquent des portails et en s'arrêtant parfois dans un village où l'on trouve des commerçants et quelques quêtes secondaires. Ici on ne se préoccupe pas de endgame, d'optimisation du personnage au fil d'actes répétés sans fin (comme dans *Path of Exile 2*) ou de donjons instanciés à farmer en boucle pour gagner en puissance (comme dans *Diablo 4*). Tout ce dont on a besoin, on le trouve naturellement au fil d'une agréable promenade, zen et ensoleillée, qui change agréablement des torrents de boue grisâtre que nous déversent sur la gueule les action-RPG, lancés dans une course à la *dark fantasy* glauque depuis que FromSoftware est à la mode.

Bien coté à l'Argos. Du côté de ses mécaniques aussi, *Titan Quest* fait le choix de privilégier la qualité sur la quantité. Pas d'arbres de compétences ou de plateau de Paragon de 50 km², mais le retour de l'excellentissime système de maîtrise inauguré par Iron Lore dans le premier *TQ* (et réutilisé dans leur *Grim Dawn*) : au lieu d'opter pour une classe au moment de la création du personnage, on choisit deux « maîtrises » au cours de la première heure de jeu, qui détermineront ses capacités. Spécialiste du combat, des pièges, du feu, des éclairs... Toutes les combinaisons sont possibles





Titan Quest 2 est peut-être moins hardcore que *Path of Exile*, mais les plus irrécupérablement matheux auront quand même de quoi s'amuser : chaque compétence est entièrement customisable.





et viables, même les mélanges guerrier/magicien à première vue un peu baroques. Petit changement tout de même : contrairement au premier épisode dans lequel l'accès aux compétences les plus avancées de chaque maîtrise était débloquent au fil des passages de niveau, il faut cette fois-ci pour y parvenir gagner des points de « divinité » obtenus lors de certaines quêtes. C'est doublement malin, déjà parce que cela oblige à avancer dans l'aventure pour développer son personnage au lieu de rester à grinder sur place comme un cochon (ce qui, une fois encore, contribue à faire de *TQ2* une balade plutôt qu'un tapis de marche comme les autres *hack'n'slash* du moment) mais surtout parce que cela colle parfaitement au thème mythologique du jeu, qui nous raconte l'histoire d'un héros mortel promis à devenir un demi-dieu et qui gagne en puissance à mesure qu'il prend conscience de sa nature divine – du pur *greccore*, comme disent les jeunes.

J'aime L'hydre. *Titan Quest 2*, lui, n'a pas encore atteint l'Olympe : il ne sortira d'*early access* qu'à la fin de l'année, si tout se déroule comme prévu. Et il faut reconnaître que les développeurs, qui via des posts de blog et des sondages apportent un excellent suivi du développement, semblent plutôt à l'écoute et dans les clous niveau planning. À la demande des joueurs, ils vont par exemple ajouter de nouveaux ennemis aux zones actuellement disponibles, dont le bestiaire est, il faut le reconnaître, pas très varié pour le moment (j'espère que vous aimez les ichtyens, on a parfois davantage l'impression d'être chez Lovecraft que chez Homère). L'ajout prochain d'une troisième zone et d'un nouveau biome, qui sera sans

doute disponible ou pas loin de l'être lorsque vous lirez ces lignes, devrait apporter un peu de variété et de contenu supplémentaire, de quoi vous tenir occupé pendant une très grosse vingtaine d'heures. Quoi qu'il en soit, à condition bien sûr d'aimer les jeux où l'on se défonce l'index en cliquant comme un demeuré pendant des plombes, il n'y a pas vraiment de raison de se priver de cette chouette surprise qu'est *Titan Quest 2*. Non content de remettre au goût du jour les excellentes idées de *gameplay* qui avaient fait le charme du premier épisode, il vous offrira l'occasion d'une agréable balade dans des décors magnifiques, que vous pourrez laisser de côté une fois l'aventure terminée, quitte à la reprendre lors de la prochaine mise à jour ou de la sortie de la version 1.0. Par les temps qui courent, et face aux mastodontes du *hack'n'slash* qui ressemblent de plus en plus à des boîtes de Skinner et de moins en moins à des jeux de rôle, fussent-ils d'action, ça fait du bien. ☺

En l'état :

Beau comme un grec, ensoleillé et surtout très *chill*, *Titan Quest 2* a su moderniser ce qui faisait le charme du premier épisode sans virer au *game as a service* répétitif comme les autres grands noms du *hack'n'slash*. Avec vingt heures de chouette contenu déjà disponibles et d'autres à venir d'ici peu, difficile de ne pas le recommander aux amateurs de clic clic clic.

**SANS
DANGER**





MASTERIES

ATTRIBUTES

MAP & QUESTS

MENU

ATTRIBUTE POINTS: 0

PERISCUS
LEVEL 28 - REAVER

CORE STATS

DEFENSIVE STATS

Total Physical Armor:	1,092
Strike Armor:	536
Equipment:	536
Other Sources:	0
Pierce Armor:	556
Equipment:	556
Other Sources:	0
Fire Resistance:	60% (80%)
Cold Resistance:	44%
Lightning Resistance:	60% (76%)
Poison Resistance:	27%
Spirit Resistance:	0%
Vitality Resistance:	0%
Resistance to Stunned:	0%
Resistance to Impairment:	0%
Resistance to Bleeding:	0%
Resistance to Burning:	60%
Resistance to Chilled:	44%
Resistance to Shocked:	60%

AGILITY

125

FITNESS

246

VIGOR

155

MIGHT

183

KNOWLEDGE

63

RESOLVE

209

CUNNING

174

ATTRIBUTES

DESCRIPTION

Your basic physical and mental talents that determine your general capabilities and enable you to use different gear.

MAIN ATTRIBUTES

Main Attributes can be developed to make you more capable in a given area.

AGI KNL MGT VIG

SECONDARY ATTRIBUTES

Each represents a combination of two Main Attributes, and mainly improves related Damage.

CUN FIT RSV

Genre : rogue deck
building mutant
Développeur / Éditeur :
Twice Different (Australie)
Plateforme : Windows
Téléchargement : 1 Go
Sortie prévue : 2027
Langue : français
Prix actuel : 15 €

Winnie's Hole

Trou story

PAR KOCOBÉ

Impossible de ne pas ressentir l'horreur quand on le voit pour la première fois.
Sous son derme, le virus a tout transformé : son ventre, ses membres, même son foie.
Ce Winnie est monstrueux, avec ses appendices qui suintent, qui coupent, qui piquent.
Plus de doute, l'ours jaune, vous le savez, est passé dans le domaine public.

Pour imaginer telle créature, on pouvait compter sur des Australiens inspirés par la faune locale.

Quant au remarquable titre choisi pour ce texte, je le dois à Naylvis : merci pour cette aide amicale !

Je ne sais pas par où commencer pour décrire cette expérience, débutons simplement par les bases.

Dans ce roguelite, vous n'incarnez pas Winnie, mais plutôt le virus qui, en lui, métastase.

Je te mets en mute. De cellule en cellule, de case en case, le microbe se répand pour conquérir d'une volonté dominatrice. Quant à vous, joueur, vous ne serez pas perdus, tout ça se pratique finalement comme dans un *Tétris*.

On vous donne des pièces à placer et, en les positionnant, vous obtiendrez différentes ressources.

Attention à ne pas recouvrir les muqueuses : tout ce que vous réussirez, c'est de blesser ce pauvre ours.

Car vous aurez besoin de ses points de santé, les anciens amis de Winnie voient bien ce qui se trame.

C'est leur vie ou la vôtre et, combat après combat, les animaux de la forêt luttent de toute leur âme.

C'est du tour par tour et vous savez à l'action près ce que comptent faire vos assaillants, d'ailleurs.

En cherchant à lever votre garde quand vous voyez les dégâts poindre, ça s'apparente à du *Slay the Spire*.

Mais contrairement à ce dernier, vos cartes, c'est un peu comme si vous les fabriquiez à la volée.

Sur une matrice remplie d'options, vos pièces de *Tétris* déterminent le combo que vous allez leur coller.

Modifiez, ajustez, tournez, repositionnez la forme : l'ordre des actions que vous choisissez est capital !

