

LE MAG QUI DÉFAUSSE LE JEU VIDÉO

CANARD PC

ESOTERIC EBB

LE NOUVEAU CLERC OBSCUR

CRIMSON DESERT

OPEN BARBARE

SLAY THE SPIRE 2

LA TOURNÉE DES
GRANDS DECKS



DOSSIER

LES HÉRITIERS DE SLAY THE SPIRE

NOTRE SÉLECTION QUI
MET LES NERFS EN BELOTE

1^{ER} AVRIL 2026

L 17410 - 477 S - F : 7,90 € - RD



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

n°
477

**RESIDENT EVIL
REQUIEM**

LE TONTON
FLINGUEUR

**ANIMAL CROSSING,
SIX ANS APRES**

POUR 100 CLOCHETTES,
T'AS PLUS RIEN

**ALCHEMY
FACTORY**

LA FÊTE EST
PLUS FIOLE



Nebulae



Le MMO de stratégie astro-politique
arrive sur PC.

Commandez, **coopérez**, trahissez... Prenez le
contrôle de nations, scellez des alliances, et
façonnez le destin d'une galaxie menacée.





Édito

par Ellen Replay

Il existe des phénomènes naturels très rares, comme la floraison de l'*amorphophallus titanum*, l'observation d'un léopard des neiges à l'état sauvage, ou encore la formation de nuages d'ondes de Kelvin-Helmholtz. Ce mois-ci, la rédaction de *Canard PC* est devenue le théâtre d'un phénomène encore plus rare. Alors que *Slay the Spire 2* venait tout juste de sortir en accès anticipé, l'impensable est arrivé : nous avons eu l'occasion de voir ackboo s'amuser sur un mode multi. Il faut imaginer la voix de David Attenborough, qui narrerait chacune de ses actions à la manière de celles d'un manchot empereur ou d'un oiseau de paradis dans le documentaire *Planet Earth*, pour se rendre compte de la sidération qui nous a progressivement envahis : « Ce rédacteur solitaire n'avait pas été aperçu en train de jouer avec ses autres congénères depuis la période des streams confinés de 2020, durant lesquels il avait été surpris en train d'esquisser un sourire lors d'une partie d'Among Us comprenant neuf autres joueurs. Ce moment précieux a fait le bonheur de ses semblables, mais il ne sera que de courte durée, avant que le rédacteur ne revienne s'enfermer dans sa tanière pendant de longs mois sans soleil, où il se nourrira exclusivement de pizzas surgelées Dr. Oetker en bâtissant des usines aux tapis roulants parfaitement optimisés. » Et parce qu'il n'y a pas que *Slay the Spire 2* dans la vie, nous avons aussi accompagné son test d'une sélection de jeux de cartes qui devrait vous tenir occupés jusqu'en 2030 – soit l'année où nous estimons qu'ackboo sortira à nouveau de sa tanière pour sentir le vent frais sur sa nuque et partager un nouveau moment de convivialité.



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

Sommaire

News p. 04

Make Something Horrible 2026, p. 11

La couv' p. 12

Slay the Spire 2,
Notre sélection de deckbuilders

Tests p. 19

Crimson Desert, RE Requiem, Marathon,
Pokémon Pokopia, Esoteric Ebb...

Bientôt sur vos écrans p. 51

Alchemy Factory, Transport Fever 3,
Les démos du Steam Néo Fest...

Sérvices après-vente p. 63

On joue encore à Diablo II et Animal
Crossing, Leikir Studio, Hardware...

12

En couv Slay the Spire 2



n° 477

Slay the Spire 2 © Mega Crit



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



THE ELDER SCROLLS VI : FIDÈLE À SES ORIGINES

Sans surprise, Bethesda révèle par la voix de l'inévitable Todd Howard que *The Elder Scrolls VI* utilisera une version améliorée du Creation Engine, déjà employé sur *Starfield*, *Fallout 76*, *Fallout 4* et *Skyrim*. Pourquoi ne pas avoir choisi l'Unreal Engine, que semblent plébisciter les grosses productions actuelles (*Stalker 2*, *Black Myth : Wukong*, *Arc Raiders*, etc.) et qui a même été exploité sur le récent remaster d'*Oblivion* ? Probablement parce que le Creation Engine, que Bethesda peaufine depuis près de 15 ans, offre des possibilités de *modding* incomparables, et que cette particularité a fait tout le succès de l'incroyable *Skyrim*. À part ça, *The Elder Scrolls 6* n'a toujours pas de date de sortie. **A.**

L'anecdote qui me fera toujours sourire : une des premières traductions officielles de Wolverine a été « Le Glouton » avant qu'on ne se ravise pour quelque chose de moins amène. Mais celle qui vous fera sourire : apprendre que le jeu d'Insomniac a enfin une date de sortie, celle du 15 septembre. **K.**



Et vos indés ont du génie

Début mars se tenait le Nintendo Indie World Showcase, avec tout plein de nouvelles réjouissantes : *Denshattack !*, un jeu où il est possible de RÉALISER DES TRICKS AVEC UN TRAIN À GRANDE VITESSE (je l'écris en majuscules, pas pour vous hurler dessus, mais pour souligner à quel point je trouve le concept génial, je l'écrirais en police 72 si la maquette du magazine me le permettait) sortira le 17 juin (la démo est déjà disponible sur Steam, pour tous mes ferroviathes sûrs) ; *Mixtape*, un jeu narratif sur le passage à



l'âge adulte, est prévu pour le 7 mai ; et on a aussi vu quelques images du très mignon *Woodo*, où il sera question de suivre une histoire en observant des dioramas en bois. **ER.**

Unreal Tournament 2004 est toujours vivant

Personnellement, j'étais plutôt *Quake 3 Arena*. Mais, si vous avez fait partie de ces brebis égarées qui, au début des années 2000, considéraient qu'*Unreal Tournament 2004* était le meilleur jeu de shoot multi de sa génération, sachez qu'il vient d'être patché... 22 ans après sa sortie. La communauté OldUnreal, avec la bénédiction d'Epic Games, vient de publier le patch 3374, que vous pouvez appliquer à la version gratuite et parfaitement légale d'*UT2004* disponible au téléchargement sur *OldUnreal.com* (il y a un installateur automatique, c'est très bien fait). Le jeu

tourne désormais à la perfection sur les machines actuelles, sous Windows, Mac OS, Linux, avec un moteur graphique modernisé, et vous donnera la joie de revivre, l'espace d'un instant, cette époque dorée où *Fortnite* n'avait pas encore ravagé la civilisation occidentale. **A.**



Crusader Kings 3 : un patch pour le peuple, par le peuple



Six ans après sa sortie, *Crusader Kings 3* reste l'un des meilleurs jeux de stratégie de la galaxie. Mais Paradox n'a pas fait que des merveilles avec ses patches et ses DLC. Certains sont encensés par la communauté, d'autres ont été accueillis plus froidement. Pour le prochain toilettage du jeu, l'éditeur suédois a donc eu l'idée de solliciter directement l'un des plus gros moddeurs de CK3 – dont le nom reste pour l'instant secret. Le bougre leur a dressé une liste de 60 modifications, depuis la correction de petits bugs persistants jusqu'à des changements majeurs de certains mécanismes, qu'il va implémenter avec l'aide des développeurs sur une grosse mise à jour prévue cet été. Un bêta-test public de ce patch devrait démarrer entre avril et juin. **A.**



OH, UN NOUVEAU TED LASSO !

Une annonce surprise du studio Kintsugiyama, fondé par Jeff Kaplan, l'ex-monsieur *Overwatch* chez Blizzard, avec la présentation de leur prochain, et premier jeu : *The Legend of California*, un monde ouvert chez les cow-boys, qui semble s'inspirer très, très fort du look et du style de *Red Dead Redemption 2*, mais avec un aspect crafting, collaboratif et

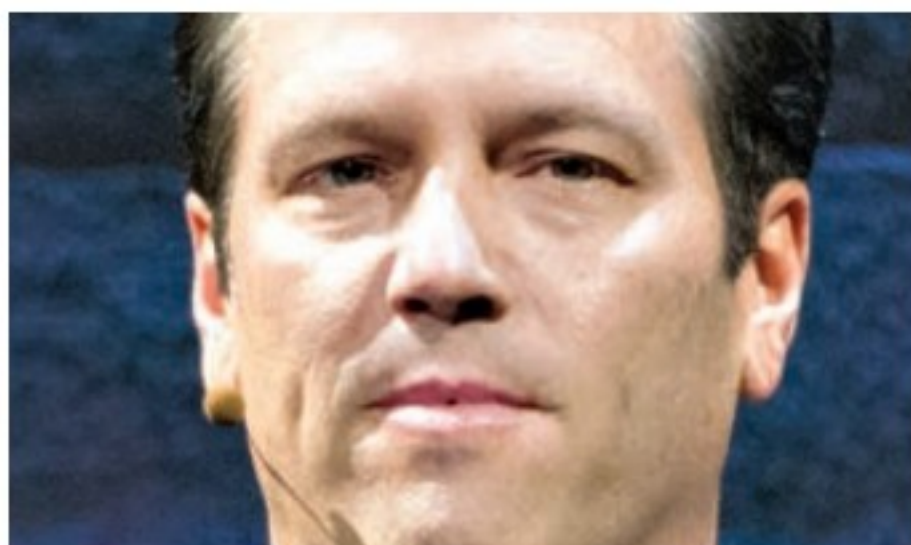
construction en cadeau bonus. Aucune date de sortie officielle, mais une alpha publique est prévue dès mars, suivie d'un accès anticipé sur Steam plus tard. On vous en reparlera donc bientôt. C'est bien de voir Jeff Kaplan se remettre en selle après sa rupture difficile avec Bilibili, on espère juste qu'il ne cherchera pas à lancer une ligue d'e-sport dans l'Ouest américain. **P.**

Attrapez-les tous (les clients, pas les Pokémon)

Savez-vous combien il y a de Pokémon différents ? Plus d'un millier, répartis sur neuf générations de jeux. Maintenant que la licence est devenue une énorme cash machine, il convient de viser juste pour ceux qui la pilotent : à savoir ceux qui étaient enfants dans les années 1990 et qui ont, aujourd'hui, de la nostalgie et du pouvoir d'achat. Ainsi, The Pokémon Company annonce l'arrivée sur Switch d'une version émulée de *Pokémon Rouge Feu* et *Vert Feuille*, les remakes Game Boy Advance de 2004 des versions *Rouge* et *Bleue* sorties sur Game Boy en 1996. Des portages stand-alone à 20 euros pièce (!), exclus du catalogue GBA (!!), compris dans le Nintendo Switch Online, qui représentent la cinquième fois (!!!) que les versions originelles ont droit à une ressortie sous une forme ou une autre. Après tout, si les gens continuent de payer pour la même chose, à quoi bon les décevoir ? **K.**

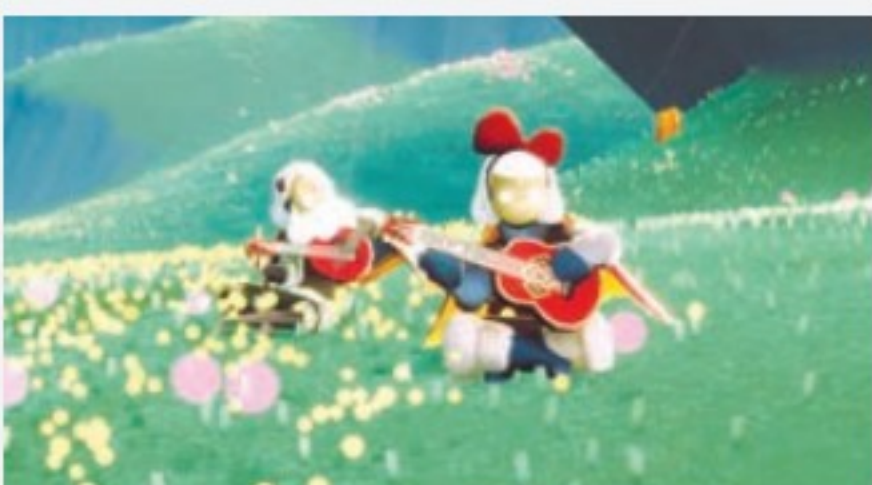


File, Spencer



Vous le savez, tout est une Xbox. Votre PC ? Une Xbox. Votre frigo connecté ? Une Xbox. Votre lettre de démission ? Une Xbox aussi. C'est ainsi que Phil Spencer, après quasi 40 ans de bons et loyaux services, a déposé sa Xbox de la tête de la division jeux vidéo de Microsoft. Il n'est d'ailleurs pas le seul, puisque Sarah Bond met aussi les voiles, deux ans et demi après son arrivée en poste à la tête de la division Xbox. La nouvelle boss du gaming chez Microsoft s'appelle Asha Sharma, une des principales architectes de la très influente stratégie IA de l'entreprise. Autant vous dire que le message envoyé est particulier. Un signal dont elle a d'ailleurs conscience, puisque dans un e-mail adressé aux employés, elle insiste sur le fait qu'elle ne cherche pas à « *courir après les profits à court terme ou à inonder l'écosystème avec de l'IA slop sans âme* ». Les belles paroles ? Une Xbox. **K.**

Guitar Heroes



À partir du 2 avril prochain, et jusqu'au 1^{er} novembre, la Philharmonie de Paris (aka le QG de Furoolith) mettra à l'honneur la musique de jeu vidéo dans le cadre d'une exposition intitulée « Video Games & Music ». Il sera possible d'y découvrir des installations qui visent à retracer l'évolution de la musique de jeu vidéo, de *Pong* à *League of Legends*, en passant par *Final Fantasy* et *Zelda*. Si vous y allez le bon jour, peut-être même que vous aurez la chance de croiser Furoolith qui vous expliquera doctement en quoi la musique de *Clair Obscur: Expedition 33* est en réalité lourdingue. **ER.**

Blanche-Neige et les sceptre nains

Parfois, un communiqué de presse arrive dans nos boîtes mail surchargées et son titre hurle « Lis-moi, lis-moi, ça ne peut pas être vrai ! ». Que dire de celui qui a déboulé cette semaine pour nous annoncer le nouveau projet du studio Magic Spark : ils vont faire un *Crusader Kings* dans *Roblox*. Je vous laisse un instant pour digérer l'info, vomir un peu éventuellement. Ça va mieux ? Après des jeux *Roblox* sur *Conan* et *My Little Pony* (ce que j'appelle du grand écart éditorial pour un développeur), c'est donc sur le meilleur jeu de la terre que vont s'abattre des charrettes de bouse cubiques. C'est un projet on ne peut plus officiel



et sérieux, en partenariat avec Paradox Arc, la branche maison spécialisée dans les jeux plus modestes ou expérimentaux. On nous promet de « plonger dans des situations cocasses et des drames au cœur du Moyen Âge », et pour une fois, un mot est bien choisi dans un communiqué de presse. En effet, c'est cocasse. **P.**

Bluepoint final



Les suppressions de studio sont toujours tristes. Pour le cas de Firewalk qui s'est occupé de *Concord*, on peut, en ouvrant grand ses chakras néo-libéraux, essayer d'entrevoir des raisons qui peuvent pousser à une telle décision. Mais pour les spécialistes texans des remakes de Bluepoint Games, dont la fermeture est révélée le 19 février, c'est l'incompréhension qui domine. Après plusieurs réhabilitations réussies, dont celle de *Demon's Souls* en 2020, ils se font racheter par Sony l'année suivante. Ils aident sur *God of War Ragnarök* (2022), puis Sony leur réclame un jeu-service sur cette même licence ; titre finalement annulé début 2025. Le studio se cherchait un nouveau projet avant que le couperet ne tombe pour les 70 employés qui le composaient. Comprenez : après plus de 30 années de PlayStation, il devait être particulièrement difficile de trouver un remake à leur faire faire. **K.**



Lors du week-end de la sortie de *Resident Evil Requiem*, près de 335 000 joueurs ont simultanément décimé des zombies sur Steam, ce qui constitue le meilleur lancement de l'histoire de la franchise. Ce genre de news me remplit le cœur de joie, et me donne envie de faire une grosse fête où absolument tout le monde sera invité, avec une gigantesque piñata à l'effigie de Mr. X. **ER.**



GÉNÉRATEUR D'ÉMOTIONS



Aucun autre choix

PAR KOCOBÉ



Une comédie noire de Park Chan-wook qui vous fera réfléchir à deux fois avant de vous inscrire à France Travail (2025).

Hé, la société, c'est un peu comme *Squid Game*, j'ai pas raison, la mif (*fait un dab*) ? Pardon, j'essaye d'attirer l'attention de ceux qui ont trouvé le sous-texte de *Squid Game* subtil. Si vous voulez quelque chose de plus direct, voici *Aucun autre choix*, de Park Chan-wook (*Old Boy*). Cette nouvelle adaptation du roman *Le Couperet* met Lee Byung-hun – celui qui incarne le maître du jeu dans *Squid Game* (*fait un dab*) – dans les pompes d'un cadre fraîchement licencié. Pour retrouver du travail, il diffuse une fausse annonce d'emploi et bute ceux qui ont un meilleur CV que le sien. J'ai aimé cette comédie cynique aux situations morbides, mais amusantes. Il faut quand même accepter un montage foutraque, qui nous perd parfois, et des acteurs qui cabotinent un chouïa, mais comme c'est souvent le cas dans la comédie asiatique. On note aussi une conclusion inattendue, mais si pertinente !



Good Luck, Have Fun, Don't Die

PAR PERCO

Gore Verbinski revient d'entre les morts hollywoodiens pour livrer un film qui ressemble à un épisode de *Black Mirror* passé dans un mixeur Looney Tunes. Le formidable Sam Rockwell, en touriste temporel bardé de câbles, débarque dans un *diner* pour sauver l'humanité, coincé dans une boucle temporelle façon « *Groundhog Day* de fin du monde ». Le film cavale, trébuche, repart, et balance des flashbacks qui cassent le rythme et l'énergie. Mais Verbinski compense avec une énergie réjouissante et un sens du chaos qui rappelle qu'il sait encore s'amuser. Sous les gags, le message tape où ça fait mal : l'IA nous siphonne déjà l'âme, et le futur n'a même plus besoin d'être dystopique pour foutre les jetons. Bref, un film bancal mais vivant, ce qui constitue déjà un exploit en 2026.



Un film de Gore Verbinski, au cinéma le 15 avril.

The Night Manager

PAR ACKBOO



Une série en deux saisons disponible sur Prime Video.

En 2016 sortait une série d'espionnage tout à fait potable, *The Night Manager*, inspirée du roman de John le Carré. Une saison, six épisodes denses, une vraie fin, elle m'avait distrainé et laissé un bon souvenir. Dix ans plus tard, boum, surprise, voilà qu'arrive une seconde saison, avec une troisième en préparation. Le trio d'origine a même accepté de rempiler, on retrouve donc le beau Tom Hiddleston en héros malgré lui, Docteur House (pardon, Hugh Laurie) en marchand d'armes maléfique et Olivia Colman en employée gouvernementale ronchon. La recette est toujours aussi efficace, il s'agit d'une histoire d'espionnage internationale entre hôtels de luxe et villas de milliardaire, avec juste ce qu'il faut de suspense, de dialogues bien écrits et de *daddy issues*. Je rangerais *The Night Manager* dans la même catégorie que *The Day of the Jackal*, *Slow Horses* et *Le Bureau des Légendes* : celle des thrillers d'espionnage européens qui, contrairement à leurs pendants américains, n'insultent pas toutes les vingt secondes l'intelligence de leur spectateur.