Un simple changement, même minime, peut très rapidement se révéler catastrophique et fatal.

Bêta quarantaine. L'interface affiche en temps réel la résultante de la stratégie, sans avoir à verrouiller son choix.

Encore heureux, tant la combinatoire est immense, bien trop complexe pour ma cervelle d'anchois.

Alors, devant cette avalanche de conséquences, on tâtonne, on cherche la meilleure des issues.

Certaines conclusions fortunées arrivent sans que l'on comprenne pourquoi ; des victoires à notre insu.

Les assaillants abattus représentent autant de nutriments et d'avantages qui sont à portée de main.

Le trou à dents qui donne son nom au jeu, sur l'abdomen de l'ursidé, engloutit tout sur son chemin.

Un nouvel aspect stratégique surgit, il faut ajouter ou retirer des actions, un vrai jeu de cartes.

Comme *Balatro*, chacune d'entre elles peut être améliorée, bien qu'un tel choix ne soit pas de la tarte.

Plus de dégâts, d'allonge ou de rapidité : les perspectives de personnalisation sont nombreuses.

Pensez aux synergies et ne surchargez pas le deck si vous voulez que ces combats aient une fin heureuse.

Quelle que soit l'issue, victorieuse ou tragique, la recherche avance grâce à ce que vous avez ramassé.

Pour découvrir tout l'arsenal, il sera important de varier les plaisirs, de ne pas toujours ressasser.

Après une dizaine d'heures de jeu, j'ai réussi plusieurs périples, été champion de nombreuses fois.

Mais je dois le reconnaître, la lassitude me guette : je n'ai pas l'impression de progresser, ma foi.

L'épopée virus. Est-ce dû au manque de compétence ou à l'impatience qui m'empêcheraient de m'adonner à ma passion ?

Pas certain, je mettrais plutôt ma pièce sur certains dysfonctionnements qui bloquent ma progression.

Enfin, ce jeu n'est pas achevé, toujours en accès anticipé : replaçons l'église au centre du village.

Il y a toutes les chances pour que ces menus problèmes disparaissent définitivement avec l'âge.

Des vœux, j'en ai quelques-uns, et, pour le bien de ce titre, j'aimerais qu'ils soient entendus.

En particulier l'aspect inutilement compliqué de tous ces avantages : tout doit être plus détendu.

Certains passifs sont si abscons, si touffus, il me faut deux à trois lectures pour les comprendre.

Évoquons encore *Slay the Spire*, sa simplicité faisait son sel, c'est cette voie que Winnie doit prendre.

Et malgré mes quelques réserves, ne vous trompez pas, *Winnie's Hole* m'est infiniment sympathique.

Ne vous laissez pas submerger par son caractère dérangeant : derrière la gêne, il est assez unique.

Il aurait été si facile de produire une énième farce, un cache-cache horrifique, une bête subversion.

N'est-ce pas ce qui s'est passé au cinéma avec des films dont l'aspect créatif relève de la démission ?

Ce drôle de titre, derrière des atours abominables, dévoile une vraie recherche ludique, en catimini.

Après l'accès anticipé, en espérant des améliorations, je reviendrai gaiement visiter le trou de Winnie. ☺

En l'état :

Winnie's Hole relève d'une intelligence remarquable et ne ressemble à rien d'autre. L'ours n'est pas le seul à muter monstrueusement, le genre entier du rogue deck building aussi. Et si tout marche sur le papier, les problèmes d'équilibrage et de complexité du titre sont encore trop prévalents pour que je puisse vous le recommander en l'état, les yeux fermés.



ATTENDEZ



Félicitations
Winnie, c'est...
Euh... Un garçon ?
Peut-être ?



Aphelion

À COURT D'ALIEN

2060. Le réchauffement climatique a rendu la Terre invivable. L'Agence spatiale européenne déploie alors la mission Hope-01 avec deux de ses astronautes. Leur mission : étudier la planète Perséphone afin de déterminer s'il est possible de s'y installer. Mais Ariane et Thomas se trouvent séparés, et le dernier espoir de l'humanité ne ressemble pas exactement à un paradis.

Ariane se réveille dans la carlingue du vaisseau, le siège de son camarade inoccupé. Après avoir réussi à détacher son harnais, l'habitable s'écroule : il faut fuir l'épave sous peine d'y rester à jamais. Une fois sortie d'affaire, non sans avoir esquivé quelques morceaux de métal, la voilà déterminée à retrouver son compagnon de voyage. Thomas, que l'on pourra incarner dans certains des onze chapitres du jeu, ne peut pas crapahuter comme sa consœur. Blessé, il doit se focaliser sur sa survie et la découverte de la planète. Et sans trop vous divulguer l'expérience, disons qu'il va découvrir beaucoup de secrets. Les développeurs se sont régulièrement tournés vers l'Agence spatiale européenne pour des questions de vraisemblance malgré le côté science-fiction assumé. Les combinaisons, le vaisseau, les infrastructures, la psyché des personnages : rien ne jure.

Menace sous la glace. La courte démo nous propose d'incarner Ariane, équipée d'une sorte de radar qui lui permet de repérer les points d'intérêt et d'un grappin. Perséphone est une planète très



« verticale » : l'exploratrice va escalader beaucoup de surfaces instables, traverser de glissantes corniches et éviter de nombreux gouffres. Ne vous attendez pas à un système de grimpe à la *Jusant*. Les équipes se sont focalisées sur des mécaniques qui requièrent plus de timing qu'autre chose et sont loin d'être punitives. Pour ce qui nous a été donné de tester, le plus intéressant réside ailleurs. La vie sur Perséphone ne se résume pas à nos deux protagonistes. On y croise par exemple une créature qui ne nous veut pas du bien. Sorte de serpent tantôt vaporeux, liquide ou cassant : le Nemesis nous poursuit tout le long du jeu. Ce monstre – qui semble presque animé en *stop motion* par moments – ne peut pas nous voir, mais entend la moindre onde. Impossible de le tuer : il faut donc l'éviter et chercher une échappatoire à chaque fois qu'on le croise. Une petite vibe *Alien Isolation* qui colle juste ce qu'il convient d'angoisse et aiguise la curiosité. Que réserve Perséphone à Ariane et Thomas ? Il n'y aura pas d'alternative : *Aphelion* est un jeu linéaire, qui comporte onze séquences, deux destins, mais une seule fin. ■



GENRE :

ACTION, AVENTURE

DÉVELOPPEUR /

ÉDITEUR :

DON'T NOD
(FRANCE)

PLATEFORMES :

WINDOWS, PS5,
XBOX SERIES

DATE DE SORTIE :

2026



PAR

YAMUKASS

Le Pavé numérique_

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

L'actualité du numérique

COMME VOUS NE LA LIREZ PAS AILLEURS.



Une NEWSLETTER GRATUITE CHAQUE MERCREDI.

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



Une version PREMIUM POUR ALLER PLUS LOIN.

EXCLUSIF : 3 CHRONIQUES SPÉCIALISÉES CHAQUE SEMAINE

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

Bientôt sur papier !



Le Pavé numérique_

INSCRIPTION GRATUITE :

**lepavenumerique.
substack.com**



GENRE :
TACTICAL, TOWER DEFENSE
DÉVELOPPEURS :
RAMI ISMAIL, AESTHETICIAN
LABS (PAYS-BAS)
ÉDITEUR : MYSTIC FORGE
PLATEFORME : WINDOWS
DATE DE SORTIE : 2026



Australia Did It

AU QUAI, CUPIDES

PAR KOCOBÉ



Tiens, tiens. Mais qui voilà ? Ne serait-ce pas Rami Ismail ? Celui qui, après la sortie de *Nuclear Throne* en 2015, s'était éloigné du développement dans le cadre d'une reconversion dans le consulting décide de remettre les mains dans le cambouis avec un titre ferroviaire qui mélange tactique au tour par tour et tower defense.