ITÈRE DES HOMMES

Avalanche Studios (notamment à l'origine des *Just Cause* et du très bon *Mad Max*) a connu un bon paquet d'annulations de jeux et seules les ventes de son simulateur de chasse *The Hunter: Call of the Wild* lui permettent de se maintenir à flot. Le studio, comme l'explique Emma Farrow, sa directrice éditoriale, a toutefois intégré ces revers comme une forme de méthode de R&D à balles réelles. Désormais, l'idée est de partir sur des concepts de jeux issus de plusieurs petits groupes d'employés, qui ont ensuite quatre mois pour présenter un prototype jouable à une communauté de testeurs. Si le projet plaît, il repart pour quatre mois de développement, avant de repasser à l'examen – et ainsi de suite jusqu'à sa sortie ou jusqu'à ce que le couperet tombe. Selon Farrow, c'est une approche qui a démontré son efficacité dans l'industrie mobile, et Avalanche compte ouvrir sa plateforme communautaire à d'autres studios, sans les financer pour autant. Selon les rumeurs, la méthode pourrait également être étendue aux RH de l'entreprise, avec un *battle royale* mensuel à l'arme blanche, déterminant la répartition des primes. C'est beau le capitalisme. **P.**

La dette à la maison

Mauvaise nouvelle pour le studio Nagoshi, fondé par Toshihiro Nagoshi, vétéran de Sega pendant 30 ans, et surtout connu pour son travail sur la franchise *Yakuza/Like A Dragon*. Leur premier projet, *Gang of Dragon*, a besoin d'au moins 45 millions de dollars supplémentaires et, en voyant le devis, son principal investisseur, NetEase, vient de décider de couper les vannes dès mai 2026. Selon Bloomberg, « le studio a été informé par NetEase que, bien qu'il soit libre de poursuivre ses activités de manière indépendante, il devra assumer les coûts afférents s'il souhaite conserver ses actifs ou sa marque, NetEase n'est disposé à négocier que si le studio est en mesure de financer sa sortie ». Bref, ça sent le sapin vu l'état du secteur, et on peut s'en désoler vu les images assez prometteuses révélées jusque-là. **P.**

L'Heure du loulou

Nintendo vient de confirmer que les prochains épisodes de Pokémon, *Vents* et *Vagues*, sortiront en 2027 sur Switch 2 – parmi les personnes qui avaient suivi les leaks de décembre 2024, personne ne tombera de sa chaise. Les trois Pokémon de départ ont aussi été révélés, mais je n'ai d'yeux que pour Caloulou, un adorable petit toutou de type feu qui semble fondé sur un loulou de Poméranie. Même notre expert maison, Kocobé, est tombé immédiatement sous le charme : « *Ce qu'il faut retenir de cette actualité, c'est le chien, le fait que les jeux semblent suivre la même recette en monde ouvert que proposaient les versions Écarlate et Violet, et le chien, aussi. Switch 2 oblige, ça n'a pas l'air aussi pire que les jeux précédents, mais on voit déjà dans le trailer que les ambitions graphiques et techniques sont pas très hautes (ça aliase, certaines textures sont pas belles...). Il y a de l'eau et des îles partout. À part ça, il faut absolument que tu parles du chien.* » **ER.**

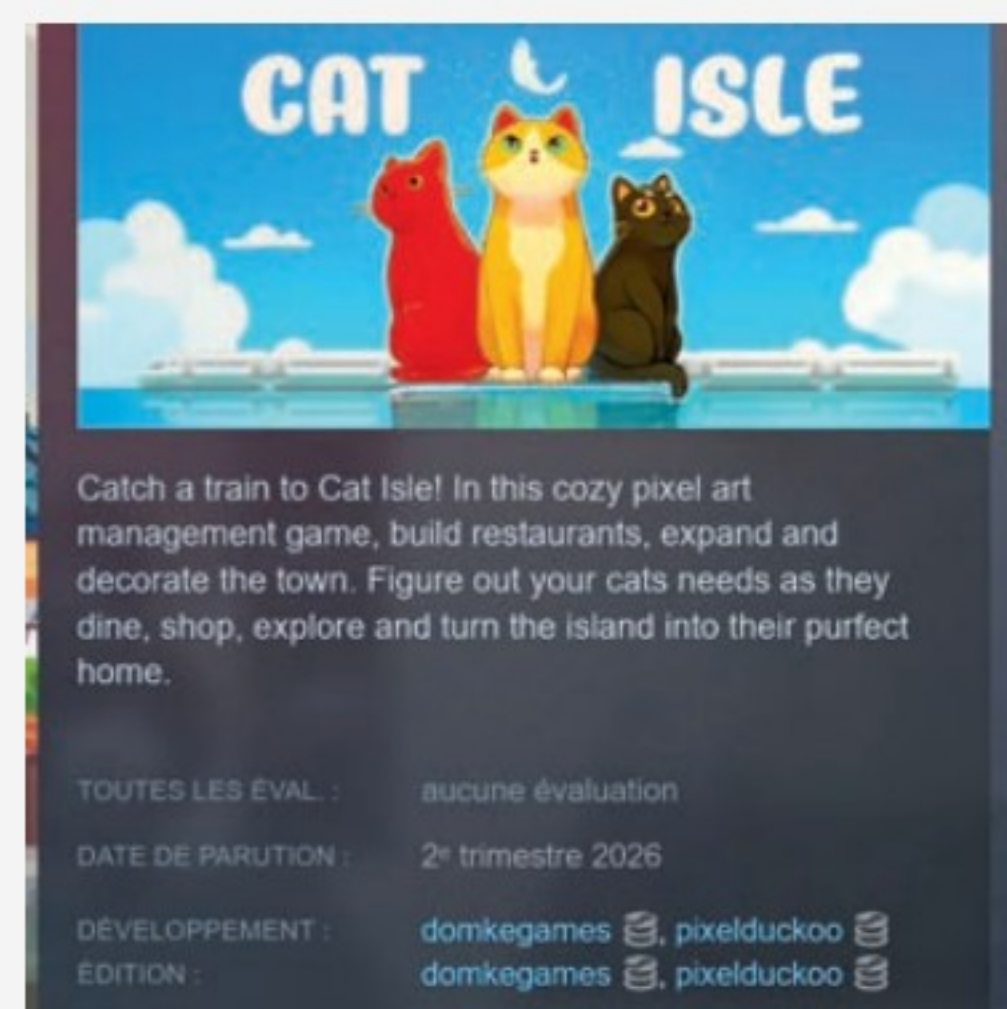


Le très bon Wednesdays, chez Arte Interactive, des Français Pierre Corbinais et The Pixel Hunt arrive sur mobile. Pas de quoi fouetter un chat, me direz-vous ? Non, car le sujet (l'inceste) est rarement traité et que cette version est totalement gratuite pour tous sur iOS et Android depuis le 25 mars. **P.**

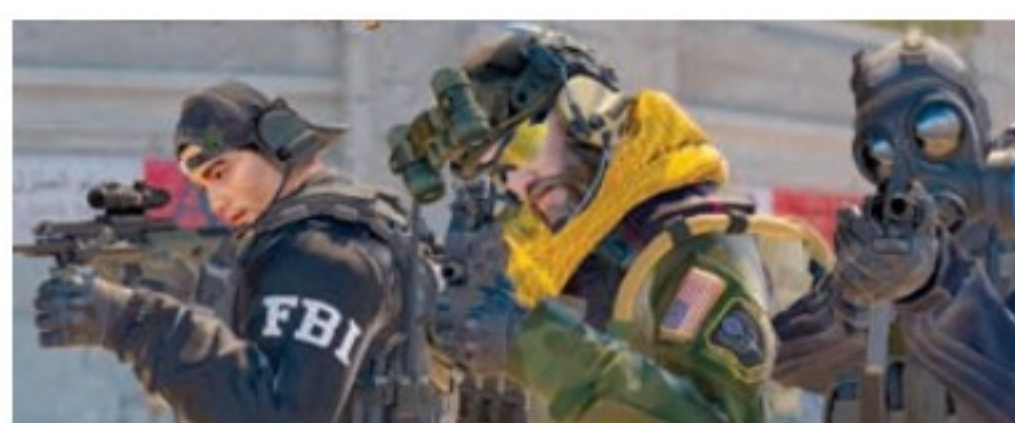
Un rapport de Newzoo prévoit que les revenus issus du PC vont dépasser ceux des consoles dès 2028. Enfin, enfin arrive ce moment où les chiffres vont obliger les plus dubitatifs à reconnaître la suprématie de la Master Race, comme la nature l'a voulu. Très logiquement, *Canard PC* devrait donc devenir un média de masse, et racheter l'empire Bolloré avant 2030. **P.**

Ceci est une information à lire en solo dans une usine cozy

Le site Gamediscover.co s'est livré à une étude intéressante : ils ont pris les jeux Steam ayant un revenu (estimé) supérieur à 100 000 dollars et ont décortiqué leur description, c'est-à-dire le petit paragraphe situé à droite de la page, juste en dessous de l'image du jeu. Ils ont ainsi identifié que l'utilisation du mot « cosy » avait bondi de 620 % entre 2020 et 2025. C'est la plus forte progression. Suivent les mots « solo » (+450 %), « factory » (+325 %), « endless » (+311 %) et « loot » (+238 %), puis « sim », « crafting », « cards », « coop » et « collect ». Si vous êtes développeur et que vous voulez maximiser vos chances de succès, il faudra donc



sortir un simulateur d'usine cozy solo et coop, dans lequel on peut collecter du loot à l'infini pour crafter des cartes. Voilà, bon courage. **A.**



Loot rage au tribunal

Quand on regarde l'actualité étatsunienne en ce moment, on a l'impression que les seules bonnes nouvelles nous viennent de New York. Et, oui, une simple vidéo de bébé Zohran Mamdani qui, par surprise, marie en personne des jeunes couples avec le plus lumineux des sourires, j'appelle ça une bonne nouvelle, OK ? Sinon, autre news qui donne le smile, c'est la décision de la procureure générale de la grande pomme, Letitia James, d'attaquer Valve en justice pour promotion de jeu d'argent illégal et risques de créer de l'addiction chez les enfants via les lootbox (comme celles qu'on peut trouver dans *Counter-Strike 2*). C'est loin d'être la première fois que Valve se retrouve sur le banc des accusés en la matière et, bien que j'apprécie Steam, je ne serais pas contre une tape supplémentaire sur les doigts, voire, idéalement, une jurisprudence plus ferme à l'échelle nationale. **K.**

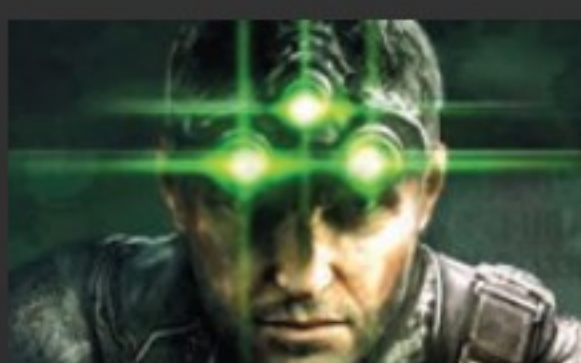
On perd le Nord

Ça sentait déjà moyennement bon pour Bigben quand, le 17 janvier, l'entreprise lilloise avait annoncé son incapacité à rembourser un emprunt dont le reliquat s'élève à près de 60 millions d'euros et dont l'échéance était prévue au 19 janvier. La conséquence directe est désormais tombée, lourdement et promptement, du côté de l'éditeur et fabricant d'accessoires Nacon, détenu aux trois quarts par Bigben, qui se déclare en cessation de paiement et qui place maintenant son destin entre les mains du tribunal de commerce de Lille. Ce dernier a un an et demi pour ménager la chèvre des créanciers qui veulent revoir leur argent et le chou de la sauvegarde d'un maximum d'emplois, en particulier parmi les nombreux studios concernés, comme Kylotonn (*Test Drive Unlimited*), Cyanide (*Styx*) ou Spiders (*Greedfall*). L'industrie française du jeu vidéo est décidément dans une forme olympique. **K.**

Adieu l'EVO, vache, cochon, couvée

Ça y est, c'est fait. Qiddiya, l'entreprise saoudienne soutenue par l'inénarrable Fonds public d'investissement, annonce qu'elle est désormais la seule et unique détentrice de l'EVO, une des plus grandes compétitions de jeux de combat au monde. Je ne vais pas vous rappeler encore une fois que l'Arabie saoudite souffre d'une fièvre acheteuse aiguë pour tout ce qui se rapporte de près ou de loin au jeu vidéo. L'e-sport en particulier, et tout

le sportswashing que cela implique, intéresse en particulier le royaume. Il y a quelques années, il rachète l'entreprise RTS, qui détient alors les droits sur l'EVO, conjointement avec la société indienne Nodwin Gaming, avant que cette dernière ne se retire en 2026. La nouvelle qui n'étonne personne reste malgré tout froidement reçue par la scène concernée qui a vu énormément de ses *top players* boycotter cette compétition. **K.**



Ubisoft continue d'augmenter ses chances de sortir un jeu, un jour, peut-être, en appliquant la stratégie imparable de virer ceux qui les font. Cette fois, c'est le studio de Toronto, occupé sur un remake du premier *Splinter Cell*, qui se sépare de 40 employés sur les 500 qui le composent. **K.**

Pour cent V-Bucks, t'as plus rien

L'inflation est partout, ma bonne dame. Même *Fortnite* n'y échappe plus, Epic Games ayant annoncé une augmentation du prix de sa monnaie virtuelle, les V-Bucks. L'éditeur évoque « *des coûts d'exploitation [qui] ont considérablement augmenté* » et explique : « *Nous ajustons les prix afin de couvrir nos dépenses* ». Une autre manière de voir les choses est peut-être de se demander si la poule aux œufs d'or d'Epic ne commencerait pas à battre un peu de l'aile. Le jeu a rapporté jusqu'à 9 milliards de dollars les années les plus fastes, mais, tel le pétrole des Saoudiens, toutes les bonnes choses ont une fin. Vous verrez, bientôt des files d'attente se créeront devant les magasins de skins, les microtransactions donneront lieu à des tickets de rationnement et Epic rachètera *Workers & Resources : Soviet Republic* pour assurer sa relance. **P.**



Concours

Make something horrible

TO SLOP OR NOT TO SLOP



Après trois ans d'absence, il est de retour !
Make Something Horrible, le concours de jeux vidéo pourris
de *Canard PC*, revient avec un thème parfait pour 2026 : **le slop**.

Depuis l'édition spéciale organisée pour les vingt ans du magazine en 2023, *Canard PC* avait un peu laissé de côté sa **game jam**, **Make Something Horrible**. Il était temps d'y remédier. Rappelons donc le principe : il s'agit d'un concours dédié aux jeux volontairement pourraves. Pendant un mois, de courageuses équipes de développeurs et développeuses au goût peu sûr y planchent sur des jeux épouvantables mais drôles, et les membres de la rédaction choisissent les meilleurs (ou les pires, selon le point de vue). Vous pouvez découvrir ici le palmarès 2023 : cpc.cx/MSH2023

Comment participer ?

Créez un compte sur itch.io, postez votre jeu et inscrivez-le à la gamejam Make Something Horrible : cpc.cx/concourrible. Les soumissions sont ouvertes entre le 1^{er} avril 2026 et le 6 mai 2026 à minuit pile, le cachet d'Internet faisant foi. Le grand gagnant ou la grande gagnante remportera **un an d'abonnement numérique à Canard PC** et les deux gagnant(e)s suivant(e)s remporteront **six mois d'abonnement numérique** (ou une extension d'un an ou six mois de leur abonnement en cours), ainsi qu'**une critique de leur jeu dans un prochain numéro de Canard PC**.

Quel est le thème ?

Le thème de cette édition 2026 est le **slop**. Plutôt que de le laisser à l'IA, pourquoi ne pas le fabriquer nous-mêmes ? Les jeux doivent avoir une esthétique **slop**, artificielle, *brainrot*, appelez ça comme vous voulez – regardez les vidéos IA pourries

postées sur Facebook si vous voulez vous faire une idée : cpc.cx/IAduLOL

Mais attention : ce **slop** doit être fabriqué à la main et pas à l'aide d'une IA. Déjà parce que ce serait trop facile, mais surtout parce qu'il s'agit de sauver l'honneur de l'humanité en prouvant que les humains peuvent produire du meilleur **slop** que les machines. Enfin, car cette jam reste une *Make Something Horrible*, on veut du miteux, du pourlingue, du bricolé sous Paint, du gameplay foireux (tant que c'est drôle ; inutile de nous envoyer un jeu qui plante au démarrage, ça n'a aucun intérêt).

À part ça, quelles sont les contraintes ?

Les mêmes que d'habitude. Votre jeu peut être multiplateforme mais doit impérativement tourner sur un PC Windows. Vous pouvez le créer entièrement *from scratch*, à l'aide d'un moteur ou d'outils de développement (Godot, Unreal Engine, Unity 3D, RPG Maker...), ou à partir du code d'un jeu désormais *open source* (comme *Doom*). Votre jeu doit être autonome, c'est-à-dire ne pas nécessiter la possession d'un jeu tierce partie (sans quoi ce serait un mod) ou l'utilisation de contenu ou de bibliothèques non fournies. L'utilisation d'IA génératrices pour l'aspect visuel ou sonore du jeu est interdit (sans quoi ça perdrait tout intérêt, on veut du moche fait main), mais vous pouvez vous en servir pour le code (vu que de toute façon, on n'a aucun moyen de vérifier). Enfin, ça tombe sous le sens, vous devez disposer des droits sur tous les éléments graphiques, sonores et autres utilisés dans votre jeu.

Bon courage à toutes et à tous !



LA COUV'

12 En chantier : Slay the Spire 2

16 Dossier : Notre sélection de deckbuilders

Genre : rogue deckbuilding
Développeur / Éditeur :
 Mega Crit (États-Unis)
Plateformes :
 Windows, macOS, Linux
Téléchargement : 2,47 Go
Sortie prévue : 2027 ou 2028
Langue : français
Prix actuel : 23 €



Slay the Spire 2

Nous voilà dans de beaux drafts

PAR KOCOBÉ

L'arrivée en accès anticipé de *Slay the Spire 2* ne représente pas le même séisme que *Silksong*. Toutefois, si cette suite au roi du *rogue deckbuilding* n'a pas fait planter Steam, il n'en reste pas moins un événement pour lequel il est très compliqué de faire l'insensible. Sleevez vos cartes, enfilez votre ceinture à potions : l'ascension reprend de plus belle.

Réentendre le petit jingle de Mega Crit après avoir lancé *Slay the Spire 2* pour la première fois m'a provoqué un frisson d'excitation qui m'a renvoyé en 2018. Cette année où l'accès anticipé de *Slay the Spire*, sorti un an plus tôt, a fait voler en éclats toutes mes idées préconçues sur le jeu de cartes vidéoludique. Le prodige réalisé par le studio de Seattle est alors double. En plus d'exposer au plus grand nombre les synergies incroyables que le draft (la construction de deck à la volée) peut avoir avec le roguelite, ils le font avec un équilibre qui relève, disons-le, de l'insolence. L'ennui, c'est qu'un tel héritage met *Slay the Spire 2* dans la position inconfortable de celui qui doit itérer sur un « jeu parfait », ou tout du moins idéalisé comme tel.

On rappelle les haines decks. Ce qui saute aux yeux, c'est le gros œuvre effectué sur la partie graphique, sans contester l'aspect le moins convaincant de l'original. Le choix s'est porté sur des modèles 3D qui se fondent dans des décors en 2D. Le tout donne un réel coup de jeune au style historique de *Slay the Spire* sans pour autant trahir ce qui faisait son caractère et les animations en sont meilleures. Ce n'est pas exactement flashy, ni une révolution, mais il y a de quoi faire

changer d'avis deux ou trois détracteurs de bonne foi. À ce propos, énorme big up aux dessinateurs des gribouillis sous Paint qui font régulièrement office de *placeholder* et qui démontrent que l'utilisation d'IA générative pour un tel usage n'en vaut peut-être pas la potentielle sauce. Pour ce qui est du jeu, je vais être direct : *Slay the Spire 2* ne brise pas le moule. Les cinq personnages se débloquent un par un, en commençant par le Soldat de fer, puis la Silencieuse. On retrouve ses marques, on répète les stratégies qui fonctionnaient déjà il y a huit ans. Des charentaises extrêmement confortables, mais qui accréditent aussi l'hypothèse de la suite qui aurait pu être une extension. On remarque quand même les nouvelles cartes, les ajustements sur les anciennes, les mots clés inconnus dont peuvent découler des archétypes inédits. Le Soldat est, par exemple, bien plus intéressé à l'idée de perdre de la vie pendant son propre tour. Quant à l'archétype « défaisse » de la Silencieuse, il se voit enrichi de quelques cartes avec une nouvelle capacité « ruse » : défaissez-les et jouez-les gratuitement¹.

1. J'entends d'ici les joueurs de *Magic* qui hurlent : « Quoi ? Une folie gratuite ? Mais c'est complètement craqué ! » Ce à quoi je réponds : « Oui. »



I Bla bla cartes

Le multijoueur jusqu'à quatre représente une belle addition. Chacun agit en temps réel et il convient de se coordonner pour, mettons, appliquer des malus défensifs avant que les dégâts ne déferlent. Vous pouvez jouer sans vocal, mais, concrètement, vous consentez à partir avec un immense désavantage. Certaines cartes et potions peuvent être utilisées sur ses petits camarades, ce qui permet quelques interactions de soutien directes. En fin de partie, ackboo disait les trouver peut-être un peu trop rares et qu'on était tous dans nos couloirs respectifs. Mais je me demande si mettre trop d'interactions, comme du soin, n'irait pas à l'encontre du design fondamental de fuite en avant de *Slay the Spire*.

Le loot et le marchand sont instantanés, donc inutile de vous jeter sur les récompenses après avoir vaincu un monstre. Les coffres sont la seule exception et offrent autant de reliques à partager que d'aventuriers. Bien sûr, les monstres attaquent tout le monde en même temps et voient leurs barres de vie rallongées proportionnellement au nombre de joueurs présents. Néanmoins, l'expérience nous a paru un peu plus simple qu'en solo, notamment grâce à la marge d'erreur offerte par des camarades plus solides à un instant T, en particulier si notre propre deck a besoin de plus de préparation pour se déployer. Enfin, attention, le temps que prennent ces parties est aussi démultiplié. Mais pour être honnête, le temps, je ne l'ai absolument pas vu passer. Ah, et on peut dessiner des bites sur le plan aussi. Si ça, c'est pas le pinacle du gaming.



Difficiles à prendre en défaisse. Et puis, on rencontre les deux nouveaux. Le Régent se voit affublé d'une seconde ressource qui ne se réinitialise pas en début de tour. Il possède aussi une gigantesque épée qui est nulle et qui coûte cher, mais, comme vous pouvez l'améliorer au fur et à mesure du combat, vous n'aurez pas le temps de dire « *tour 10* » que votre lame collera des mandales à 146 dégâts. La Tisse-mort fait appel à son familier qui

On répète les stratégies qui fonctionnaient déjà il y a huit ans.

encaisse les coups à sa place et qu'il conviendra de faire grossir et de faire attaquer. Elle se spécialise également dans l'application de points de fatalité qui achèvent un ennemi à la fin de son tour s'il en possède plus que ses propres PV restants. Ces deux inédits sont bien plus prompts que les autres au *deck fixing* en plein combat. Ils créent de nouvelles cartes comme si de rien n'était, ils les détruisent si ça les arrange, voire ils les transforment ; une ressource comme une autre. Aussi autodestructeur que puissant entre de bonnes mains. Ah, et pour les adeptes du Défectueux et de ses orbes, vous êtes punis. Vous devrez d'abord faire une partie avec tous les autres. Pas de charentaises de bienvenue pour vous.

Pour le meilleur et pour le Spire. Le bestiaire est renouvelé, avec une palanquée de nouveaux monstres qui rivalisent de créativité pour nous jouer de sales tours. Rappelez-vous les enfants, l'avenir appartient à ceux qui lisent les infobulles tôt. Les boss y vont aussi de leurs nouveaux combats concept. Mention spéciale au ver des sables qui nous gobe comme un œuf (et nous tue) si on ne joue pas suffisamment des cartes ajoutées pour l'occasion, qui polluent notre deck et qui coûtent de plus en plus cher. Enfin, l'humour est toujours présent, avec ces nouveaux événements, dont certains très idiots, comme cette salle faite de fromage et remplie de fromage (dans laquelle on trouve un fromage). Fromage. En somme, si vous avez retourné *Slay the Spire* dans tous les sens et que vous avez tâté de tous ces mods

Il faut qu'on parle de Noddus

Quand, de concert avec ackboo et mon pote Malo, on a dit à Noddus que « *Non, Noddus. On va à droite. On est dans le mal, il faut qu'on se soigne. À gauche, il y a un mob, deux boss et zéro feu de camp. On en est à deux heures de run, on est acte 3, on va crever* », eh bien, Noddus, il clique quand même sur le chemin de gauche. On se dit que ça va aller, que le jeu va trancher en faveur d'une claire majorité à trois contre un. Sauf que non. Sans unanimité, le jeu fait comme dans *Mario Kart* et choisit aléatoirement parmi les quatre votes : trois droite et un gauche. Bien sûr, le jeu décide qu'on va à gauche, compostant du même coup nos billets aller simple pour la charmante bourgade de Crève-sur-Gueule-Ouverte. Population : nous. On a tenu bon et on n'est miraculeusement pas morts, mais je tenais à ce que vous ayez cette anecdote sur Noddus, si d'aventure vous deviez lui confier la surveillance d'un gros bouton rouge sur lequel il est écrit « *Ne surtout pas appuyer sinon on va tous mourir* ».

de qualité faits par des fans et qui bouleversent complètement la proposition (plus que cette suite, en fait), je ne vois aucune contre-indication à se lancer dès maintenant dans cet accès anticipé un peu conservateur. La route jusqu'à la V1 est encore longue et je n'imagine pas un seul instant Mega Crit ne pas inonder son nouveau projet de contenu. Ce n'est pas non plus comme si, en l'état, ce prototype était bringuebalant. Bref, vous l'aurez compris, *it's time to slay, girl.*

En l'état :

Slay the Spire 2 est un *nepo baby*. Il a un talent fou, mais je ne peux pas m'empêcher de me dire que c'est surtout grâce au travail de papa qu'il en est arrivé là. Loin de moi l'idée d'ignorer ses mérites : il est aussi prenant et profond que lui. On espère simplement que ce qu'il nous concoctera de personnel dans les années à venir lui permettra d'avoir son identité propre. J'ai confiance. Il est encore jeune.

SANS DANGER



5 ANS^{*} de garantie gratuite

SUR TOUS LES

SMARTPHONES

ORDINATEURS

ÉCRANS PC

TÉLÉVISIONS



2 ANS

de garantie légale

+

3 ANS

de garantie commerciale
LDLC offerte

SEULEMENT CHEZ
LDLC

Expert high-tech depuis 30 ans | 25 000 références sur ldlc.com | 100 boutiques à votre service

*Garantie commerciale gratuite valable sur les écrans, télévisions, smartphones, ordinateurs portables et fixes de marque (ou montés par LDLC), neufs vendus par LDLC, hors batteries et consommables. Plus d'infos sur ldlc.com/garantie.

PAR **N**ODDUS

Notre sélection de deckbuilders qui rebattent les cartes

PARCE QU'IL N'Y A PAS QUE SLAY THE SPIRE DANS LA VIE

Slay the Spire 2 vient de sortir en accès anticipé, et personne sur Internet ne rate la moindre occasion de vous dire que c'est vraiment trop génial. Mais peut-être que ce n'est pas votre truc, ou peut-être que vous préférez sagement attendre la version finale pour plonger dedans. Ça tombe bien parce qu'en attendant, il existe plein d'alternatives qui essayent de faire les choses autrement.

J'ai malheureusement un peu l'impression de glisser de la drogue à l'intérieur de ce magazine, mais il peut être intéressant de rappeler qu'il y a un monde au-delà de *Slay the Spire 2*. Le studio Mega Crit a créé sa formule à lui tout en remettant sur le devant de la scène le genre du deckbuilding, et des dizaines d'autres ont depuis marché sur ses traces. Mes signes sont comptés, alors on va jouer au jeu du « Combien de deckbuilders intéressants je peux faire rentrer en deux pages ? ». Promis, *Balatro* ne sera pas mentionné une seule fois. Pas après cette phrase, en tout cas.

■ MONSTER TRAIN 2, SI VOUS AIMEZ LES TRAINS

Le plus célèbre des enfants de *Slay the Spire* s'appelle *Monster Train*, et sa suite sortie l'année dernière améliore en fait un jeu encore plus riche. Pour imaginer *Monster Train 2*, il faut voir une sorte de *Slay the Spire* sur plusieurs étages puisque les combats ont lieu à l'intérieur d'un train qui progresse de région en région. Les cartes servent en fait à invoquer des monstres qui attaquent automatiquement à chaque tour, et dont le placement est tout aussi important que la valeur d'attaque. C'est déjà très malin parce que la verticalité des combats ajoute une couche de profondeur à la formule de *Slay the Spire*, en permettant par exemple de déplacer des créatures d'un étage à l'autre ou de les tirer à l'autre bout de l'arène pour éviter des dégâts. Mais l'autre bonne idée du jeu, c'est de nous forcer à jouer avec deux factions simultanément à chaque partie. On peut donc mélanger les cartes de plusieurs decks entre elles, et j'avais rarement pris autant

de plaisir à tester des synergies idiotes dans un jeu de cartes. *Monster Train 2* est assez différent des autres deckbuilders dans sa forme, mais il n'a certainement pas à rougir face à la densité ou la complexité de ses concurrents. J'ai voulu y replonger un doigt avec la sortie de son DLC en février et vingt heures plus tard, je m'étais déjà fait aspirer le bras. ➤



Développeur : Shiny Shoe (États-Unis) – **Éditeur :** Big Fan Games – **Plateformes :** Windows, Mac, Switch, PS5, Xbox Series – **Date de sortie :** 21 mai 2025 – **Prix :** 25 €



*Installez-vous.
Le jeu est lancé.*

www.pcspecialist.fr

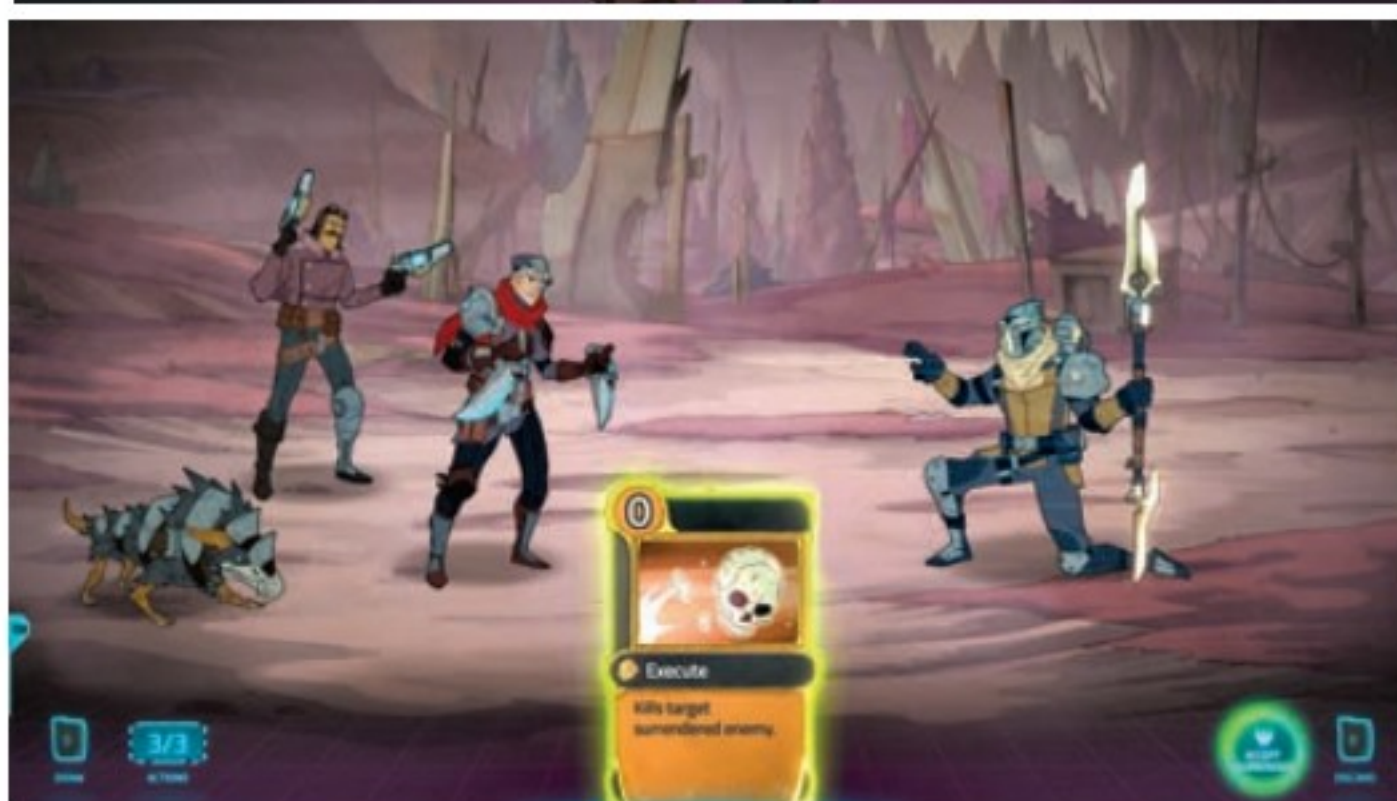
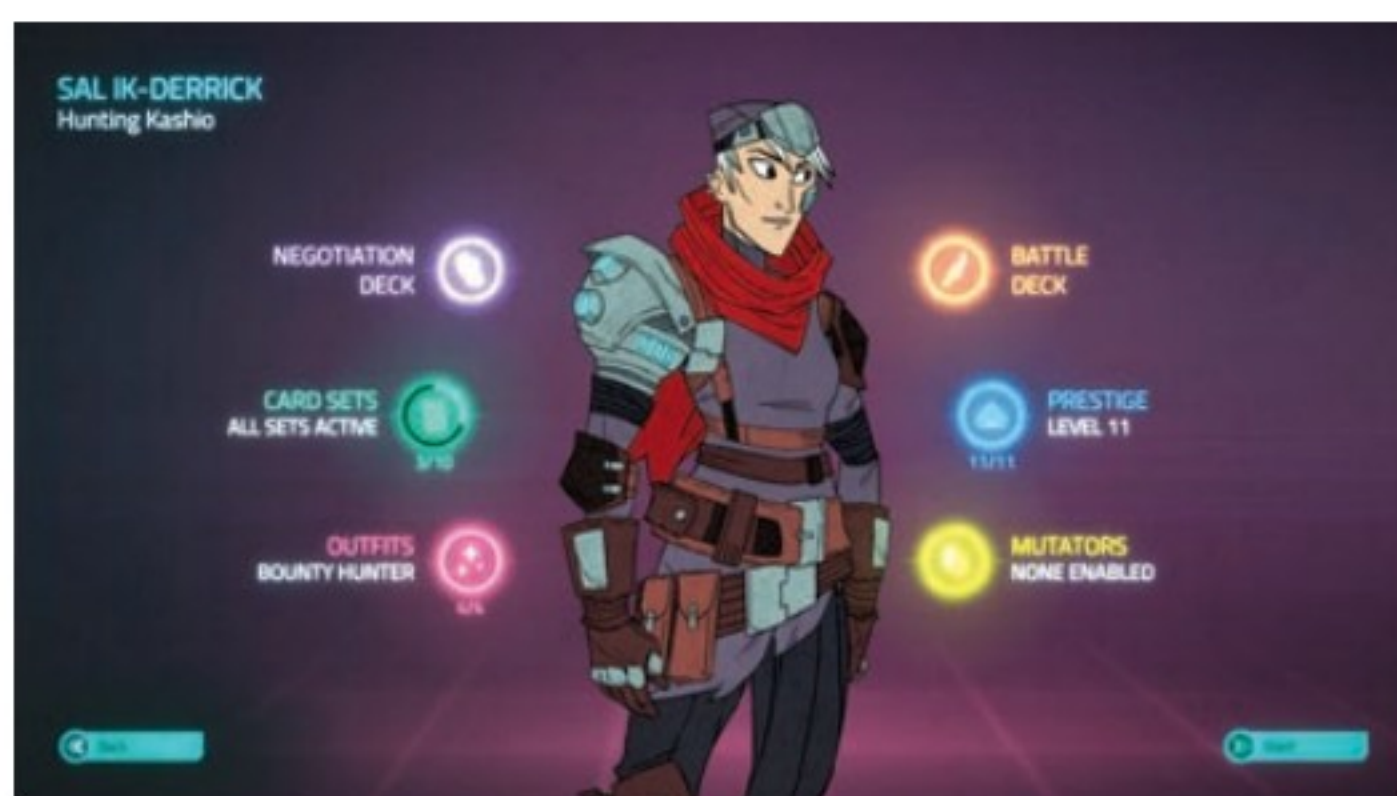
Réduction exclusive de
20 € avec le code **CAN26**

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



■ GRIFTLANDS, SI VOUS PRÉFÉREZ DISCUTER

Il est sorti il y a près de cinq ans, mais le deckbuilder du studio canadien Klei (*Don't Starve*, *Oxygen Not Included*, *Mark of the Ninja*...) reste très pertinent et ingénieux aujourd'hui. L'idée, c'est qu'on y joue des cartes non seulement pour combattre ses ennemis, mais aussi pour discuter avec eux. *Grifflands* nous fait utiliser deux decks différents, à améliorer et étoffer avec les quelques centaines de cartes disponibles en jeu. Chaque partie est pensée comme une mission scénarisée (avec une bonne dose d'aléatoire malgré tout) sur plusieurs jours, avec des quêtes et une poignée de personnages qui se souviennent de nos choix et actions. Il y a ce petit quelque chose de Klei dans l'ambiance et dans l'univers, dans l'ingéniosité des mécaniques et même sur le plan artistique, puisque *Grifflands* trône à des années-lumière des autres deckbuilders dès qu'on parle d'immersion. Le jeu regorge de petits effets, d'animation et de dialogues qui font souffler du nez. On se lie d'amitié avec les différents personnages, on visite plusieurs villes au sein d'une même aventure et on finit même par recruter d'autres mercenaires pour nous aider en combat, chacun avec son propre deck de cartes uniques.