Mon premier contact avec *Australia Did It* peut se résumer en ces images de train filant dans un désert hostile, peuplé de robots et d'insectes géants, et ces arrêts dans des gares assiégées qu'il convient de défendre. Je me suis alors dit concernant le nom du jeu : « Ah, dans le sens qu'ils l'ont fait malgré l'adversité ! C'est sûrement un titre qui raconte de manière romancée l'histoire du développement ferroviaire sur le continent. Bravo l'Australie ! » Puis, peu avant une présentation tenue par Rami Ismail en personne, je me renseigne davantage sur l'univers, et je me rends compte que le jeu se passe en réalité au fond d'un océan Atlantique asséché.

Les aventuriers du rail. Du coup, je ne comprends plus rien. Est-ce que « *Australia Did It* » est un idiome anglophone qui m'échappe ? Comme en français, quand on dit « filer à l'anglaise », ou « parler anglais comme une vache espagnole » ? J'interroge donc l'intéressé sur la raison de ce titre étrange. « *Je me suis demandé s'il fallait que le jeu se déroule sur une autre planète, mais finalement, j'ai décidé que ça se passerait sur Terre, s'explique Rami Ismail. Mes collègues m'ont réclamé un coupable quant à l'assèchement de l'océan. J'ai donc réfléchi à ce que je voulais. Pas un petit pays, ni les habitués, comme les Chinois. Pas de terroristes, évidemment¹. Il me fallait un pays riche, avec de l'influence. Et bien sûr, pas un pays qui borde l'océan Atlantique... Il ne restait plus grand monde, alors, du coup j'ai simplement dit : "Eh ben, vous savez quoi ? C'est à cause de l'Australie". Et le nom est resté : Australia Did It.* » Extraordinaire réponse. Bref, maintenant que ma fixette sur le titre est résolue, passons au concept. *Australia Did It* est un roguelike dans lequel on escorte un convoi le long d'une voie ferrée avec son lot d'embranchements. On a évidemment le choix entre plusieurs escales aux caractéristiques multiples : certaines gares soignent les passagers, certaines réparent le train, certaines ont plus ou moins d'ennemis, plus ou moins de récompenses. Le plus clair du temps, nous sommes devant un tactical quadrillé et au tour par tour durant lequel on protège la gare d'assauts ennemis. La base est carrée et il y a donc quatre côtés à défendre en plaçant des unités qui réagiront automatiquement si une vilaine bête est à portée.

Gares de la guerre. Vous ne pouvez générer que trois types de mercenaires différentes, mais vous pouvez les fusionner autant que vous le voulez. Par exemple, la dame qui a un rayon laser et qui irradie ses victimes (l'équivalent du poison dans ce système) peut se mêler avec la cow-girl qui manie le colt pour infliger un dégât direct en supplément.

Il existe de très nombreuses recettes à découvrir afin de créer des unités uniques de plus en plus fantaisistes. De la télékinésiste à la mercenaire qui mitraille à vue, en passant par la spécialiste du lance-roquette : le jeu encourage une joyeuse expérimentation dont certains résultats peuvent retourner un combat. Autre spécificité amusante, chaque gare est équipée d'un tapis roulant périphérique qui bénéficie de son propre nombre de déplacements. Avec un peu d'anticipation, même les unités les moins mobiles peuvent ainsi traverser de grandes distances pour soutenir un flanc en difficulté. On plie les gaules un peu quand on veut, mais évidemment, plus on reste et plus on récupère des ressources nécessaires à la génération de troupes. De plus, après avoir sifflé, le train met quand même trois tours pour s'en aller. Au joueur de faire en sorte de ne pas annoncer le départ trop tard, ou de s'assurer que tout le monde a pu embarquer à temps.

Passages à niveau-l'eau. Si l'aspect tactique est rafraîchissant, je suis cependant beaucoup moins convaincu par le second jeu dans le jeu : le trajet. Là, le titre passe subitement en temps réel et vous devez choisir à la volée qui se met à la fenêtre de chaque voiture pour tirer sur les essaims

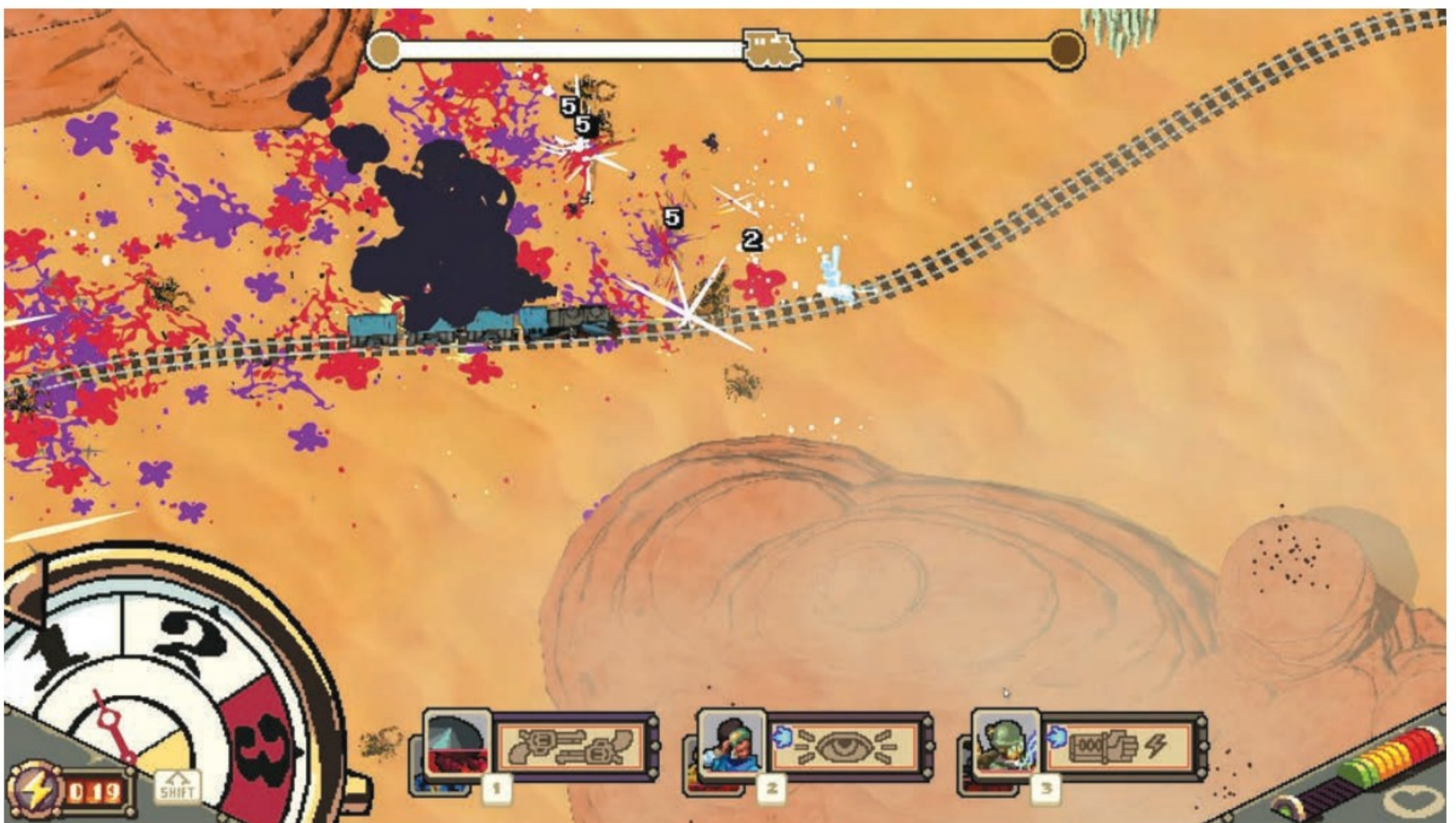
Le jeu encourage une joyeuse expérimentation dont certains résultats peuvent retourner un combat.

d'ennemis qui veulent vous faire dérailler. Brouillonnes, peu claires et, surtout, intransigeantes : ces séquences bien moins réussies ont le mauvais goût d'avoir droit de vie ou de mort sur la partie. En quelques secondes, de nombreuses minutes d'efforts stratégiques et tactiques peuvent ainsi partir en fumée, sans qu'on sache trop ce qu'on aurait pu faire de mieux. Ça ne tiendrait qu'à moi, je supprimerais purement et simplement ces phases de tower defense qui donnent l'impression d'avoir été insérées au chausse-pied. Je pense qu'à minima, il faudrait considérablement les remanier pour qu'elles ne pénalisent pas un tactical qui, il me semble, se suffit largement à lui-même. 🚩

1. Rami Ismail, de double nationalité néerlandaise et égyptienne, milite depuis longtemps contre les représentations racistes et discriminatoires dans le jeu vidéo.