Développeur / éditeur : Klei Entertainment (Canada)

Plateformes : Windows, Mac, Switch, PS4, Xbox One

Date de sortie : 1^{er} juin 2021 – **Prix :** 17 €

■ THE ROYAL WRIT, OÙ LES CARTES MEURENT VRAIMENT

Les jeux de cartes, c'est bien mignon mais vous trouvez que ça manque de mort permanente ? Dans *The Royal Writ*, on pose les cartes sur un petit plateau qui fait office de champ de bataille médiéval et on les fait attaquer sur la ligne de front pour progresser. Ce n'est d'ailleurs pas qu'un deck de cartes, mais une petite armée d'insectes et animaux terriblement mignons qui ont des émotions quand on passe la souris dessus : des fourmis, lapins, girafes, canards, loups ou encore des koalas avec un petit chapeau. Si une unité se mange la flèche de trop ou un coup d'épée mal placé, elle périt au combat et la carte disparaît entièrement du deck. C'est une terrible sensation de voir une carte se vaporiser

à jamais, surtout que ma psychologue passe son temps à me répéter que j'ai tendance à m'attacher trop vite dans la vie. Je m'en fiche, et je lui réponds que si elle avait joué à *The Royal Writ*, elle saurait à quel point c'est un deckbuilder intelligent et charmant.



Développeur : Save Sloth Studios (Canada)

Éditeur : Yogscast Games – **Plateforme :** Windows

Date de sortie : 7 août 2025 – **Prix :** 15 €

■ LES AUTRES ENFANTS DE SLAY THE SPIRE

Il me reste moins d'un tiers de page pour mentionner le fabuleux *Wildfrost* et ses synergies de personnages à la *Darkest Dungeon*, ou vous inviter à lorgner du côté de *Roguebook* si vous attachez de l'importance à l'exploration, voire conseiller aux fans de football d'aller essayer *NUTMEG* s'ils veulent faire du deckbuilding avec un album d'autocollants Panini. Avec sa bande-son chiptune composée par Chipzel, l'excellent *Dicey Dungeons* peut aussi trouver sa place dans cette liste, ne serait-ce que parce qu'il fait l'effort de laisser tomber les cartes pour nous faire jouer avec un deck de dés. Depuis sa sortie, *Slay the Spire* a fondé une gigantesque famille de jeux qui apportent chacun leur propre twist à la formule. Parcourez la catégorie « deckbuilding » de Steam, et vous trouverez forcément chaussure à votre pied. Et au pire, vous pouvez toujours relancer *Balatro*. Mince, j'avais dit que je n'en parlais pas. ■



EN TEST

477



- 20 Crimson Desert
- 23 The Dark Rites of Arkham
- 24 **Resident Evil Requiem**
- 27 Rubato
- 28 Docked
- 30 Esoteric Ebb
- 32 Marathon
- 34 Timberborn
- 36 GreedFall : The Dying World
- 38 Pokémon Pokopia
- 40 Relooted
- 42 Scott Pilgrim EX
- 44 Paranormasight :
The Mermaid's Curse
- 46 Blossom
- 48 Planet of Lana II
- 50 Love Eternal



EN

TEST

Resident Evil Requiem © Capcom



477

EN TEST

Crimson Desert

MEUPORG DE BARBARIE

Par Soupape François

Mes rots embaument l'air vicié de l'appartement d'un parfum de citrate de bétaine. Entre deux haut-le-cœur, je m'entends dans un flash passer commande au kebab du coin, il y a une éternité : « Red Dead Redemption 2, The Witcher 3, Zelda : Breath of the Wild, Assassin's Creed, Batman : Arkham Asylum, avec sauce blanche chef. Tiens, mets-moi aussi un brookie aux pépites de Dark Souls steuplé. »

Pywel n'est plus qu'une terre déchirée par les bandits. Kliff le gentil mercenaire protecteur du Nord a vu ses coéquipiers mourir, avant d'être lui-même égorgé par ces chiens d'Ours Noirs. Qui ne sont ni réellement des chiens, ni foncièrement des ours, mais des gens d'armes brutaux qui font de l'équitation sur le dos de la maman de Bouba (pas le rappeur, l'ourson. Pitié, ne lui dites pas que j'ai parlé de sa mère. Pas à l'ourson, au rappeur). Ramené à la vie par une force un peu mystique mais très minérale, à savoir des cailloux carrés qui flottent au-dessus des montagnes (d'où l'expression « *Sous les pavés, l'alpage* »), il va tenter de retrouver ses ouailles, Kliff. Non, pas le reste des Fugees, mais sa troupe de guerriers, les Crinières Grises. Ce qui est pire que la mort, pour notre héros, c'est de trouver, en guise de vestibule du paradis, une dimension mystique qui ressemble à l'animus d'*Assassin's Creed*. Avec au bout, horreur, des puzzles dans des ruines aseptisées, posées sur des morceaux de terre en suspension dans les nuages (logiquement appelés « les abysses »), où l'on déplace laborieusement des vestiges antiques à l'aide de pouvoirs télékinésiques. Alors que je sens déjà mes organes descendre sous le poids de l'ennui, c'est la délivrance, le grand saut très littéral vers le plancher des vaches, la chute en piqué façon *PUBG* sans parachute sur la charmante bourgade d'Hernand.

Médiéval-de-Grâce. OK, les fêrus de Moyen Âge, lustrez vos mirettes. Devant ces rues pavées, ces soldats en armures rutilantes, Philippe de Villiers lâcherait un « mashallah ! » ému, avant de mettre le feu à son Puy du Fou de pacotille. La répartition des corps dans l'espace, l'agencement des échoppes, les animaux qui errent, les ruelles qui serpentent : on se repaît de chaque détail, avec la curieuse impression d'évoluer dans une démo technique, une version maquette de *Kingdom Come : Deliverance*. À l'horizon, les reliefs découpent mille promesses. Mais on est dans un jeu vidéo, alors on va d'abord découper sagement

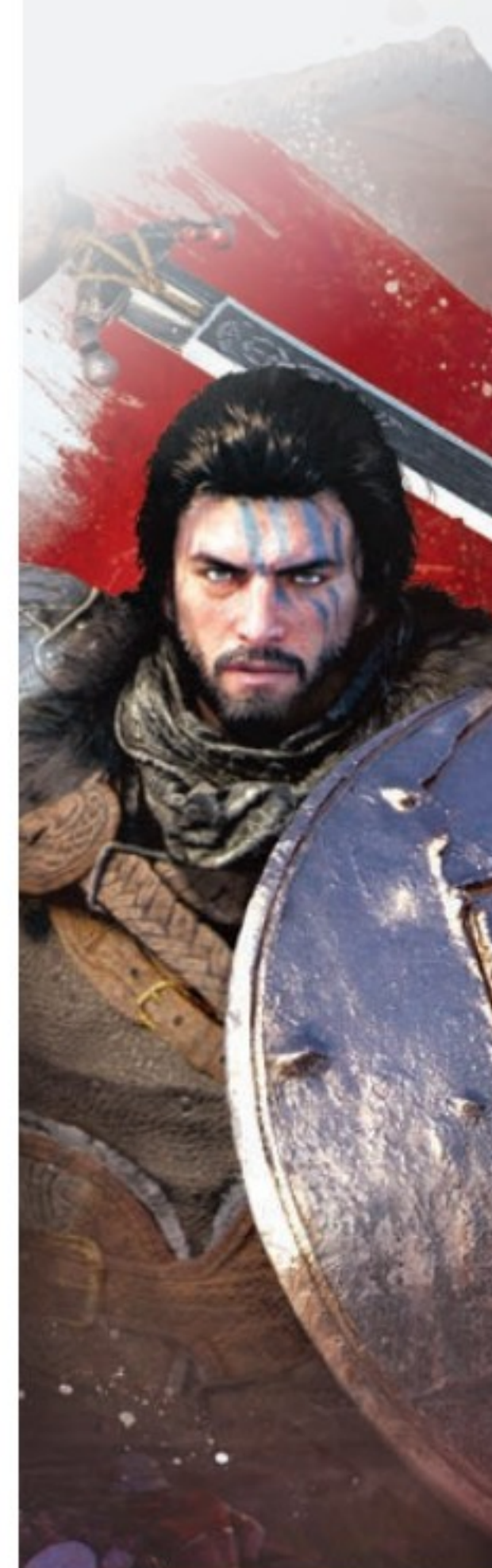
du bois pour le compte du forgeron. Sans trop de cérémonie, les quêtes très basiques s'enchaînent. On course un chat, on ramène un mouton égaré, et l'ordre dans une guilde marchande. Au bout de quelques heures, le prévôt du village nous a à la bonne : les Crinières Grises disposent désormais d'un lopin de terre. Cette future base de la Colline Hurlante, pour l'instant une simple tente Quechua qui Chuchote, ne demande qu'à être agrandie. Mais le marqueur topographique censé lancer la quête du chantier reste muet. Alors je pars vagabonder. Comme un gamin à qui on dit « *tu peux aller jouer* » après le quart d'heure de politesse à table.

Black Desert Online : Offline Edition. Je me roule dans la campagne absolument magnifique, où j'occis des centaines de brigands. Je teste les limites, en chevauchant aussi loin que possible, jusqu'à rencontrer des ennemis qui me découpent en un coup. Entre deux voyages, je refourgue bois, pierre, arme et nourriture à l'intendant du camp de base. Mais son appétit est insatiable, je ne vois pas le bout du loot, et le camp ne grandit pas. Je suis en train de

On se repaît de chaque détail. À l'horizon, les reliefs découpent mille promesses.

grinder comme dans un MMO, comme dans *Black Desert Online*, le titre phare du studio coréen Pearl Abyss. Les longues séances de combat, extrêmement faciles si l'on reste dans la zone adaptée, ajoutent à cet aspect besogneux. Ivre de puissance, je déboule seul à la porte d'un fort ennemi, pour démembrer l'intégralité des effectifs, sans peur ni finesse, *RT RT RT*. Ensuite, *XXX*, je dépouille les cadavres un par un pour approvisionner la base. Comme pour compenser cette facilité déconcertante, les boss (du moins, les trois que j'ai pu pratiquer) sont dénués de pitié et de sens du timing. Des atouts puissants, qui les rendent très compliqués

Genre :
MMORPG, mais seul
Développeur :
Pearl Abyss
(Corée du Sud)
Plateformes dispo :
Windows, macOS,
PS5, Xbox Series
Plateforme test :
Windows (captures
du test : RTX 2060
et RTX 3060Ti)
Téléchargement : 150 Go
Date de sortie :
19 mars 2026
Langues : anglais
sous-titré en français





LB+A pour libérer UN otage, en le fixant bien dans les yeux pour que ça fonctionne (j'en ai libéré 120, j'en ai marre).



LT+RT+ (Y+B)

Vous aviez lâché *Red Dead Redemption 2* car vous en aviez marre de flinguer votre canasson en voulant simplement ranger votre carabine dans la sacoche de selle ? Sachez que le gameplay un peu lourd d'Arthur Morgan est un modèle de souplesse et de légèreté à côté de celui des personnages de *Crimson Desert*, dont les combinaisons de touches peu usitées, pour ne pas dire totalement inédites, sont le style de vie. Je n'ai jamais autant appuyé sur les sticks de ma manette, en combo avec d'autres touches, avec les gâchettes... En pratique, ça donne des attaques lancées involontairement, une pelle qui sort en combat à la place d'une épée, des flèches perdues. Et d'innombrables bondissements intempestifs, la touche de saut servant aussi à ramasser les objets.

Une petite escalope de faon sur le pouce en prévision des combats : la cuisine n'est pas optionnelle.



Si la lumière est parfois prise à défaut dans les lieux fermés, le jeu est globalement magnifique.



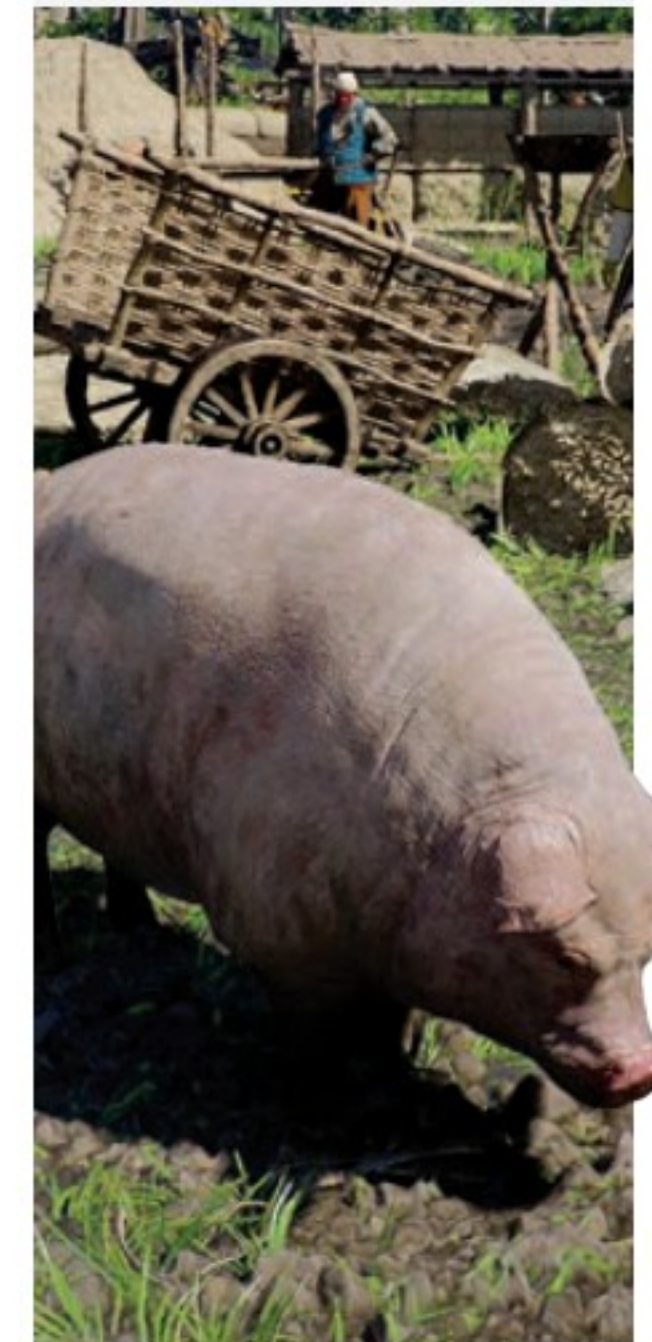
à battre sans des monceaux de viande à consommer pendant la joute. Et hop, une heure de jeu passée à chasser et cuisiner en plus.

John Rando. Quand je ne sais plus où aller pour faire avancer l'histoire, je me déplace au hasard, et tombe inmanquablement sur un camp à délivrer pour faire augmenter ma réputation dans la région, ou sur un personnage qui lancera une nouvelle série de quêtes. Dans d'immenses bâtiments, j'ai l'impression d'être un jouet dans

Un Sims sur la map de Crusader Kings.

une maison humaine. Lors de ces nombreuses errances voulues par le jeu, comptez cinq véritables minutes à cheval (qui est un véritable char d'assaut, au passage) pour parcourir trois kilomètres, deux pleines minutes pour gravir une montagne à mains nues. Le temps et l'espace sont distendus, et je n'ai malheureusement pas toujours la certitude d'être au bon endroit (ce point d'intérêt que l'on m'incite à inspecter) au bon moment (est-ce la bonne heure ? Ai-je parlé à la bonne personne ?). Toutes les cinq minutes, le jeu m'épuise. Toutes les cinq minutes, il m'émerveille. Je passe un quart d'heure à

chercher un personnage dans une zone délimitée, en vain. J'y reviens quelques heures plus tard : il est là, bien en évidence. Au bout de trente heures, j'ai la désagréable impression de stagner dans la zone de départ d'un MMO. Tout y est : les factions, le stuff basé sur la réputation, le loot interminable, les trajets longs et dangereux. Je revis ma courte période *Dune : Awakening*, qui m'avait vu farmer compulsivement, avant d'abandonner le banquet dès les amuse-bouches, écoeuré et lessivé, rêvant de jeux en *pixel art* de trois heures. Il n'empêche, il faut louer ce jeu pour sa démesure formelle, la velléité un peu ringarde qu'il a de nous sortir l'*open world* ultime. Je suis incapable de dire si chaque région de l'immense carte (nous sommes un Sims sur la map de *Crusader Kings*, en gros) compte autant d'activité que la première. Si la grande histoire finit par décoller dans un souffle épique, loin du tout-venant logistique. Si cette quête est buguée, ou si je ne suis pas encore passé devant le bon PNJ. Une chose est certaine : *Crimson Desert* est un curieux MMORPG solo. Il est donc à recommander aux tueurs de sangliers plutôt qu'aux rôlistes patentés, à celles et ceux qui fantasment un *Skyrim* dopé aux hormones plutôt qu'aux fins *balduur's*-gateux. Et surtout, aux SSD qui ont 150 Go de libres, et aux configs qui collent, pour de vrai, à celle recommandée sur Steam. ⚡



La vue FPS sert à deux choses : viser plus précisément les objets et regarder les animaux.

Notre avis :

Il y a les jeux-puits, profonds mais ramassés. Et les jeux flaques, immenses mais répétitifs. Non, *Crimson Desert* n'a pas créé le Loch Ness annoncé. Seulement, son niveau d'esbroufe de compétition impose le respect. Mais je respecte votre temps libre, et j'aurais des scrupules à vous refaire retomber dans vos années *WoW*, version sans amis.

70 € **6**

Three families run the liquor racket in Arkham.



Par Perco

The Dark Rites of Arkham

CTHULHU Y ES-TU ?

Amis pointeurs-cliqueurs, réjouissez-vous. Le développeur solo José María Meléndez continue de garder le genre en vie, et affine sa patte de jeu en jeu.

Après *An English Haunting* ou *Nightmare Frames*, l'auteur espagnol maîtrise la palette complète du genre, et mélange avec délice un look rétro en *pixel art* couplé à une mise en scène plus moderne, et un rythme mieux maîtrisé que celui des vieilles gloires des années 1990. Jack Foster est enquêteur à Arkham, Massachusetts, en pleine prohibition pendant les années 1930. Il vient avec la panoplie complète : joie de vivre proche du zéro absolu, aucune confiance en son prochain ou en la procédure et un trauma bien ancré dans son passé. Lorsqu'il découvre un cadavre sans tête et des traces de combustion spontanée dans une chambre d'hôtel, il ne cille qu'une minute. De plus, son chef lui colle un nouveau partenaire, Harvey. Si Jack est le yin, Harvey est le yang : respectueux des règles, peu réceptif au second degré, passionné par l'occulte et le surnaturel. Une sorte de Fox Mulder art déco, relégué au sous-sol du commissariat. Le duo est la plus grande force du jeu, une ficelle classique, mais particulièrement bien utilisée ici, de réplique en réplique, de commentaire en commentaire. Contre toute attente, Jack et Harvey, c'est une affaire qui roule.

Le journal du hardboiled. Bien écrit, avec une histoire prenante et une ambiance parfaite, *The Dark Rites of Arkham* a tout pour plaire aux fans du genre. Pour plaire aux fans de Lovecraft, je suis moins sûr. Car quelque chose me dérange dans ce jeu. Un point qui heurte ma suspension d'incrédulité trop fort pour que je le taise : Jack Foster, avec son aigreur et son cynisme total, semble être la kryptonite de l'indicible. Je m'explique. L'œuvre de Lovecraft repose sur la folie, comme conséquence de la prise de conscience de ce qui nous entoure dans le cosmos et de notre insignifiance dans un grand tout mystique. Jack est censé commencer l'aventure avec un traumatisme passé, lié à la perte de son ancien partenaire, mais face aux événements surnaturels qu'il vit avec son partenaire, il est d'un calme olympien qui m'exaspère. Des portails dimensionnels ? Classique à Arkham. Des sorcières ? Ben oui, on est mardi. Rien ne titille vraiment la santé mentale de Jack, qui semble se balader dans les horreurs du Mythe comme dans un train fantôme. C'est un buffet Lovecraft limité vu le nombre incalculable de références, mais l'esprit n'y est pas toujours. »

Genre : point & click
Développeur :
Postmodern Adventures
(Espagne)
Éditeur : enComplot
Plateforme dispo : Windows
Téléchargement : 3 Go
Date de sortie : 3 février 2026
Langue : anglais



Notre avis :

Parfait dans son ambiance de polar noir, parfait dans son écriture et dans son duo de personnages, *The Dark Rites of Arkham* mérite sa place dans votre bibliothèque de point & click. Le mélange avec l'univers de Lovecraft, lui, semble plus fragile, se contentant d'empiler le *namedropping* et les clins d'œil, sans forcément en respecter le nœud central.

14 €



Resident Evil Requiem

LE BIOHAZARD FAIT BIEN LES CHOSES

Par Ellen Replay

C'est une question qui revient à chaque fois qu'un nouvel épisode de la franchise sort : qu'est-ce qui fait d'un *Resident Evil* un *Resident Evil* ? Est-ce que ce sont les phases horribles oppressantes où vous vous retrouvez à vous cacher sous le premier lit venu parce que vous êtes à court de balles ? Est-ce que ce sont les phases d'action où vous incarnez un héros à la Leon Kennedy, qui enchaîne les répliques cinglantes et les *backflips* même lorsque ce n'est absolument pas nécessaire ? Est-ce que ce sont les combinaisons d'herbes vertes, les ennemis qui vous déchirent le corps en deux, les inventaires réduits, les clés à tête de serpent à insérer dans des serrures à trois trous ? Est-ce que c'est plutôt un scénario en roue libre, avec des histoires de trafic d'armes biologiques et de complots mondiaux ? Dans ce cas précis, il n'y a pas vraiment de doute : *Requiem* est bel et bien un épisode de *Resident Evil*, qui coche toutes les cases du bingo.

Resident Evil Requiem se présente d'emblée comme un jeu qui se divise en deux parties. Il y a une partie dédiée à l'horreur pure, celle qui vous fera sursauter en entendant le bruit de votre propre respiration et vous contraindra à ramper dans des conduits étroits en craignant qu'un ennemi ne fasse son apparition au détour d'un virage, sans rien d'autre qu'une bouteille vide et un couteau de fortune dans votre inventaire. C'est celle où vous incarnez Grace Ashcroft, une analyste pour le FBI plutôt habituée à remplir des rapports et à scruter des tableaux Excel (une autre forme d'horreur) qu'à massacrer des zombies à grand renfort de fusil à pompe, qui se retrouve contrainte d'enquêter dans un hôtel où sa mère a été mystérieusement assassinée quelques années plus tôt. L'autre partie est dédiée à l'action jouissive et décérébrée, où il sera successivement question de tirer sur des cerbères infectés tout en traquant sur une moto, de massacrer des zombies à la tronçonneuse, de manier des pistolets surpuissants qui peuvent perforer le crâne d'un ennemi gargantuesque en une seule balle. Dans cette phase, vous incarnez l'un des héros emblématiques de la franchise, Leon Kennedy, ancien policier devenu agent pour le gouvernement américain, 28 ans après les événements de *Resident Evil 2*. Il est désormais âgé de 51 ans, et son *character design* a été savamment étudié, à la ride près, par des développeuses de Capcom, lesquelles ont mis un point d'honneur à ce que ce dernier arbore le physique d'un « oncle sexy ». C'est une réussite.

Le coup de Grace. Le jeu recommande la vue à la première personne pour Grace, et à la troisième personne pour Leon. C'est ce que j'ai choisi pour ma partie, même si je dois avouer que j'aurais préféré que ce soit une option imposée :

j'aimais bien le parti-pris très assumé de *Resident Evil 7: Biohazard*, qui faisait subitement passer la franchise à la vue à la première personne, nous mettant presque dans la peau d'un personnage de film d'horreur. Mais il faut bien avouer que la juxtaposition de ces deux types de gameplay, qui donnent tantôt l'impression de jouer à *Biohazard* et *Village*, tantôt à *Resident Evil 4*, fonctionne à merveille. Il n'y a rien de plus agréable, après avoir passé des heures à se faire traquer comme une proie et à crapahuter parmi des ennemis terrifiants pour récupérer un pauvre fusible, que de ne faire ensuite qu'une bouchée de ses ennemis et commettre une tuerie de masse dans toutes les pièces qu'on

La juxtaposition de deux types de gameplay fonctionne à merveille.

traverse. À l'inverse, le jeu sait aussi se montrer terrifiant à nouveau quand il nous replace dans la peau de Grace, même si cette dernière s'endurcit progressivement au fil de l'aventure. *Requiem* étale son impeccable sens du rythme en vous plaçant dans des lieux très variés, parfois seulement le temps d'une scène : vous allez notamment arpenter les rues grouillantes de vie de Wrenwood, avec son métro aérien et ses vendeurs de hot-dogs, avant de vous enfoncer dans les salles obscures d'un hôtel désaffecté

Genre : survival horror
Développeur / Éditeur :
Capcom (Japon)
Plateformes dispo :
Windows, PS5,
Xbox Series, Switch 2
Plateforme test : PS5
Téléchargement : 72 Go
Date de sortie :
27 février 2026
Langue : français intégral



Deux salles...



... deux ambiances.





et de découvrir, dans un état de sidération totale, la ville de Raccoon City complètement dévastée. Avec Grace, il faudra souvent résoudre des énigmes et vous cacher de créatures difformes contre lesquelles vous serez totalement démuni. Il faudra aussi courir comme un dératé à la recherche d'un interrupteur pour allumer la lumière, économiser vos ressources, raser les murs en passant dans une salle à manger où des zombies s'adonnent à un festin. Avec Leon, il sera plutôt question de donner des coups de pied dévastateurs à des

Requiem constitue un excellent épisode-somme de la franchise.

infectés armés de mitraillettes qui tirent de manière complètement imprévisible et erratique, de défoncer des placards à la hache, d'observer les cadavres s'empiler dans des intérieurs cossus. Il y a aussi des moments franchement géniaux, qui vous amèneront à vous frayer un chemin dans un immeuble penché qui semble sur le point de s'effondrer, et à tirer sur des surfaces en verre pour faire tomber des ennemis dans le vide. Le bestiaire et l'arsenal d'armes sont variés, les personnages secondaires particulièrement exubérants, et les morts extrêmement sanglantes.

Réaction épidémique. En réalité, je n'ai pas grand-chose à reprocher à *Requiem*, qui compile vraiment tout ce que j'aime dans la franchise et

constitue un excellent épisode-somme, à part de se reposer un peu trop sur ses acquis. Oui, le jeu est magnifique (le RE Engine est toujours aussi convaincant, les environnements sont sublimes, les cheveux des personnages flottent gracieusement autour de leur tête), il y a des phases scénaristiques tellement tordues qu'elles en deviennent hilarantes, des fabuleux moments de tension passés à compter son nombre de balles, d'autres à décharger un lance-roquette sur un ennemi qui fait la taille d'une montagne comme si demain n'existait pas. Certaines scènes m'ont même touchée en plein cœur, alors que je n'attendais pas du tout le jeu sur ce tournant. Le personnage de Grace est très bien écrit, Leon continue de transpirer le cool, et j'ai passé quinze heures à m'amuser comme une petite folle. Je me doute bien que les développeurs ne peuvent pas opérer un changement de paradigme pour la licence à chaque épisode (après tout, ils l'ont déjà très bien fait avec *Resident Evil 4* et *Biohazard*), mais dans l'ensemble, *Requiem* manque un brin d'innovation, et certaines scènes vous laisseront avec un petit sentiment de déjà-vu. En cherchant à contenter tous les fans de la franchise, à réunir à la fois ceux qui aiment avoir peur et ceux qui aiment les festivals d'hémoglobine, il manque peut-être parfois un peu de radicalité. Si vous êtes un habitué de la série, vous connaissez déjà les séquences de laboratoire avec différents niveaux de sécurité, les combats contre des boss aux répliques grandiloquentes, les moments où vous restez tapi dans l'ombre en priant pour qu'un ennemi ne vous entende pas. Et vous savez quoi ? C'est déjà vachement bien. »

Notre avis :

Il y a tout ce que j'aime dans *Resident Evil Requiem*. Des scènes d'action *over the top*. Des moments de terreur pure. Leon Kennedy. Des infectés qui cumulent un nombre alarmant d'anomalies pathologiques. Leon Kennedy. Des environnements intérieurs dont chaque moulure semble avoir été façonnée par un petit artisan. Je me suis rarement sentie aussi caressée dans le sens du poil.

80€ 



Par Kocobé

Rubato

LIMITONS L'ÉTANG DE PAROLE

Quand, en conférence de rédaction, il a fallu expliquer le bien-fondé de la présence de *Rubato* dans nos colonnes, j'ai simplement déclaré : « *J'ai vu la bande-annonce, je n'ai rien compris, j'en veux une page.* »

Si je devais résumer *Rubato* à son essence stricte, je le présenterais comme un jeu de plateforme de type collectathon, où l'on cherche davantage à ramasser des objets éparpillés dans les niveaux que simplement aller d'un point A à un point B. La grenouille qui donne son nom au titre peut manier sa langue pour se suspendre et se balancer depuis des points d'accroche (prends des notes, *Big Hops*, car ici, c'est fonctionnel), mais aussi attraper les ennemis et certains éléments du décor, les porter sur son dos et les lancer. L'autre aspect agréable de *Rubato*, c'est son moteur physique libéral digne de *Scribblenauts*, dont la gestion de la gravité et des collisions se montre étonnamment solide. Ce système permet de résoudre les problèmes de différentes façons, mais, le plus souvent, ça passe par un empilement de blocs dans le but d'atteindre cette plateforme un peu trop haute. Le batracien se verra très vite équipé d'une panoplie de gadgets aussi utiles qu'idiots, comme un bouclier énergétique pour traverser des lasers à la mission impossible ou un lance-roquette pour casser les murs.



Un scénario à faire baver des ronds de crapaud. Cette aventure est un shitpost géant dont l'humour *terminally online* décomplexé me rappelle certains *fan games*. On fait face à un carambolage génial de styles graphiques : du WordArt, des GIF en FMV ou en 3D précalculée dignes de sites internet 1.0, des personnages qui auraient pu sortir de *Sonic*, du mode 7 comme si on jouait à un vieux *Final Fantasy* sur Super NES, de la 3D rudimentaire qu'on croirait récupérée d'un titre Saturn. Les parodies et les références à d'autres classiques de l'histoire du jeu vidéo se succèdent et font régulièrement mouche : c'est quand même souvent très drôle ! Et, arrivé aux deux tiers de l'aventure, patatras. Le scénario part en toupie et nous submerge de dialogues à rallonge, d'enjeux grandiloquents, de cinématiques interminables et de retournements de situation ubuesques. Le tout est servi par une mise en scène qui se prend pour *The End of Evangelion*, mais qui oublie complètement que rien n'a été préparé pour rendre crédible une telle entreprise. Était-ce seulement possible ?

J'en doute. Le platformer 2D n'est pas particulièrement adapté pour déployer une réflexion aussi premier degré sur le médium jeu vidéo. *Rubato* cherche à singer *Undertale*. En la matière, il aurait été plus avisé de s'inspirer de *Celeste*. »

Genre : plateforme
Développeur : dconn (Royaume-Uni)
Éditeurs : dconn, Headcannon
Plateformes dispo : Windows, PS5, Switch
Plateforme test : Windows
Téléchargement : 820 Mo
Date de sortie : 20 mars 2026
Langue : anglais



Notre avis :

Rubato me brise le cœur. Je sais exactement d'où viennent ses errements qui pénalisent lourdement un jeu de plateforme pourtant de bonne facture. Je comprends parfaitement cette passion aveuglante qui nous pousse à raconter ce qu'on croit être le pinacle de la narration. Mais, ici, dans cette forme, c'est certes une sincérité, mais surtout une maladresse et une naïveté qui crèvent les yeux.

20 €



Docked

LE PORT DE L'ANGOISSE

Par **ackboo**

Chez Saber Interactive, les grosses machines, c'est une obsession. Après avoir fait son beurre sur des simulateurs de véhicules à fort tonnage comme *MudRunner* et *SnowRunner*, le studio ne semble toujours pas intéressé par les petites citadines électriques et nous propose, cette fois-ci, de piloter des grues monstrueuses.

Je me suis intéressé à *Docked* car, il y a de cela quelques années, en zappant au fin fond de la TNT, j'étais tombé sur un passionnant documentaire concernant les nouvelles technologies de logistique portuaire. Moi, comme un neuneu, j'en étais resté au XX^e siècle : des dockers bourrus et musclés qui, entre deux grèves pour protester contre leurs conditions de travail, déchargeaient à dos d'homme les soutes des navires. Cette époque est révolue. Aujourd'hui, toutes les marchandises sont « conteneurisées », c'est-à-dire transportées dans des caissons d'acier standardisés de vingt pieds de longueur. L'EVP (pour « équivalent vingt pieds ») est d'ailleurs devenu l'unité de mesure de la capacité des navires marchands. Parenthèse culture : le plus gros navire porte-conteneur français, le Jacques Saadé de la compagnie CMA-CGM, 400 mètres de long, a une capacité de 23 000 EVP (donc autant de conteneurs standard). Imaginez la quantité astronomique de merdes achetées sur Temu qu'il peut décharger dans un port.

Les grues, c'est la vie. En lançant *Docked*, je me suis donc dit qu'on allait me demander de monter dans une grue portuaire géante et vider patiemment des navires gigantesques, en faisant attention à ne pas éclater les conteneurs entre eux. J'étais ultra saucé. Et c'est exactement ainsi que le jeu commence. En vue à la première personne, j'approche le monstre d'acier et emprunte un ascenseur pour me retrouver à plusieurs dizaines de mètres de hauteur, aux commandes d'une sorte de grosse pince mécanique. Franchement, au début, c'est cool. Je me sens presque viril, détenteur d'une force prodigieuse et d'une grande responsabilité. Je fais des bruits de moteur avec la bouche, comme un enfant qui fait rouler son bulldozer dans le bac à sable. Les contrôles sont un peu complexes, car la pince se dirige sur six axes, mais je m'habitue vite à combiner les boutons du gamepad pour la manipuler avec précision. J'avoue que ça m'amuse.

Mais où est mon bac à sable ? Passons rapidement sur le scénario, sans intérêt. C'est juste l'histoire d'un fils du proprio du port qui, tout en essayant de percer sur YouTube, se prépare à succéder à son daron. L'histoire est organisée en petites missions d'une trentaine de minutes, qui se succèdent les unes aux autres. Un jour, j'utilise la grue géante pour déplacer quelques boîtes. Le lendemain, je m'installe dans le cockpit d'un gros engin de chantier spécialisé pour... faire

exactement la même chose, c'est-à-dire transporter des conteneurs d'un point A à un point B. Au bout de plusieurs heures, devenu expert en manipulation de charge lourde, je me dis que le jeu va me lâcher la bride, me balancer dans ce monde ouvert portuaire en mode « bac à sable », me laisser faire mes plannings de déchargement, organiser mes zones de stockage, jouer à *Tétris* avec les cargaisons. Mais ce n'est pas le choix qu'ont fait les développeurs. Il y a bien une partie gestion très basique. Dans des menus assez mal fichus, il faut acheter de nouvelles

Je fais des bruits de moteur avec la bouche, comme un enfant qui fait rouler son bulldozer dans le bac à sable.

machines et améliorer les installations (bureau d'expédition, parc de stockage, centrale électrique...) afin d'augmenter la capacité du port. Tout est guidé, linéaire. Vous avez même un assistant IA (pitié) qui peut vous indiquer quelles actions faire pour passer une à une les étapes prédéfinies de la campagne du jeu. Mais tout cela est complètement déconnecté des missions, qui ne servent en fait qu'à récupérer de l'argent et des matériaux de construction.

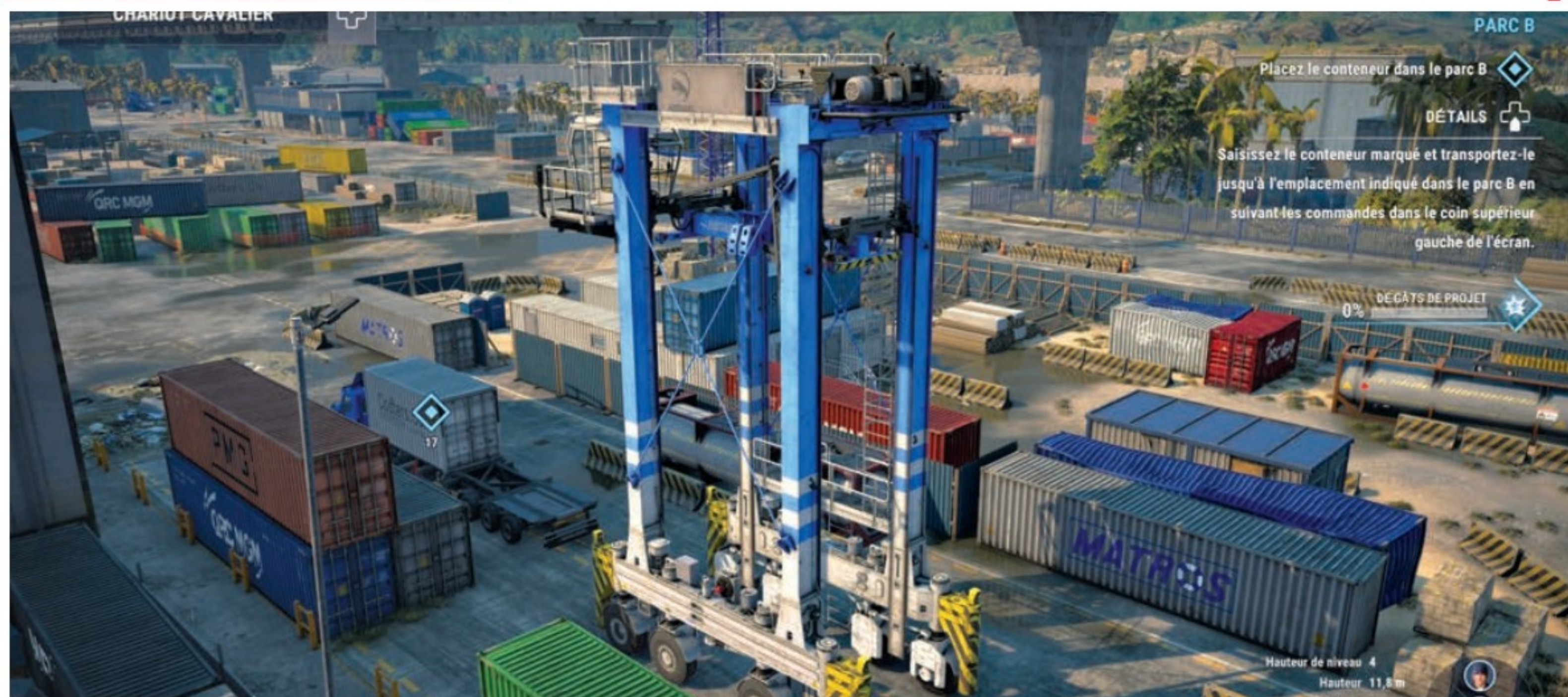
Face à la mer, j'aurai dû grandir. Que reste-t-il donc à faire ? Enchaîner des tâches scriptées, qui consistent encore et toujours à bouger deux ou trois conteneurs – cela devient vite répétitif et trop facile –, puis « gérer » le port en naviguant dans une forêt d'onglets et de boutons. La partie Conduite reste sympa, le moteur physique convenable, les machines rigolotes, mais cela manque vraiment d'épaisseur. Et le port semble désert. On n'a jamais l'impression de participer à une grosse opération logistique. J'aurais tellement aimé que *Docked* soit une vrai life-sim de patron-docker dans lequel je stresse en voyant arriver un énorme navire chinois, à me demander où j'allais stocker ses 350 conteneurs avant de pouvoir les expédier ailleurs. J'aurais adoré qu'il me montre le ballet des camions qu'on charge et décharge, la chorégraphie des grues, et me permette de grimper librement dans un cockpit pour superviser une opération délicate. Au lieu de ça, c'est un jeu de pilotage qui rappelle les machines à pinces attrape-peluches des fêtes foraines. Un peu léger pour 30 €. ❄

Genre : action portuaire
Développeur / éditeur :
Saber Interactive
(États-Unis)
Plateforme dispo :
Windows
Téléchargement : 22 Go
Date de sortie :
5 mars 2026
Langues : français,
anglais



Notre avis :
À moins d'avoir un rapport particulier avec les grosses machines portuaires (par exemple, parce que votre père était docker-grutier au Havre), *Docked* ne devrait pas vous passionner bien longtemps. En pratique, le jeu n'est qu'une série de missions prédéfinies et répétitives dans lesquelles on passe quelques dizaines de minutes à déplacer des conteneurs, sans jamais avoir l'impression de bosser dans un véritable port grouillant d'activité.