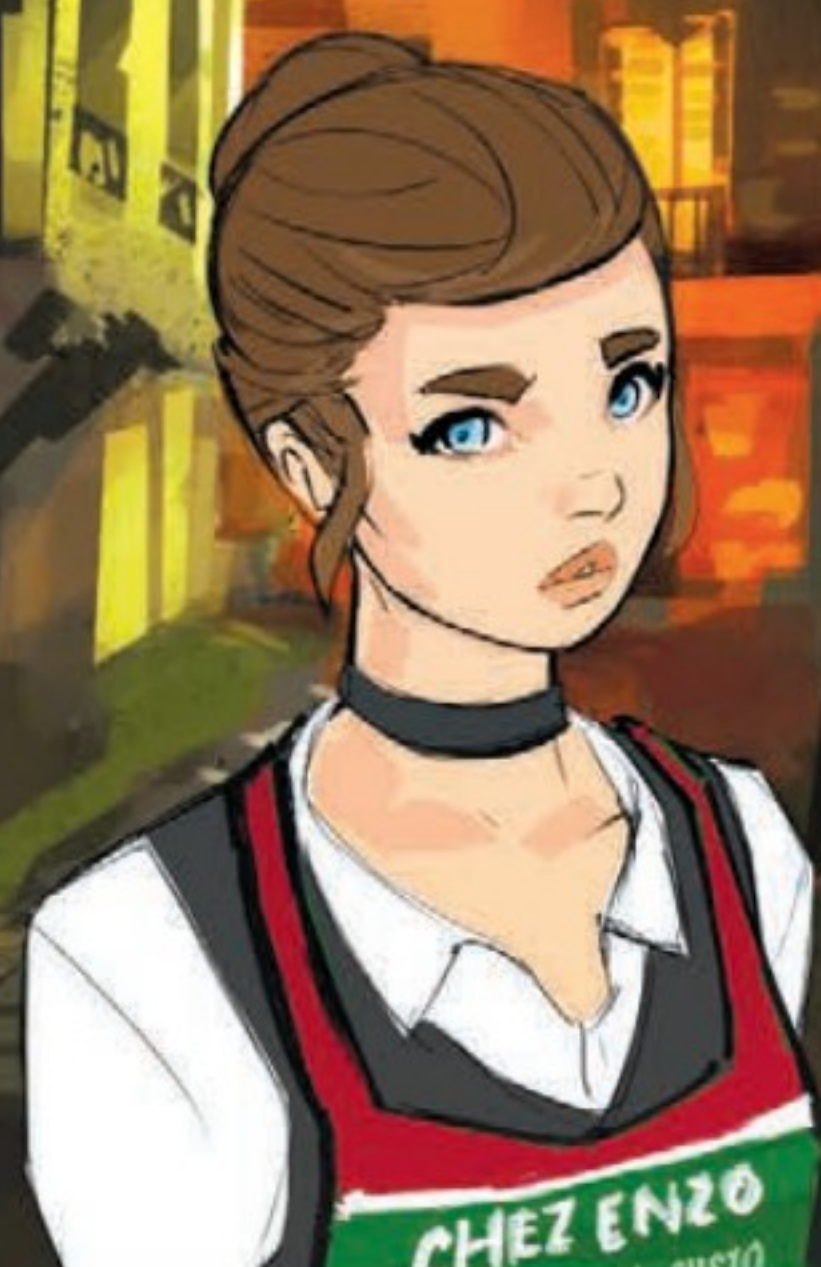
Toutes les unités semblent être des femmes. Un élément original et chouette pour un titre de ce genre (la blague est voulue).



direction de ton rêve, non ?

Crois-moi, les opportunités se présentent souvent au moment où tu t'y attends le moins.

Tu as raison, je ne voyais pas les choses sous cet angle...



After the Wane

BALLET DE SORCIÈRES

Après leur incursion dans la dystopie écologique avec *End of Lines*, les Bordelais de Nova-box reviennent à leur première série entamée en 2016 avec *Along the Edge* et poursuivie avec *Across the Grooves* en 2020. Une nouvelle histoire qui mêle arts, quête de soi et sciences occultes. Et un changement dans la continuité pour le studio.



Fraîchement installée dans la capitale (ici, on dit « pain au chocolat »), Léna est bien décidée à trouver sa place dans une compagnie tout en cherchant à retrouver la trace de sa mère, qu'elle n'a jamais connue. Quel chemin allez-vous esquisser pour elle ? La jeune femme va devoir conjuguer sa carrière de danseuse bourgeoise, ses relations amoureuses et amicales et, surtout, gérer de drôles d'intuitions. Sans parler de la voix dans sa tête qui ne cesse de commenter sa vie. Comme dans toutes les histoires écrites et illustrées par le studio depuis maintenant dix ans, la formule reste la même : un récit qui déroule plan après plan, des bifurcations, renoncements ou prises de risque au fil du texte, qui auront tous des conséquences. Chaque décision illumine un ou plusieurs symboles disposés en haut de l'écran qui orientent votre destin. Le tout vous conduit à l'une des nombreuses issues prévues par le scénario.

Grâce image par image. Force est de constater que l'aperçu d'*After the Wane* est court. Une vingtaine de minutes tout au plus, bien moins quand on tente différentes routes (et que l'on

s'autorise à sauter les dialogues). Quoi qu'il se passe pour « votre » Léna, le prologue est surtout l'occasion d'introduire les protagonistes, notamment les membres du Cercle Saint-Louis, une association de quartier, et la troupe de « l'Avant-Poste », dont son étrange directrice. Ce tout petit temps de jeu ne permet pas de toucher du doigt l'éventail de possibles qui sera sans doute le nôtre dans la version finale, il propose en revanche de découvrir une grande nouveauté : l'animation de certaines scènes par rotoscopie. Le titre est toujours superbement illustré par Nicolas Fouqué, dans une style tantôt aquarelle, tantôt brushé et s'offre des séquences particulièrement poétiques. Entrechats, portés, pliés : le procédé magnifie toute la grâce de la danse classique mais aussi des moments plus ésotériques. De quoi donner de l'épaisseur au titre et un peu de dynamisme à l'ensemble, car s'il y a une chose que l'on pouvait reprocher aux précédents romans graphiques interactifs du studio, c'était bien leur côté statique. Les amateurs y trouveront tout à fait leur compte, les sceptiques auront peut-être envie de donner sa chance au genre. ■



GENRE :
ROMAN GRAPHIQUE
INTERACTIF
DÉVELOPPEUR /
ÉDITEUR :
NOVA-BOX (FRANCE)
PLATEFORMES :
WINDOWS,
SWITCH/SWITCH 2
DATE DE SORTIE :
« ESPÉRONS
FIN 2026 »



PAR
YAMUKASS

SÉVICES

APRÈS-VENTE



On y joue encore

Foxhole

p. 72

PAR NODDUS

Foxhole

AU CŒUR D'UNE SEMAINE DE GUERRE VIRTUELLE

Les gens qui s'amuse tout seuls, on vous voit, perchés dans votre tour d'argent loin de la plèbe. Avec vos petits *puzzle games* confortables et vos RPG de soixante heures bien égoïstes, là. Tout ça pendant que le vrai peuple, celui qui travaille, se lève tôt pour acheminer des ressources en camion et livrer la guerre à grande échelle sur *Foxhole* qui vit actuellement l'une des meilleures semaines depuis sa sortie en 2022. Vous n'avez pas honte ?

Foxhole est l'un de mes jeux préférés de toute la vie. Je ne suis pourtant pas branché MMO à la base, mais il y a quelque chose dans ce qu'a imaginé le studio canadien Siege Camp que je n'ai trouvé dans aucun autre titre. Un sentiment de fierté, comme l'impression d'avoir posé ma pierre à l'édifice d'une guerre menée en ligne par des milliers de vraies personnes. Izual lui avait d'ailleurs consacré quelques pages pour sa sortie en accès anticipé en 2017 – c'est ce qui m'avait donné envie de l'installer. Mais on s'en doute, les choses ont bien évolué pour *Foxhole* en l'espace de neuf ans. La guerre repose toujours sur le même principe, il faut imaginer une gigantesque carte qu'on a divisée en deux camps : les Verts, aussi appelés les Coloniaux, et les Bleus, qu'on dénomme les Warden. Des milliers de joueurs se connectent d'un côté comme de l'autre, et le but du jeu consiste à capturer plus de secteurs que l'adversaire. Pas juste en tirant avec son

d'équiper un fusil déjà tout prêt en se connectant. Un conflit peut d'ailleurs durer plus d'un mois, à raison de 24 heures sur 24. Le mois dernier, *Foxhole* a eu droit à sa plus grosse mise à jour depuis sa sortie. La « Airborne Update », qui ajoute le gameplay aérien : des hydravions, chasseurs et bombardiers pilotés en temps réel par plusieurs joueurs. Canons anti-air et parachutistes font aussi leur entrée, avec une liste de nouveautés longue comme le bras. Une nouvelle guerre a commencé pile pour la sortie du patch, et le jeu a vécu l'une des semaines les plus palpitantes de son existence. Mais pour raconter tout cela, il faut revenir quelques heures avant la sortie de la mise à jour, le 9 février.

Bleusaille et fines herbes. H-11 heures. Dès le matin, je suis fasciné en regardant ce petit monde s'agiter comme une fourmilière à quelques heures de la sortie du patch. C'est la Guerre 132 (elle n'a pas encore de nom, mais en aura sûrement un sur les forums dans quelques semaines), et on sent que tout le monde est prêt à partir. On peut déjà voir des stratèges dessiner des plans sur Reddit, s'organisant en escouade ou en régiments entiers sur Discord. Passé 20 heures, je lance le jeu dans l'espoir de me connecter et je découvre qu'il y a 1 854 autres joueurs en attente de connexion. On apprendra au cours de la soirée que *Foxhole* traverse ce soir-là son plus gros pic de joueurs simultanés, avec près de 18 000 soldats qui cherchent à se déployer. J'arrive finalement sur la plage de départ. Un de mes alliés, excédé par la longueur de la file d'attente, a réussi à configurer ce qui ressemble à une platine DJ directement dans son micro en jeu. ➤

Des milliers de joueurs se connectent pour tenter de capturer plus de secteurs que l'adversaire, mais en gérant le conflit de A à Z.

petit bonhomme en vue de dessus, mais en gérant le conflit de A à Z. En fabriquant chaque fusil, chaque munition, les uniformes, les bandages et même les sacs de graviers qui servent à construire les routes. Tout cela est miné, transformé, fabriqué, transporté par des vrais humains pour permettre à un joueur

Genre :
MMO
Développeur / Éditeur :
Siege Camp (Canada)
Plateforme dispo : Windows
Date de sortie :
28 septembre 2022
Langue :
français intégral
Prix : 25 €

N'espérez pas vous repérer seul sur cet immense terrain de jeu. Allez plutôt sur Foxholestats pour avoir des statistiques sur le conflit mises à jour en temps réel.



Pouvoir emmener le combat dans les airs amène de nouvelles perspectives et permet de prendre l'information depuis le ciel.



Sur Discord, tout le monde a besoin de bras : des dizaines de régiments recrutent de nouveaux membres en postant des petites annonces.



Ici, un joueur s'est mis à couvert dans un trou. Vingt joueurs s'approchent et se mettent à l'encercler en fredonnant des chansons.



■ Téma la taille du front

Ça y est, vous avez envie de prendre part au conflit ? Mais vous avez peur de ne servir à rien, ou d'arriver sur un serveur déjà rempli de joueurs haut gradés qui ne tolèrent pas la moindre erreur ? Pas de panique : les joueurs de *Foxhole* ne sont pas tous des animaux, ils sont même plutôt accueillants. Vous trouverez forcément quelque chose à faire en discutant autour de vous, en allant ramasser des ressources, ou en allant dire bonjour sur l'un des serveurs Discord de la communauté, comme « Foxhole Francophone » chez nous. Le manque de temps n'a pas empêché les joueurs d'être créatifs. Le Régiment de la 142^e sur le front de l'Est a bourré des bateaux de munitions et de carburant pour que les avions puissent s'en servir comme plateformes de ravitaillement mobiles. De leur côté, les logisticiens du clan ROHAN ont transformé une route en piste de décollage pour avions, en se servant du mobilier du jeu pour créer du marquage au sol.



Il parle aux autres soldats et nous régale d'un bootleg « Barbie Girl X Evangelion » pendant qu'on attend devant les barges de débarquement. Non loin de là, un dénommé Trackie_D donne un speech de motivation à un groupe de dix personnes dans une tente militaire. La première soirée est assez chaotique, mais on peut sentir l'effervescence rien qu'en se baladant. Après avoir passé près de deux heures à attendre, je parviens à retrouver mes amis (le Régiment Purée) avec qui je meurs à plusieurs reprises avant de trouver un petit coin où nous installer. Deux camions laissés sur le bord de la route suffisent pour construire un premier bunker et récupérer de la ferraille. C'est très laid. De toute façon, il est minuit passé, alors je vais me coucher en espérant que cet abri de fortune serve au moins à quelques joueurs en mon absence.

J'ai la cloison navale bloquée. Bien évidemment, cet abri n'a pas survécu à sa première nuit, rasé par des soldats adverses. De retour en ligne le lendemain, les choses ont cependant bien changé. Les files d'attente ont disparu et les hameaux sont devenus des villages, où les joueurs conduisent des grues pour construire les fondations d'une base plus solide. Quelques soldats roulent à moto, d'autres conduisent déjà des chars légers. Nous, on décide de s'installer un peu plus loin que la ligne de front, pour gérer la logistique sans être trop exposé. Notre travail avec le Régiment Purée va consister à fabriquer des caisses de matériel qu'on va ensuite conduire sur le front en un seul morceau. En marchant à la recherche de mon camion que j'avais fourré dans un champ voisin, j'entends une musique le long de la route. Ça ressemble à une Jeep, mais avec un joueur monté sur la mitrailleuse qui a l'icône du tchat

vocal activé. Il a déformé sa voix comme dans un vieux discours de Churchill et à travers son micro, il imite un vieil animateur radio. « *On a pris la péninsule du port ! Les Warden ont reculé, on a chopé Tempest Island !* », gueule-t-il dans mon casque. En fait, c'est un membre de la Colonial Radio, un groupe installé depuis plusieurs années. Des gens qui motivent les troupes en diffusant de la musique, ou en informant les lignes arrière de ce qui se passe sur le front. Le quatrième jour, le champ de bataille n'a plus du tout la même allure. Les chemins de terre et les étendues de prairie ont laissé place à des zones fortes ultra sécurisées, jonchées de tuyaux et de chemins de fer qui acheminent les ressources jusqu'aux

À chaque moteur d'avion qui se fait entendre au loin, on se précipite sous terre pour se cacher dans le bunker.

espaces suivants. La circulation dans les villes devient un enfer, au point que certains régiments se mettent à poser des panneaux au sol pour réguler le trafic. Avec les besoins logistiques qui augmentent, certaines personnes se connectent exclusivement pour manipuler une grue pendant dix heures. Ou pour conduire, ou miner du charbon. Cet effort de guerre finit par payer, parce qu'on peut voir les premières ailes sortir des hangars en quelques jours.