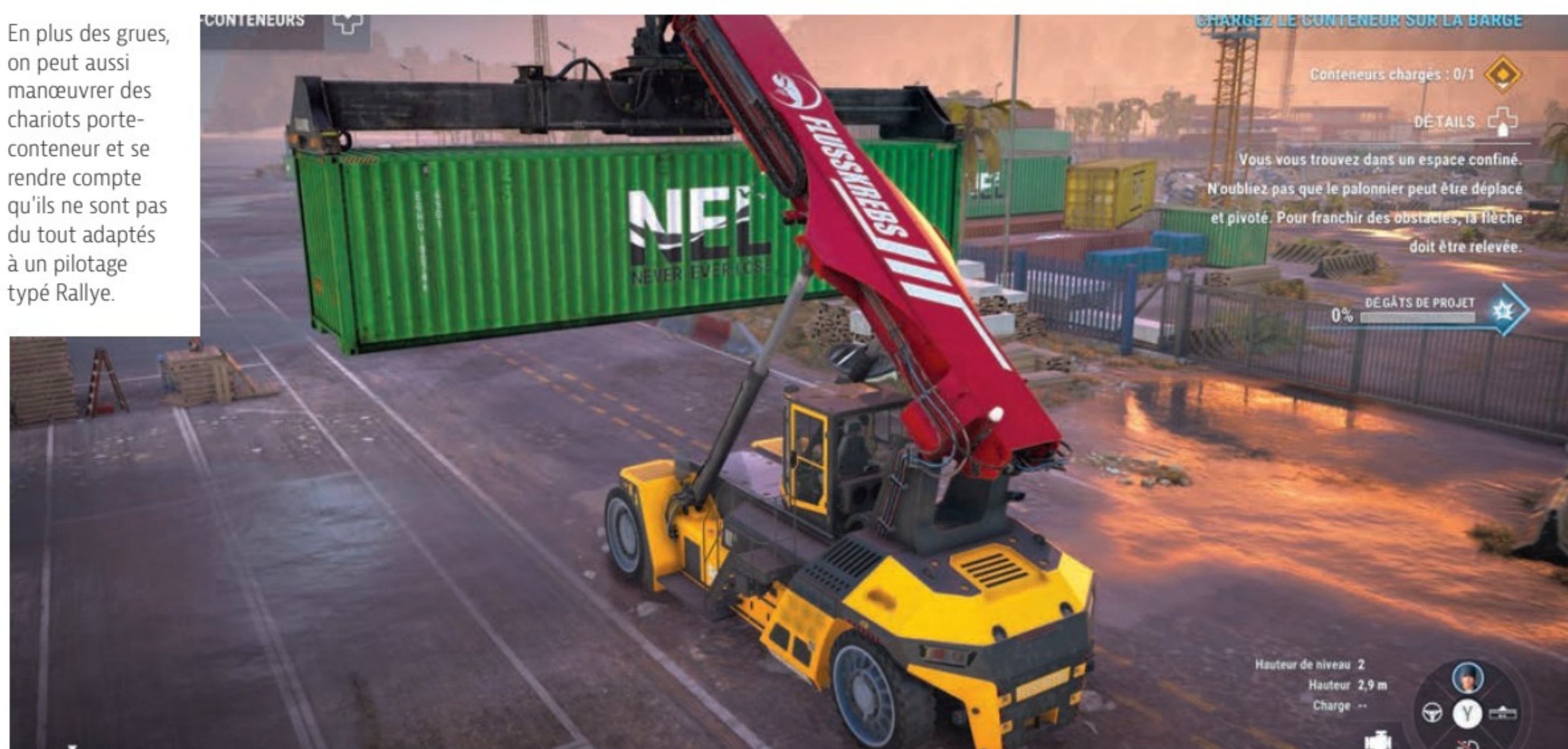
30 € 



Il faut avouer que les cockpits et le pilotage des grues sont très bien faits : ça ressemble exactement à ce que j'ai vu dans les documentaires du genre « Les Métiers de l'Extrême ».



En plus des grues, on peut aussi manœuvrer des chariots porte-conteneur et se rendre compte qu'ils ne sont pas du tout adaptés à un pilotage typé Rallye.



Esoteric Ebb

SUPER FLUX

Par Kabouka

Un jeune prêtre groggy se réveille dans une morgue, allongé sur une table froide, à moitié amnésique. À côté de lui, un zombie empile patiemment des pommes. Dans sa poche, sa carte d'électeur pour la toute première élection de la ville. Dans son esprit, un souvenir : le mystère de l'explosion soudaine d'un innocent salon de thé.

Faisons tout de suite un sort à l'évidence : oui, *Esoteric Ebb* (« Reflux Esotérique » si vous vivez au Québec) est un *Disco-like*, cochant tous les codes que, fidèle lecteur ou lectrice de *Canard PC*, vous connaissez par cœur depuis notre dossier sur le sujet. Oui, l'interface est la même, du dialogue à défilement vertical au « mind palace » qui fait aussi office ici d'arbre de quêtes et de compétences. Oui, votre personnage de loser attachant est embarqué dans une enquête aux ramifications imprévues qu'il va résoudre en quelques jours d'intrigue. Oui, vos statistiques (empruntées à *D&D*, 5^e édition) parlent constamment dans votre tête. Oui, vous allez déterminer votre orientation politique et oui, vous pouvez devenir marxiste. Bien sûr, c'est un RPG sans système de combats mais avec jets de dés inclus, où l'échec est parfois aussi intéressant que la réussite. Voilà, vous avez tout noté ? Bien. Parlons maintenant de tout le reste. Durant une vingtaine d'heures, *Esoteric Ebb* vous conduit sur la piste du salon de thé saboté, qui, comme toute bonne enquête, sert de prétexte pour décortiquer les failles de la ville fantastique de Norvik, et démêler les enjeux politiques et sociaux qui couvent sous la surface. Littéralement, en l'occurrence, puisque la très jeune cité est construite sur les ruines d'une civilisation d'escargots millénaire depuis longtemps disparue, et sous cette surface se cachent d'abord les tribus gobelines opprimées, puis des ruines hantées par des monstres et des pièges oubliés, et d'autres surprises encore plus profondément enfouies qu'il nous faudra découvrir en bravant ce donjon oppressant. L'univers du jeu s'avère aussi riche qu'original, reprenant les codes de la fantasy pour mieux les décortiquer et les dynamiser.

Reflux d'obstacle. Au fil de l'aventure, mon prêtre demande à un chat pour qui il votera, débat de la nécessité de la violence dans la révolution, discute avec un mur (un vrai), trébuche sur des pièges, balance des coups de poing à un squelette et rassure une sphinx alcoolique sur son rapport aux hommes. Je bois des potions, j'apprends la magie, et qui peut m'empêcher de gaspiller un emplacement de sort et les cinq questions que je peux magiquement poser à un cadavre pour lui demander son thé préféré ? J'acquiesce un don augmentant mon score aux dés quand je parle à une femme, j'enfile en guise de casque un seau améliorant ma force au détriment de ma dextérité, et je tente un jet de constitution pour résister à la peur que m'inspire une femme de pouvoir. Au générique de fin, un mot remercie nommément

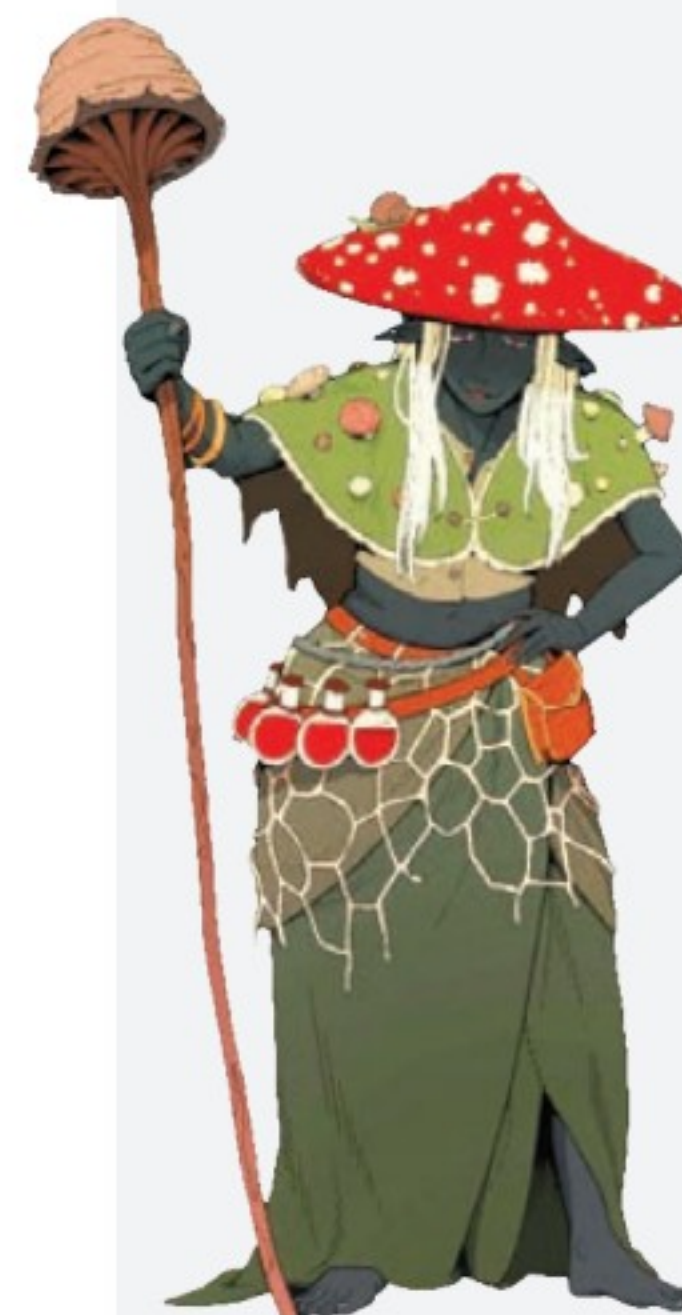
les équipes de développement de trois jeux : *Disco Elysium*, *Planescape: Tórmont* et *The Secret of Monkey Island*. Et c'est peut-être la meilleure description que je puisse trouver pour l'expérience *Esoteric Ebb*. Un héritier de *Planescape*, empruntant les codes du *Disco-like*, où la verve, l'humour et la structure des combats entièrement basée sur les dialogues peuvent tout à fait être comparés à *Monkey Island*. Des références ambitieuses, mais le jeu, loin d'être une timide imitation scolaire, a son identité et son

Ce petit jeu suédois a les atours d'un grand.

propos bien à lui, entre ésotérisme existentiel, goût de l'aventure, drôleries absurdes et enjeux politiques très actuels sur le fonctionnement des démocraties, jusqu'à sa conclusion intense où ses questions et nos réponses culminent dans un final mémorable.

Baltique de langage. Bien sûr, rien n'est jamais parfait. La très esthétique interface des menus manque vraiment de lisibilité, la carte et le glossaire sont quasi inutiles pour un esprit qui aime organiser sa pensée, et le jeu est peut-être trop généreux en potions, en objets et en dons parfois déséquilibrés qui facilitent grandement les défis. Il y en a, pourtant, notamment dans ces combats où il faut redoubler de créativité dans ses répliques et prier pour réussir aux dés. Surtout, j'ai retrouvé une démarche bien dans l'air du temps, celle de rapprocher le plus possible l'expérience vidéoludique de sa cousine sur table. Le plus pur plaisir de l'exploration de donjons, pièges et monstres inclus, et l'invocation des classiques du jeu de rôle (mages, dragons et mimiques) se mêlent à de nombreuses manières d'approcher les situations, y compris les plus aptes à dérailler l'histoire, et modernisent avec amour les codes du *D&D* de papa. Quelque part dans ma deuxième heure de jeu, j'ai arrêté de comparer *Esoteric Ebb* à ses modèles, et j'ai commencé à le voir tel qu'il est : une œuvre à part entière. J'ai savouré sa bizarrerie, sa lucidité et sa capacité à embrasser le sel de la fantasy – le rapport à l'incompréhensible, au temps, à la mort et à la divinité dans un monde où tout est possible. Ce petit jeu suédois a les atours d'un grand, et j'ai hâte de continuer à décortiquer ceux de ses mystères que je n'ai pas su résoudre, en attendant d'autres histoires dans cet univers auquel j'ai envie de piquer des tas d'idées. Je ne sais pas ce qui flotte dans la mer Baltique pour qu'on y produise des RPG aussi différents, mais j'en redemande. »

Genre : RPG
Développeur :
Christoffer Bodegård
(Suède)
Éditeur : Raw Fury
Plateformes dispo :
Windows, Linux
Plateforme test :
Windows
Téléchargement : 7 Go
Date de sortie :
3 mars 2026
Langue : anglais



Notre avis :
Bien plus qu'un simple *Disco-like*, *Esoteric Ebb* est surtout une expérience narrative unique, qui vous dépaysera à chacune de ses rencontres dans son univers aussi bizarre que mystique, et qui évoque le meilleur des aventures que le jeu de rôle peut offrir.

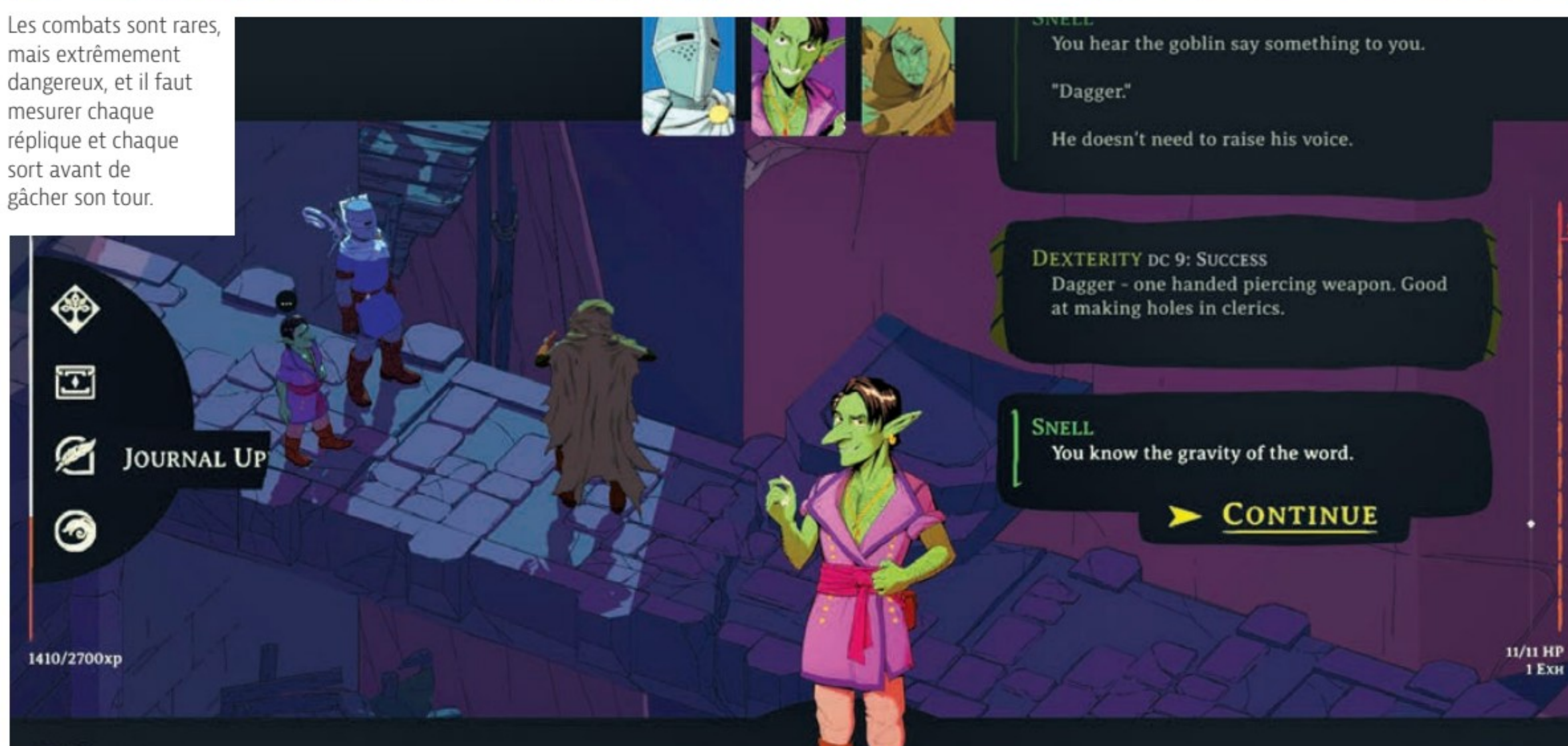
25 € 



On peut faire les poches d'absolument n'importe qui avec une Dextérité suffisamment élevée. Même d'une mouette.



Les combats sont rares, mais extrêmement dangereux, et il faut mesurer chaque réplique et chaque sort avant de gâcher son tour.



Chacune des six caractéristiques de D&D est réimaginée pour être autant pratique que psychologique : la Constitution pousse vers le bon sens, l'Intelligence vers la mégalomanie, le Charisme vers la manipulation...



Marathon

SUR LA ROOT TOUTE LA SAINTE JOURNÉE

Par Noddus

J'imagine vraiment la tête des joueurs de *Halo* et *Destiny* quand ils ont lancé *Marathon* pour la première fois. Ici, pas de campagne solo, pas de match à mort par équipe, même pas un petit Covenant caché dans un coin. Bungie s'essaye à l'*extraction shooter*, et a la lourde tâche d'arriver après *Arc Raiders*.

Au plus grand désarroi de nos amis joggeurs, *Marathon* n'a rien à voir avec la course à pied. Il en reprend quand même un peu le lexique, puisqu'on y incarne un « Coureur », que les parties s'appellent des « courses » et que globalement, on crapahute partout. Pour inscrire son jeu dans un semblant de scénario, Bungie explique qu'on y joue des Coureurs envoyés sur la colonie Tau Ceti IV à la recherche d'objets de valeur. Mais pour ne pas faire le sale boulot en personne, on va plutôt s'uploader à l'intérieur d'une enveloppe biométrique (un « Cadre ») qui a l'apparence d'un robot.