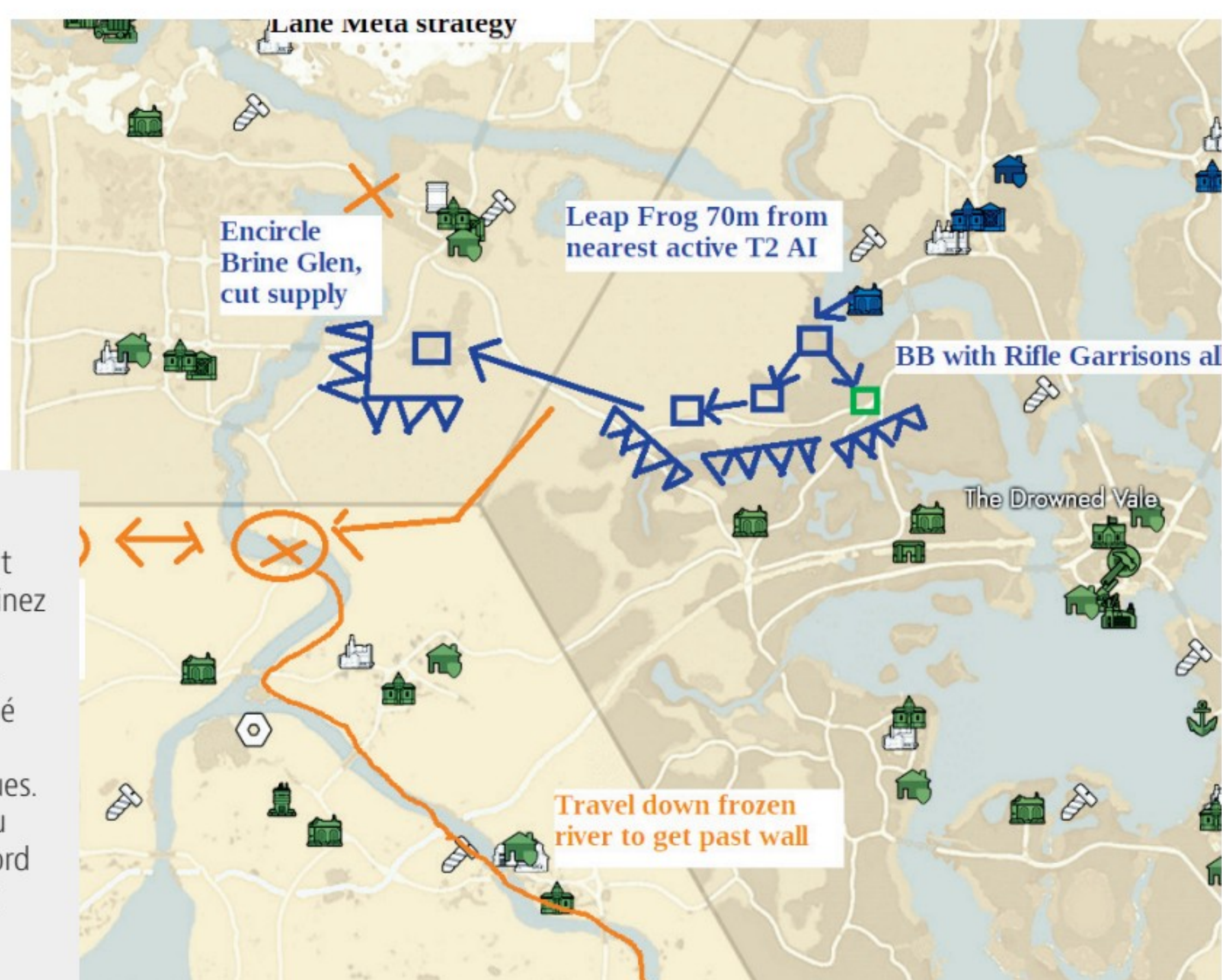
Les ailes de l'enfer. Apparus dans le tout dernier patch début février, les avions ont déjà envahi le champ de bataille. Ils changent même complètement la manière

dont on joue à *Foxhole*. Le moindre trajet anodin peut devenir terrifiant quand se dessine au-dessus de nos têtes l'ombre d'un avion ennemi. À l'heure actuelle, les joueurs n'ont débloqué que deux petits chasseurs légers, mais ne devraient pas tarder à finir la recherche pour créer les bombardiers. À chaque moteur d'avion qui se fait entendre au loin, on se précipite sous terre pour se cacher dans un bunker. On ne sait jamais vraiment si l'avion qui nous survole est allié ou ennemi avant qu'il ne se trouve au-dessus de nous et très clairement, je n'ai pas envie d'attendre de le savoir. D'ailleurs, petite mécanique amusante : dans *Foxhole*, le tchat de proximité permet de parler avec tout le monde, ami ou ennemi. Alors quand un pilote adverse fait un piqué au sol pour nous pilonner, il s'approche de nous et en profite souvent pour lâcher un petit « *oh, bello* » au passage.

Régiment sans gluten. À l'approche du week-end, la partie du front que j'aide à défendre s'affole un peu. Les ennemis ont fabriqué de l'artillerie avant nous et commencent à percer nos défenses. Ni une ni deux, des centaines de joueurs spamment le tchat pour demander à tout le monde de venir défendre la région de Wresta, alors je décide d'y faire un tour avec mon régiment. C'est l'apocalypse. Plusieurs escouades se sont organisées pour conduire des ambulances et ramasser les blessés, tandis que des groupes de fantassins tentent de se frayer un chemin jusqu'aux tranchées ennemies. Les balles sifflent. Dans le bunker, un joueur demande à un autre s'il a « *déjà vu Full Metal Jacket* ». Il y a tellement de cadavres au sol que je n'arrive plus à voir où est mon personnage à l'écran. Cette bataille durera



finallement des heures. J'apprendrai deux jours plus tard que les joueurs l'appellent déjà « Le Siège de Wresta », et que tout est documenté dans un reportage de 20 minutes sur YouTube. Comme les ravagés d'*EVE Online*, la communauté de *Foxhole* a cette envie d'informer sur ce qui arrive sur les serveurs, pour entretenir des légendes et motiver d'autres joueurs à rejoindre la guerre. J'ai hâte de retourner y jouer. Voilà, mince. Je pensais écrire quelques mots sur les premiers jours du conflit, et je me retrouve face à une pile de 607 captures d'écran, des pages de notes et des souvenirs plein la tête. C'est la même chose à chaque nouvelle guerre qui commence, parce que *Foxhole* a le pouvoir de m'aspirer pendant des semaines. Avec l'arrivée des trains, des bateaux, et maintenant des avions et parachutistes, chaque patch a amené de nouvelles façons d'aborder les conflits. Et ça donne très envie de mettre les mains sur *Anvil Empires*, sa variante médiévale qui entame justement son développement. ■



■ Foxhole et la guerre de l'info

Avec des milliers de joueurs qui s'organisent pendant des semaines entières, vous imaginez bien que les informations doivent circuler. Il faut toutefois éviter les fuites, et la communauté l'a bien compris : tout est organisé en canaux de discussion par groupes, escouades ou régiments pour limiter les risques. Ces mesures vont bien au-delà du cadre du jeu, notamment sur certains serveurs Discord où des modérateurs vérifient qu'on ne soit pas un joueur adverse infiltré.

LE MONDE A BESOIN DE PLUS DE SIMULATEURS DE PLOMBERIE

Qu'est-ce qu'on a fait des tuyaux ?

Par Yamukass (alias Super Marion)

Il m'est arrivé un truc affreux pour les fêtes de fin d'année : la chaudière qui tombe en panne le 31 au soir. À défaut de pouvoir m'occuper de redémarrer le chauffage, les visites successives de plombiers chauffagistes ont déclenché chez moi une irrémédiable envie de bricoler des poêles et autres radiateurs virtuels. Et force est de constater que la profession est injustement boudée par l'industrie vidéoludique.

Si ça peut vous rassurer, j'ai investi dans un poêle d'appoint, faute de pouvoir trouver un jeu qui m'adoucit le cœur. Car après de longues recherches, je n'en ai déniché que deux plus ou moins (plutôt moins) satisfaisants : *Fix It - The Handyman Simulator* (2024) et *Handyman Corporation* (2023). Le premier s'ouvre sur des véhicules utilitaires et des riffs de guitare bien gras. Ici, on a pignon sur rue (vide), dans un monde terriblement mort. On accepte les contrats depuis le PC portable posé sur notre comptoir et ce n'est qu'après quelques missions sans intérêt (jeter des ordures, placer des pots de fleurs ou arracher du carrelage) que le jeu propose enfin un remplacement de chaudière. Je m'engouffre dans mon rutilant pick-up et fonce me procurer le « mini chauffe-eau type B ». Même s'il faut surveiller la consommation de gasoil, ça coûte moins cher d'acheter sur place que de commander sur Internet (c'est pointu les simulations, mais pas toujours comme elles le devraient). Puis direction le logement où installer l'appareil... et là, c'est le drame. Trois clics et c'est bouclé. Aucun retour lors des *inputs*. Pas de petit bruit satisfaisant quand la machine est posée correctement. Le jeu exige simplement de ne pas confondre les outils « main » et « clé », avant de brancher les tuyaux ou serrer un boulon.