Pattes thermiques. Ces avatars robotiques sont le cœur de la formule de *Marathon*. Ils font office de classes parmi lesquelles choisir, avec des capacités et des pouvoirs à utiliser pendant les parties pour permettre à notre escouade de trois joueurs de s'extraire tout en restant en vie. Le Destructeur, c'est le balourd spécialisé dans le combat, l'Urgentiste peut réanimer plus rapidement ses

L'extraction shooter de Bungie jouit d'un indéniable capital sympathie sur le plan artistique.

alliés, et le Voleur peut par exemple piloter un drone pour piquer directement des objets dans les poches des ennemis qu'il croise. C'est sans doute la première fois qu'on voit des classes comme celles-ci utilisées dans un *extraction shooter*, sans que ça ne déséquilibre foncièrement les parties. Visuellement, il faut d'abord reconnaître que *Marathon* a une personnalité folle. J'aime tout dans sa direction artistique, et je pense n'avoir jamais joué à un FPS qui ressemble à ça. Ses bâtiments carrés en aplats de couleurs fluo ultra-saturées, ses polices d'écriture qui s'empilent les unes sur les autres, les environnements truffés de câbles, de morceaux de QR codes et de chiffres étranges... Bungie a réussi à créer un univers vraiment atypique. D'ailleurs, mention spéciale à l'artiste Antireal, dont Bungie avait d'ailleurs piqué le travail « sans faire exprès t'inquiète promis », mais qui est aujourd'hui créditée comme consultante artistique et dit être satisfaite de la résolution du conflit. L'*extraction shooter* de Bungie jouit donc d'un indéniable

capital sympathie sur le plan artistique, y compris dans ses menus. L'interface donne l'impression de parcourir un terminal informatique qui prend vie clic après clic, avec d'incroyables vidéos en *motion design* pour présenter les différentes factions du jeu. Il y a même une séquence pixelisée montrant un gros papillon qui grignote un câble pendant les écrans de chargement, et qui retranscrit selon moi à merveille la volonté du jeu de mélanger la robotique et l'organique.

Prêt à Tau zéro. Le petit problème, c'est qu'en voulant faire des menus très agréables à regarder, Bungie a oublié de fournir une interface pratique à parcourir. La gestion de l'inventaire est tout simplement la pire que j'aie pu voir dans un *extraction shooter*, rythmée par d'incessants allers et retours d'une fenêtre à l'autre et des actions qui prennent parfois un ou deux clics de trop. En me baladant dans les trois cartes actuellement disponibles, je n'ai jamais eu l'impression de fouiller juste pour le plaisir de remplir mes poches d'écrous ou de pépins de clémentine. Presque tous les objets ont un effet sur le gameplay, que ce soit pour améliorer son personnage ou greffer un ou deux modules à son arme pour lui octroyer des effets, contraignant à rapidement faire des choix pour ne pas se retrouver face à un coffre qui déborde d'objets qu'on n'utilise jamais.

Entraînement défragmenté. En quelques heures, on se heurte au gros problème de *Marathon* : toutes les parties se ressemblent, ça manque cruellement de variété. Les classes, qui auraient pu apporter ce « petit côté *Apex Legends* » dans un *extraction shooter*, ne différencient pas suffisamment les joueurs entre eux. C'est généralement le premier qui tire sur l'autre qui remporte un affrontement, la faute à un *time-to-kill* beaucoup trop bas qui n'a pas l'air adapté à la formule et aux enjeux de *Marathon*. Je relançais une nouvelle partie simplement parce que j'avais un objectif de mission à y faire, mais jamais par plaisir de m'y investir sur le long terme. Là où d'autres *extraction shooters* apportent une dimension sociale à la *Arc Raiders*, ou de la tension comme dans *Tarkov*, *Marathon* se contente de remplir un cahier des charges sans vraiment prendre de risques dans son game design. C'est bête, parce que tout le reste est plutôt réussi. J'en viens presque à me demander si Bungie ne s'est pas trompé de genre. ❧

Genre : FPS, extraction-shooter
Développeur / Éditeur : Bungie (États-Unis)
Plateformes dispo : Windows, PS5, Xbox Series
Plateforme test : Windows
Téléchargement : 19 Go
Date de sortie : 5 mars 2026
Langue : VF intégrale



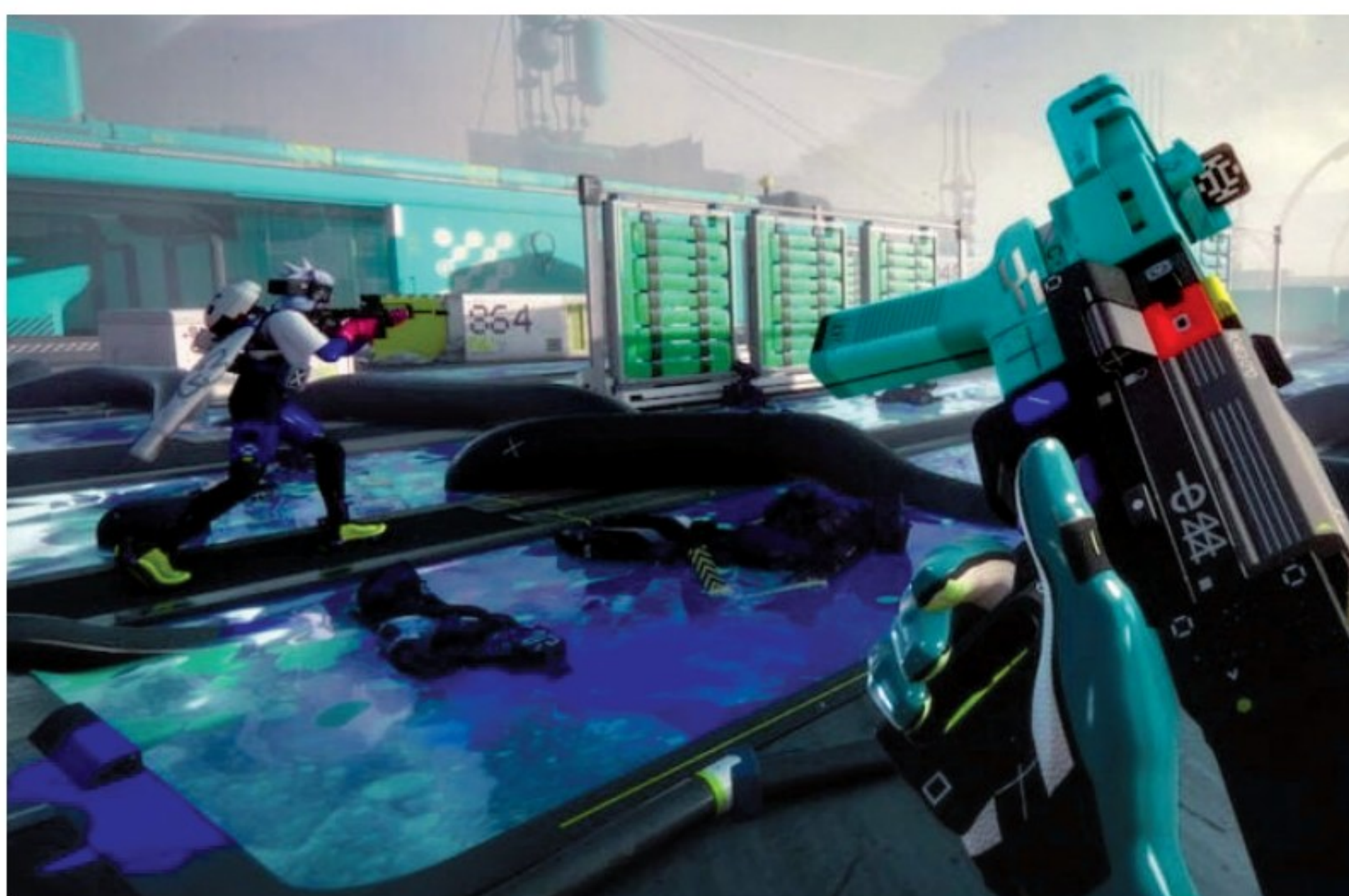
Notre avis :
En lançant *Marathon*, je m'attendais à voir Bungie réimaginer un peu la formule de l'*extraction shooter* à sa sauce. Alors oui, artistiquement, ils ont réussi à créer une formule unique. Côté gameplay et variété des parties toutefois, j'ai encore l'impression qu'on a affaire à un semi-marathon.

40 € **6**





Marathon a la bonne idée d'inclure une classe spécialement pensée pour les joueurs solo. Rook, c'est la classe des fourbes qui veulent looter les cadavres.



Rétros viseurs

Ça fait beaucoup de bien de voir un jeu de tir essayer autre chose avec le look de ses armes. En jouant à *Marathon*, on perçoit l'influence futuriste des précédents jeux de Bungie, mais on a surtout l'impression de manipuler des armes faites de blocs de plastique à la forme peu conventionnelle. Le studio s'est clairement laissé aller sur le design, avec des pistolets qui ont la tronche d'un Rubik's Cube, l'affichage dynamique des munitions directement sur la poignée, ou même des viseurs qui s'animent comme un écran qui glitche dès qu'on met l'arme en joue. Chaque arme a sa propre identité, et les sensations de tir sont très plaisantes.

Timberborn

ET AU MILIEU COULE UNE RIVIÈRE

Par Perco

Après des années d'accès anticipé, *Timberborn* est enfin là ! Pour vous dire à quel point ce city-builder m'excitait, sachez que j'ai volontairement refusé d'essayer son accès anticipé dans le seul but de pouvoir profiter pleinement de cette version 1.0. Je ne regrette rien.

Par deux fois, ackboo vous a déjà parlé de *Timberborn*, en 2020 et en 2021. Chaque fois, au-delà de ses très bonnes impressions, il a cherché à vous impressionner par ses connaissances en castorologie, à grands coups de « Le saviez-vous ? ». Je ne pouvais donc pas commencer ici sans un fait scientifique que notre bureaologue a étonnement omis jusqu'ici : le castor, comme la marmotte, est cœcotrophe. C'est-à-dire qu'il digère deux fois ses aliments, en ravalant ses crottes molles. Voilà, je vous souhaite un bon appétit et nous pouvons désormais parler du jeu.

Passez-leur les quenottes ! L'humanité s'est auto-sabordée et a disparu, une chance pour la nature qui a repris ses droits et pour la prochaine espèce dominante : les castors. Les rongeurs bricoleurs construisent donc des colonies, en assurant à leurs congénères le respect d'une pyramide des besoins assez classique : à boire, à manger, un endroit où dormir, avant de passer la seconde et de se mettre à l'industrie du bois, aux centrales d'énergie au travail du métal. Sur le fond donc, *Timberborn* est classique, très classique même. Un *Anno* avec des lignes de production plus simples (un gril basique pour cuire les patates, par exemple) et des cartes sublimes, mais pas si grandes que cela. Mais c'est un leurre, tout cela est voulu pour faire briller l'autre versant du jeu, sa force principale : la gestion de l'eau.

Barrage against the machine. Les colonies de castors ne s'installent pas, comme ces idiots d'humains disparus, en région parisienne ou en bord de mer. Non, les castors cherchent l'eau vive, la rivière source de vie et d'énergie hydraulique. La rivière est votre meilleure amie, et votre plus grande opposition. Elle irrigue les terres proches, les seules qui deviennent cultivables, peut être pompée pour étancher la soif, actionne les roues à aubes des menuiseries ou des moulins, bref, elle est indispensable. Mais *Timberborn* intègre sa propre version des « attaques zombies sur le village » via les périodes de sécheresse, où les sources se tarissent et tout meurt, et d'autres où l'eau pure se contamine et empoisonne tout. Cette eau saine, il faut donc la contenir, l'économiser, la domestiquer.

Peu à peu, le city-builder laisse plus de place au bac à sable.

Voilà qui tombe bien, nous sommes des castors. Les barrages, c'est notre dada. Avec un peu de points de science (on parle de castors post-apocalyptiques, je le rappelle), on apprend à faire des digues, des écluses, des barrages filtrants, des vannes automatiques. La physique de l'eau est entièrement gérée, et il faut tenir compte de la topologie des lieux, de la force du flux, pour optimiser sa production électrique et commencer à se fabriquer de grandes retenues d'eau, des lacs artificiels, des cascades contrôlées. Peu à peu, le city-builder laisse plus de place au bac à sable, et les explosifs pour modifier le décor permettent de créer des systèmes complexes (ou de noyer tout le monde en cas de mauvais calcul). C'est brillant. Ajoutez la capacité des rongeurs à empiler certaines constructions et à transférer l'énergie par tout un jeu de rouages et *Timberborn* prend sa forme finale : un Lego pour ingénieurs au chômage. C'est brillant, la boucle de gameplay se renouvelle sans cesse et donne envie de refaire toute son infrastructure à chaque avancée technologique. Si seulement la gestion des districts (les quartiers de votre colonie) et des échanges entre eux était plus intuitive, et si les tutoriels étaient plus complets sur les questions de gestion de l'eau (vous allez passer des heures sur YouTube, je vous le promets), ce serait la quasi-perfection. ✖

Genre : city-builder, gestion de colonie, jouet pour ingénieur
Développeur / Éditeur : Mechanist (Pologne)
Plateforme dispo : Windows
Téléchargement : 3 Go
Date de sortie : 12 mars 2026
Langues : anglais, français



Notre avis :
 Un *Banished*-like (moins éprouvant) avec des castors, ce serait déjà un pitch vendeur. Ajoutez une gestion physique de l'eau et un rythme des crises admirable et vous obtenez l'un des meilleurs jeux de construction de colonie de ces dernières années. Je vous laisse, j'ai une vidéo sur les différents types de techniques de barrage à regarder, désormais ça me passionne.

28 €



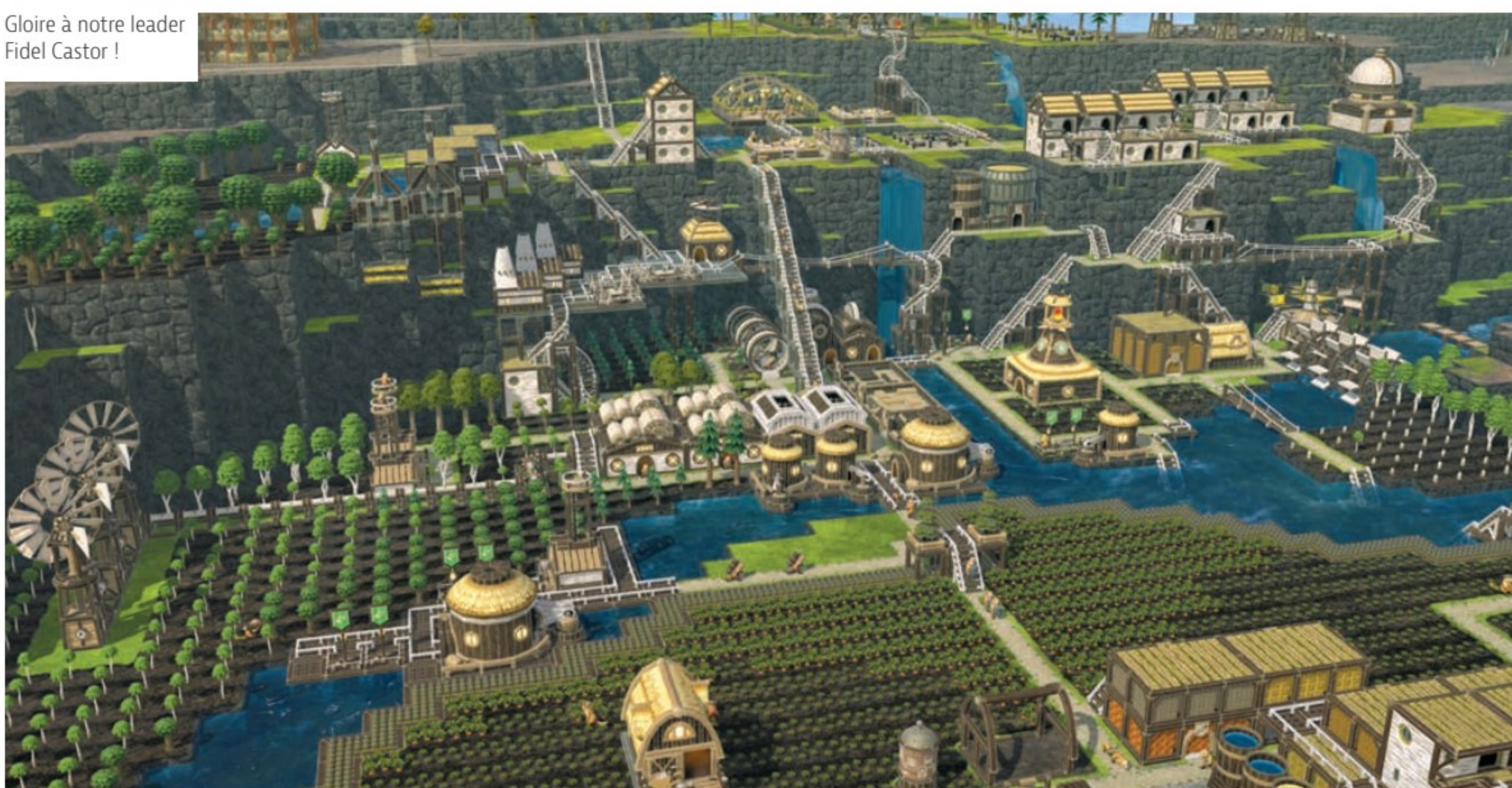


Tronc : l'héritage

Chaque mise à jour a apporté son lot de nouveautés. Pour cette version 1.0, petit florilège de ce qui nous semble le plus intéressant :

- On peut enfin créer de nouvelles sources ! Pour ceux qui se lassaient des cartes classiques.
- Des sources géothermiques, accessibles assez rapidement.
- Des bombes laissées par la civilisation humaine éteinte, et qui se déclenchent au bout d'un compte à rebours, ouvrant des voies d'eau, des déviations, de l'imprévu
- L'introduction de systèmes automatisés pour certaines tâches (relais, *timers*, etc.)
- Trois nouvelles maps
- Des escaliers en colimaçon !! C'est l'ajout majeur, l'argument massue (je ne blague même pas).

Gloire à notre leader Fidel Castor !



GreedFall : The Dying World

QUI AURAIT PU PRÉDIRE ?

Par Soupape François

En août 2024, juste avant la sortie en accès anticipé de *GreedFall 2*, 43 des 95 salariés de Spiders alertaient leur direction dans une longue lettre ouverte. Ils y partageaient leurs incertitudes « *autour de l'introduction douloureuse d'une seconde ligne de production et du premier early access du studio, décisions imposées sans consultation ou même discussion* » et leur peur de « *sortir un jeu à la qualité décevante et/ou de ressentir de la honte vis-à-vis de [leur] propre travail* ». Un épisode de grève avait suivi.

Début 2024, une première lettre ouverte, restée morte, avait occasionné une première grève. En février 2025, les salariés du studio avaient répondu au premier appel national à la grève du secteur. En juillet 2025, neuf licenciements étaient annoncés dans l'équipe *GreedFall*, ainsi que 25 suppressions de poste. D'après la section STJV du studio, la moitié des salariés avait alors débrayé, une nouvelle fois. Je me garderai bien, en journaliste totalement objectif, de faire le rapprochement entre cette situation et le fait que *GreedFall 2* soit effectivement raté. Il est de toute façon désormais trop tard pour se demander s'il aurait fallu, peut-être, tenir compte de l'avis de celles et ceux qui fabriquent le jeu. D'autant que la direction de Spiders, dont la maison-mère Nacon a été placée en redressement judiciaire le 2 mars dernier, a sûrement déjà d'autres priorités. Profitons à présent de l'espace qu'il nous reste pour nous lancer, en toute connaissance de cause, dans un test en forme de drive-by éclair sur un corbillard.