Cathar-scie circulaire. Le second titre propose peu ou prou la même chose, excepté qu'ici, on accepte les missions depuis un appartement miteux, et qu'on s'économise les déplacements. Le seul PNJ est notre compagne, très court vêtue et qui ne manque pas de nous rabaisser (j'ai sincèrement cru avoir téléchargé un PEGI 18 pendant un instant d'incrédulité). Pas de traces de chaudière, mais on peut déboucher un évier ou des toilettes avec des mécaniques pas bien compliquées. Rien de folichon, mais il y a au moins un semblant de *gameplay* et une pincée de *game feel*. On est passé à ça de prendre du plaisir ! Mais le monde manque toujours cruellement de vrais bons

jeux de plomberie. Et pourtant, les catalogues dégueulent de puzzle games qui demandent de relier une entrée et une sortie d'eau en connectant des tubes. La complexité y est soit une question de vitesse, soit de logique, dans des softs terriblement sans âme. Le doyen du genre, *Pipe Mania* (1989), proposait au moins des contraintes intelligentes en sus (type de tuyau, sens de circulation des fluides). Le concept est d'ailleurs repris dans les mini-jeux de hacking de *BioShock*. D'où vient la magie dans un titre qui consiste peu ou prou à créer des connexions ? Kalinarm, le développeur de *Linkito* (dans lequel il faut concevoir des circuits électriques) a beaucoup réfléchi à la question : « *Je voulais que le fait de dessiner ces connexions soit récompensé. Tu ne t'en rends pas compte, mais il y a plus d'une quinzaine d'effets subtils, cumulés, qui te donnent ce petit côté satisfaisant. Tu as vraiment l'impression de manier le courant. Mine de rien, c'était essentiel pour que ce soit fun : si on n'a pas une mini-jouissance à tracer un lien, peu de chance que le jeu marche.* » Autre point

crucial : l'élaboration des casse-têtes. Pour *Linkito*, si le jeu en dénombre 70, il en a désigné « plus de 300 avant de sélectionner les meilleurs. C'est un processus très exigeant. Je me suis formé longtemps pour imaginer les puzzles, c'est très dur de viser juste ».

Scato-logique. Force est de constater que la plomberie n'a pas ces égards. Ces assemblages de tuyaux fades se déclinent en

VR dans *Plumber* ou encore *Pipejob*, qui propose un pitch délicieux : « *Incarnez un plombier coincé dans les toilettes ! Réparez et modernisez les canalisations, débouchez les WC et essayez de ne pas vous noyer dans les excréments ! Libérez votre fibre artistique et créez votre propre tableau de déjections dans un mode dédié.* »

La figure du plombier semble juste être une excuse pour jouer avec des crottes. J'ai même pu lancer une partie de *Plumber Survivors PROLOGUE*, un *Vampire Survivors*-like dans lequel notre artisan d'avatar invoque des golems de matière fécale, place des tourbillons de chasse d'eau et attaque à coups de ventouse rouge. Tant pis pour la maîtrise des thermostats ou des pompes à chaleur. La simulation de plombier-chauffagiste n'a pas l'air de faire rêver. Ne nous reste alors que les jeux de décoration pour poser des sanitaires, mais même *House Flipper* attend toujours son DLC dédié. J'ai une théorie : Mario a savonné la planche de tout un secteur. Personne ne peut prendre sa place de numéro un. Une conspiration à salopette bleue. J'espère que l'UMGCP, l'Union des Métiers du Génie Climatique Couverture et Plomberie, est sur le coup. ■

Les catalogues dégueulent de puzzle games à base de connexions de tubes. Mais on manque toujours cruellement de vrais bons jeux de plomberie.



Best Plumber (2019)

Fix It - The Handyman (2024)



Handyman Corporation (2023)

WIKI MINIS-JEUX (option)

- Micro-ondes
- Cuisinière
- Ampoule
- Carreau
- Toilettes
- Toilettes Détruites
- Table
- Support TV
- Étagère
- Évier de Salle de bain
- Évier de Salle de Bain Détruit
- Évier de Salle de Bain Endommagé
- TV
- TV Détruite
- TV Endommagée
- TV Correcte

Clé Serre-Tube



x1

Brosse à Tuyaux



x1

DÉMONSTRATION EN VIDÉO :



DESCRIP

La partie
salle de b
démontée

RÉSUMÉ

- Dévissez
- Nettoyez
montant
tuyau
- Réassembl

Pipeworks Puzzle (2025)



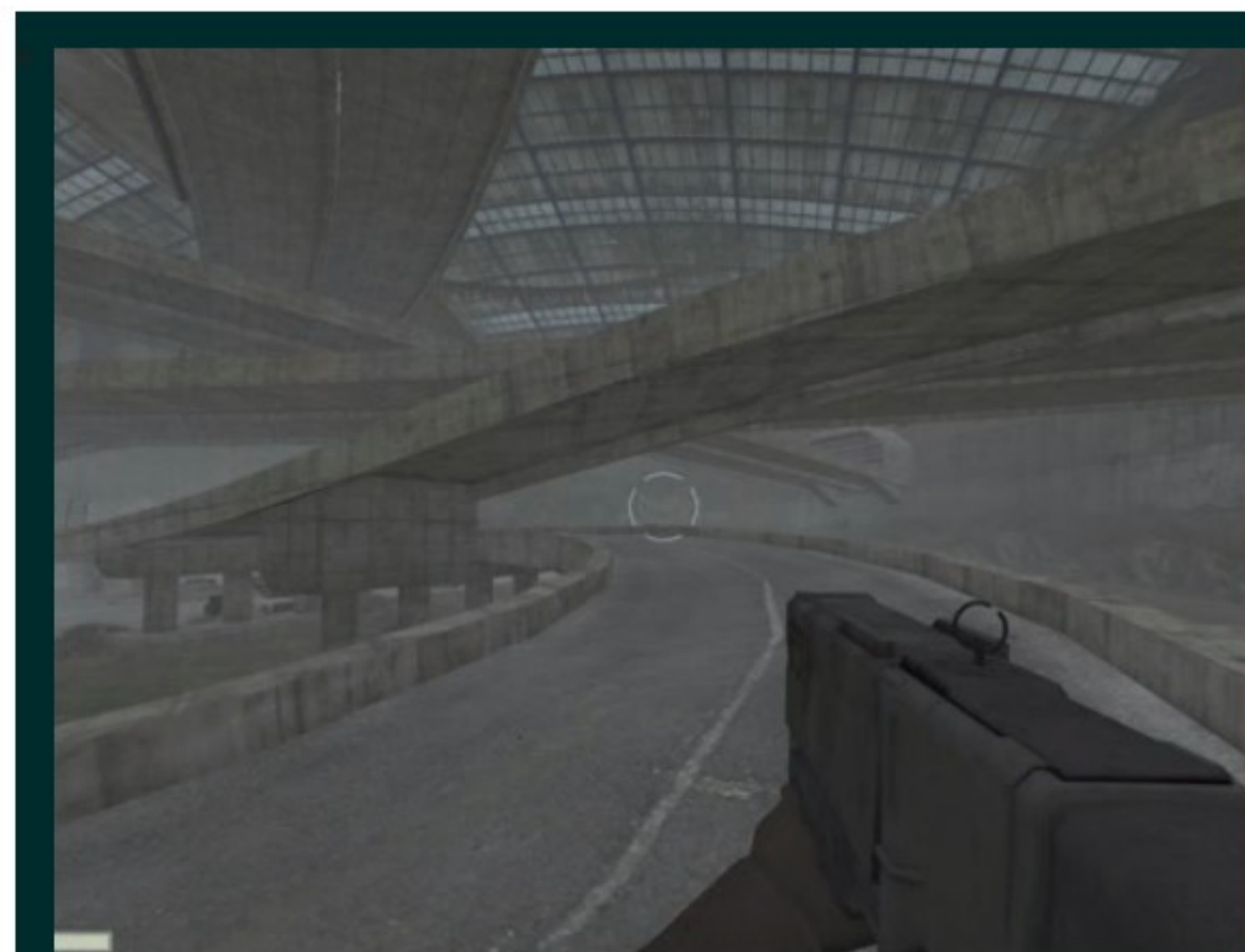
Metal Garden

UN JEU QUI DONNE LA DALLE

J'ai trois amours : les jeux brutalistes, les FPS *old school* et les machins codés par des développeurs solo à moitié jetés. Il était donc impossible de ne pas parler ici de *Metal Garden*, FPS dont l'action se déroule dans un monde couvert par une vaste dalle de béton, développé en solitaire par une certaine Aleksandra Herout.

Imaginez un monde créé par un Le Corbusier qui aurait par inadvertance avalé une boîte d'amphétamines format familial : c'est celui de *Metal Garden*. Une immense dalle de béton armé, si grande qu'elle semble s'étendre jusqu'à l'horizon, sous laquelle, depuis des millénaires, des civilisations naissent, meurent et se

font la guerre. S'agit-il d'une prison ? d'une arche ? ou tout simplement de l'univers lui-même ? Après tout, personne n'est jamais allé voir ce qui se trouvait au-delà. Mais des rumeurs bruissent, une porte de sortie aurait été aperçue par quelques voyageurs. Vous voilà au début de votre quête, qui durera environ quatre-vingt dix minutes.



Genre : FPS, walking simulator avec chaussures en béton
Développeur : Tinerasoft (Croatie)
Plateformes : Windows, Linux
Prix : 6 € sur Steam et Itch.io
URL : cpc.cx/metalvapeur ou cpc.cx/metalgratteux



Lèche béton. C'est peu, direz-vous. C'est pourtant la durée parfaite. Car *Metal Garden*, contrairement à ce que vous pensez sans doute en regardant ces captures d'écran (en plus de « *wow c'est moche* » et de « *qu'est-ce que c'est encore que ce jeu ?* »), n'est pas un fast-FPS rétro. C'est un jeu dans lequel les affrontements sont plutôt lents, avec une gestion sommaire des blessures (un membre cassé réduit votre vitesse ou votre précision, etc.) et où de toute façon, avec trois armes et quatre ennemis différents, les combats ne sont pas au cœur du jeu. L'intérêt de *Metal Garden* réside dans son univers, à mi-chemin entre *demake low poly* de *Stalker* et version indus de *Shadow of the Colossus*. Le long de quelques tableaux, on traverse des plaines écrasées sous un ciel de béton, des superstructures en ruine, des échangeurs autoroutiers qui ne mènent nulle part, des installations géantes dont la fonction reste mystérieuse et où des clans se font la guerre sans savoir pourquoi. Avec, au bout de ce *walking simulator* flingue à la main, peut-être, une réponse : mais qu'est-ce qu'on fout ici ? ■

UTILITAIRE

79



Par Perco

Name It

Luke, je suis ton
(bon) pépère !

-  **Genre :** ambiance, mémoire, rapidité
- Créateur :** Harit Panpanit
- Illustrateurs :** non crédités, et c'est un crime
- Éditeurs :** Board Game Academy, Hostel
- Nombre de joueurs :** 2 à 6
- Nombre de joueurs optimal :** 2
- Durée :** 15 minutes
- Complexité :** accessible
- Surface de jeu recommandée :** table basse
- Prix :** une poignée de bahts

Cher lecteur, je vais faire quelque chose de pas très sympa : te dire du bien d'un tout petit jeu d'ambiance, te faire miroiter une direction artistique géniale de débilité, et te dire que ce n'est pas disponible en France.



Mais il y a une solution : une toute petite boutique hyper cool sur la rive est. La rive est du fleuve Chao Phraya par contre, en centre-ville de Bangkok. Oui, *Canard PC* c'est aussi l'ouverture sur le monde et je suis ravi de vous parler d'un jeu thaïlandais, avec des bons toutous. On connaît l'école



japonaise (avec des créateurs uniques comme Saatchii), dont certains titres ont été adaptés avec succès en Europe, à l'exemple du fabuleux *Trio*. On aime aussi beaucoup les jeux de l'éditeur coréen Mandoo Games, facilement disponibles. L'école thaïlandaise, je l'avoue, je l'ai découverte par hasard au dernier salon d'Essen, à cause de la direction artistique turbo débile de ce *Name It*.

Dis patou ! Ce jeu de pure ambiance, dont toutes les cartes ou presque représentent différentes races de chiens qu'on dirait tout droit sorties d'un même internet, ne va faire appel qu'à votre mémoire. La première fois qu'une race est tirée de la pioche centrale, le premier qui hurle la bonne race en devient le propriétaire. Vous n'avez pas vraiment vécu tant que vous n'aurez pas vu vos amis hurler « teckeeeeeel ! » sans honte en public. Lorsque vous en êtes le maître, ce toutou, il faut lui donner un nom. La prochaine fois que sa carte sortira, c'est celui-ci que vos amis devront hurler pour la ramasser et marquer des points. Vous devinez la suite, le jeu dans

le jeu, qui consiste à donner les noms les plus incongrus possible, impossibles à prononcer ou à retenir, pour mettre tout le monde en difficulté. Ajoutez quelques cartes avec des laisses (il faut alors saluer d'abord le maître) ou spéciales (qui obligent à taper sur la table ou à refaire l'action du tour précédent), et vous avez le briseur d'ambiance ou le jeu d'ouverture de soirée parfait.

Le monde de mémo. Parce que sous ses airs de déconnade pure, *Name It* est bien conçu. Avec 12 races et autant de prénoms, il dose parfaitement la zone mémorielle de tout un chacun et se place juste un poil au-dessus, de quoi penser en permanence « Je le sais », et buguer une demi-seconde de trop. Et l'idée de laisser les joueurs trouver leurs noms permet à chaque table de créer une difficulté personnelle et adaptée. À moins de le trouver dans les tréfonds du Web,



sans doute trop cher pour son format, ou que vous n'alliez régulièrement en Thaïlande (auquel cas, je vous hais), vous n'y jouerez sans doute jamais. Aucune importance, retenez juste, cher lecteur, l'idée que toute bizarrerie venue de tout autour du monde vaut toujours le coup d'être essayée, que la curiosité est parfois récompensée et que les bons toutous sont le trait d'union de l'humanité. ■

**Bientôt le nouveau
Canard PC jeu de plateau**

Couverture non contractuelle

CANARD PC HORS-SÉRIE N° 18

Jeux de plateau

**Faites un carton
avec vos amis**

DEWAN

LE GRAND RETOUR DU JEU FAMILIAL

**Organisez une soirée de jeu
parfaite. Devenez la Nadine
de Rothschild du meeple.**

**Ouverture des précommandes
à partir de : BIENTÔT**

Et aussi
Les secrets de Warden Keene
Amanite
Sweet Lands
Le Festival de Cannes 2026

Transport Fever 3

Et aussi : Resident Evil Requiem, Crimson Desert...



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

	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										

Illustration de couverture : Hytale © Hypixel

COUVRIR VOS LIVRES ET VOS CAHIERS DEVIENT UN JEU D'ENFANTS AVEC MAESTRO !



DONT **1€**
POUR
NOS MISSIONS
HUMANITAIRES



FABRICATION
FRANÇAISE

CONDITIONNÉ PAR
DES TRAVAILLEURS
HANDICAPÉS



Retrouvez nos produits et de nombreuses idées cadeaux sur :
boutique.handicap-international.fr



**IL ÉTAIT UNE FOIS...
LA VIE**



*Installez-vous.
Le jeu est lancé.*

www.pcspecialist.fr

Réduction exclusive de
20 € avec le code **CAN26**

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