Bagarre rupestre. *GreedFall* premier du nom avait été critiqué pour ses combats en temps réel un peu simples. *Steelrising*, à défaut d'être révolutionnaire, exécutait les fondamentaux du Souls-like (esquive et timing) de manière honnête. Alors pourquoi diable proposer des combats en temps réel pausable pour ce nouvel opus ? Cette question, le site Wccftch l'a posée à Jehanne Rousseau, directrice créative : « *Nous avons*

À mon 250^e ennemi, je suis formel : les combats sont ratés.

mené une enquête auprès des joueurs, qui a confirmé que la majorité préférerait un autre système de combat. C'est vrai que c'était risqué, [...] nous avons évidemment quelques doutes. » Croyez-en l'expérience des experts du service marketing de *Canard PC* : ne jamais au grand jamais écouter ses clients, sous peine de passer une décennie à écouler un stock de pulls moches de Noël. Alors que, comme me l'indique un succès Steam, je viens d'occire mon 250^e ennemi, je suis formel : les combats sont ratés. D'abord, il y a cette curieuse sensation de jouer à un RTS en vue TPS : notre personnage se dirige vers l'ennemi ou l'endroit du clic. Une fois l'ennemi verrouillé, la caméra fait de même, et s'obstine à rester derrière nous dans n'importe quelle configuration. On se retrouve donc souvent à castagner à l'aveugle,

en regardant nos pieds, ou l'arrière d'un décor. La moindre visibilité du curseur dans le feu de l'action occasionne moult secouages de souris.

Gangbang classé rixe. En théorie, le temps réel pausable permet de donner des ordres à n'importe quel membre de notre quatuor : attaquer tel ou tel ennemi, lancer tel sort, tenir une position, se replier, boire une potion, etc. En pratique, on a l'impression de diriger l'équipe des pré-poussins de l'AS Brinqueballe, dont chaque membre déserte son poste pour se jeter sur le ballon en spammant à loisir coups du sombrero et reprises de volée aux effets visuels tristounets. Demandez à vos compagnons d'attaquer le même ennemi que vous, et ils viendront lui mettre deux beignes, avant de retourner faire ce qu'ils veulent. À cette confusion générale, ajoutez une difficulté incroyablement corsée : pour espérer avancer, le mode histoire est indispensable.

Un, deux, trois, sommeil. Aucun secours n'est hélas à attendre du côté de l'infiltration. Je ne résiste pas à l'envie de vous raconter cette situation cocasse où, en sortant d'une zone interdite dans le dos du garde, ce dernier m'a interdit d'y entrer, et proposé de lui graisser la patte. Alors que je venais d'en sortir, donc, après avoir tué tout le monde à l'intérieur. Une jauge de détection et une neutralisation furtive sont bien là, « *parce qu'on fait comme ça dans un jeu, apparemment* », semble nous dire ce PNJ qui commence seulement à avoir la puce à l'oreille, en nous voyant accroupi, à découvert, à un mètre de lui. Ou bien ce garde, qui marche sur les corps inanimés de ses collègues. À l'inverse, l'indice de détection passe souvent de zéro à cent, alors qu'on s'apprêtait à assommer un ennemi incognito. Le monde ponctué par ces combats est vaste et varié mais, comme n'importe quel clapier urbain acheté pour être mis en location, mal fini, et donc peu accueillant. Les textures, tout comme les PNJ (et les ennemis !) tardent à apparaître, et les déplacements procurent peu de plaisir (le moindre talus d'un mètre de haut requiert d'appuyer sur une touche pour être franchi). Plus comique, les personnages ont parfois la dégaine de mannequins Vet'affaires déguisés à la hâte et jetés sur scène après un « *Tu es un paysan poitevin, allez zou, ça tourne !* ». Parlons à présent de l'histoire et des différentes factions... ah ? Non, désolé, pas aujourd'hui : un de mes compagnons s'est bloqué dans le décor, je dois recharger ma partie. »

Genre : action-RPG

Développeur :

Spiders (France)

Éditeur : Nacon

Plateformes dispo :

Windows, PS5,

Xbox Series

Plateforme test :

Windows

Téléchargement : 30 Go

Date de sortie :

10 mars 2026

Langue : français

Prix : 40 €



Notre avis :

Le contexte est déjà bien morne. Nul besoin d'être un fin analyste du marché pour prédire que la sortie en 1.0 de *GreedFall 2* ne va rien arranger chez Spiders.

40 €

Gâchis/10



J'adore la tactique.



Nos compagnons
sont heureusement
indétectables.



Pokémon Pokopia

RETOUR AU BESTIAIRE

Par Kocobé



Je ne peux pas dire que *Pokopia* était sur mon radar cette année. Pour tout avouer, j'ai même été tenté de faire l'impasse tant ce mélange entre *Minecraft* et *Animal Crossing* à la sauce *Pokémon* ne m'inspirait pas et me semblait mou. Heureusement que les previews très optimistes des confrères m'ont fait changer d'avis, car, quelle erreur n'aurais-je pas commise ! *Pokopia* est formidable.

Les humains ont disparu. Seules les ruines des maisons, des magasins, des routes, des potagers, des quais en bord de mer ou des mines trahissent leur présence de jadis. Vous ? Vous êtes un Métamorph et vous venez d'apparaître comme par magie dans ce décor aussi cubique que désolé. Pour ceux qui avaient de mauvaises notes en Pokémonologie au lycée, cette adorable petite créature aux allures de chewing-gum peut se transformer en tout et n'importe quoi. C'est donc tout naturellement que vous vous changez en une copie un peu fondue de votre dresseur tel qu'il apparaît dans vos souvenirs. Vous rencontrez alors le professeur Bouldeneu, expert émérite en culture des êtres humains, et vous décidez de tout reconstruire afin de les inciter à revenir. Dans cette tâche cyclopéenne, vous ne serez heureusement pas seuls, puisque les Pokémon, qui semblent repeupler la région petit à petit, sont prêts à vous prêter main-forte.

Attirer les bestioles dans un monde post-appeau. Dès les premières minutes, la mélancolie nous percute de plein fouet. Les Pokémon ne comprennent pas la situation : ont-ils été abandonnés par leurs dresseurs bien-aimés ? Nous, joueurs, qui lisons les quelques écrits laissés çà et là, on apprend que les humains ont disparu depuis un sacré bout de temps, *a priori* à cause d'une catastrophe naturelle globale. La mise en place narrative est étonnamment sombre pour un jeu qui nous montre des Pokémon qui décident de se serrer les coudes et coopérer pour rebâtir le monde. Ce monde de Pokémon sans humains ne répond pas aux mêmes règles. On ne combat pas, on ne capture pas, mais on noue des amitiés. Si vous souhaitez que ce Pokémon qui a pour habitude de vivre dans les fleurs vienne à vous, eh bien, plantez donc un champ de fleurs. Il finira bien par s'y installer un jour ou l'autre. Les différents habitats nous sont révélés au compte-gouttes, en observant des traces au sol, par exemple, et sont soigneusement indexés dans un registre. Parfois, on les découvre complètement par hasard et c'est en nettoyant des déchets près d'un étang ou en évacuant l'eau d'une maison, qu'on reconstitue par inadvertance un lieu de vie.

Tombé dans les bras de Métamorphée. Métamorph est un véritable couteau suisse. Au fil des rencontres, les Pokémon à qui il rend service lui apprennent de nouvelles transformations afin de trancher la végétation, voire à la faire pousser. À casser des blocs, labourer le sol ou asperger d'eau

les endroits desséchés. Certaines tâches spécialisées, comme transformer des rondins de bois en planches, ne peuvent être exécutées que par certains de vos congénères. De quoi faire participer un peu tout le monde et de donner aux Pokémon un moyen de vous rendre la pareille. La campagne généreuse consiste principalement à répondre à des requêtes du professeur afin de redonner vie à chaque endroit qu'on visite. Chaque demande est en réalité une leçon déguisée pour maîtriser, une à une, les très nombreuses possibilités qu'offre un système inspiré de *Minecraft*. Avant même qu'on s'en rende compte, on a déblayé toute une ville, installé de manière confortable tout un tas de créatures, remis

Dès les premières minutes, la mélancolie nous percute de plein fouet.

l'électricité, construit un réseau de téléphériques, ou rééquipé la cuisine communale. Tout cela participe évidemment à faire monter une jauge de qualité de vie donnant accès à des récompenses. N'oubliez pas que vous aussi, vous êtes un Pokémon et que ce système prend en compte votre propre confort. Un détail que je trouve formidable.

Un Pokébol d'air frais. Une fois la zone réhabilitée, le jeu nous offre la possibilité de passer au biome suivant. Mais, évidemment, si vous préférez laisser votre parasociabilité prendre le dessus et souhaitez améliorer au mieux la qualité de vie de vos compagnons, personne ne vous en tiendra rigueur. Comme dans *Animal Crossing*, notre petit cœur ne supporterait pas de savoir que cet amas de pixels à l'écran peut ressentir la moindre once de tristesse. Game Freak a été bien inspiré d'aller demander de l'aide à Koei Tecmo et son studio Omega Force, qui avait participé à la conception du très apprécié *Dragon Quest Builders 2*. L'expérience finale est fondamentalement addictive, peut-être même trop. Tout est fait pour qu'il y ait le moins de friction possible entre vous et vos projets. Même sans la moindre once de survie, il y a toujours un truc à faire, un service à rendre, un habitat à découvrir, un Pokémon à rencontrer. C'est sans fin. Si tout ça ne suffit pas au bâtisseur frénétique que vous êtes, sachez qu'on vous donne assez rapidement accès à un grand archipel vierge, modelable à loisir, et duquel vous pourrez faire sortir de terre l'utopie Pokémon de vos rêves. Un monde dans lequel les humains, finalement, ont toujours été de trop. »

Genre : bac à sable, construction
Développeurs : Game Freak, Omega Force (Japon)
Éditeurs : Nintendo, The Pokémon Company
Plateforme dispo : Switch 2
Téléchargement : 6,2 Go
Date de sortie : 5 mars 2026
Langue : français



Notre avis : *Pokopia*, c'est Pokémon, mais pour les végétariens. Un jeu pensé pour celles et ceux qui, dans un coin de leur tête, se sont toujours dit que la simple idée d'organiser des combats de coqs entre des créatures que l'on capture était fondamentalement dérangeante. Un argument massue inattendu en faveur de la Switch 2 qui semble avoir pris tout le monde par surprise, moi le premier.

70 € **8**



Relooted

ON SE CASSE D'ART D'ART

Par Yamukass

Pourquoi les musées européens sont-ils remplis de pièces venues d'autres continents ? Quand la professeure Grace se rend compte que les traités de restitution des collections d'arts venues d'Afrique ne sont pas respectés, elle voit rouge et décide de monter une équipe de choc pour récupérer les œuvres à la source.

Ca tombe bien, sa petite fille, Nomali (que l'on incarne), est une as du parkour. Elle peut se faufiler et s'extirper d'à peu près toutes les situations à vitesse grand V. Elle vient d'ailleurs de sauver la peau de son petit frère Trevor – crocheteur de serrures hors pair – d'un sale guêpier. À leur duo s'ajouteront ensuite Etienne, Fred, Ndedi... des « citoyens ordinaires » dotés de capacités hors du commun. Une bande d'Arsène Lupin pour des vols sans armes ni violence. *Relooted* pose une question centrale : à qui appartient l'art ?

De l'exfiltration avec une bande d'Arsène Lupin pour des vols sans armes ni violence.

Une interrogation qui cherchera sa réponse jusqu'au dénouement final. Les 70 artefacts récupérables dans le jeu existent réellement et sont conservés loin de leurs pays d'origine. On ne peut que saluer le travail quasi encyclopédique sur le sujet et on prend vraiment plaisir à découvrir ces statues, masques, sceptres et autres objets artistiques dont on ne soupçonnait pas l'existence.

Braquage à l'africaine. Loin d'être un simple jeu d'exfiltration, *Relooted* va vous demander de planifier vos casses. Ils se déroulent en trois phases : reconnaissance, puzzle, fuite. Nu-nu, le drone aux airs d'abeille, va vous permettre de voir à travers les murs et repérer tous les points d'intérêt : entrées, sorties, obstacles. Grâce à ces informations, vous allez pouvoir organiser votre itinéraire. Une fois que vous avez bien réfléchi et positionné vos camarades aux bons endroits pour filer le plus rapidement possible, vous pouvez commencer la deuxième étape. De la plateforme classique, où il faudra pousser des tables (et rien que des tables) pour activer des interrupteurs, bloquer des lasers, ou bien demander l'aide de nos amis pour déverrouiller une porte, neutraliser une caméra ou pirater un robot. Une fois que la voie semble sécurisée, que tous les trésors que vous souhaitez récupérer sont localisés, il suffit d'en subtiliser un et les alarmes se déclenchent : les rideaux de fer

tombent, les gardes vous courent après et c'est à vous de détalier le plus rapidement possible (en reprenant tous les autres objets d'art) vers le van qui vous attend à l'extérieur. Ces moments de course sont franchement réussis, avec de belles phases d'accélération et un petit côté grisant. L'apothéose d'un travail d'équipe plutôt bien retranscrit, où chaque membre de la bande joue un rôle indispensable.

Flow de toit. Malgré tout, le problème principal de *Relooted* réside dans ses ruptures de rythme et son côté artificiel. La mise en place de chaque étape du gameplay est un peu fastidieuse et verbeuse. Le schéma est toujours le même : un personnage arrive, avec lui une nouvelle mécanique et *de facto*, un entraînement obligatoire dans votre planque avant de passer à la mission suivante. On a parfois l'impression d'un tutoriel interminable, d'un jeu qui ne veut jamais vraiment commencer. Les différentes phases du casse, qui devraient être stimulantes, finissent par lasser. Le titre ne laisse aucune marge de liberté, aucun imprévu possible. Le plan doit être parfait ou il n'aboutit pas. Par exemple, vous décidez au départ de récupérer trois œuvres et filer. Malheur : vous avez mal préparé votre sortie et il vous en manque une. Même si vous arrivez au van qui doit vous extirper, il ne démarrera pas. Il faudra alors recommencer, parfois depuis le tout premier repérage. Les environnements sont des hubs mal déguisés : on passe de deux rues de Johannesburg à notre fameuse planque, dont l'ascenseur permet de naviguer entre les étages. On peut y admirer les différentes pièces rapportées au fil des chapitres et y croiser ses camarades pour discuter. Les dialogues permettent d'en connaître un peu plus mais n'emportent aucune conséquence, même lorsque les choix de réponses sont diamétralement opposés.

On finit par rapidement les ignorer pour enchaîner la prochaine phase d'action, aussi redondante soit-elle. On comprend vite que le studio avait énormément d'ambitions et a dû faire de

nombreux compromis. Pourtant, il impose une signature unique avec une bande-son aux sonorités marabi, kwela, pop mais également électro et synth wave. De quoi habiller une vision originale du monde, entre wax et voitures volantes, un afrofuturisme bien trop rare dans le paysage vidéoludique. ❌



Genre : plateforme, casse-tête

Développeur /

Éditeur : Nyamakop (Afrique du Sud)

Plateformes dispo :

Windows, Xbox Series

Plateforme test :

Windows

Téléchargement : 13 Go

Date de sortie :

10 février 2026

Langues : voix en anglais, textes en français



Notre avis :

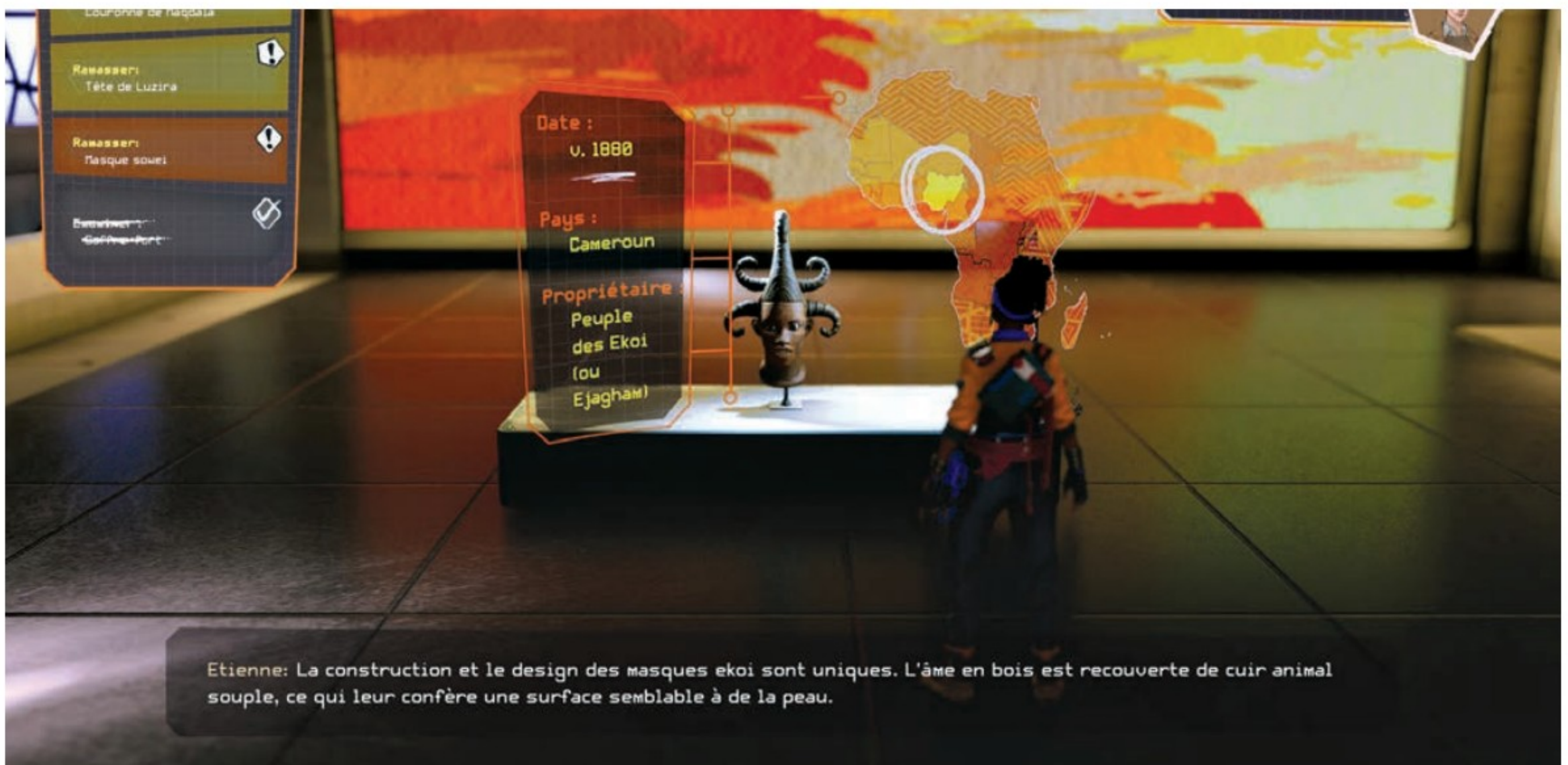
La sortie de *Relooted* est, à n'en pas douter, un événement. Pour son message, qui fera criser toute une fange de joueurs, mais aussi la commercialisation à grande échelle d'un jeu vidéo africain. Mais le titre a les défauts des premières productions, dont on voit les secrets de fabrication. Un jeu honnête et sincère, qui trouvera son public malgré ses dimensions un peu artificielles et son gameplay redondant.

15 €





Avec un drone, vous pourrez dévoiler les différentes pièces du niveau pour en découvrir les passages, pièges et autres spécificités avant de vous engager.



Scott Pilgrim EX

PUBERTÉ, J'ÉCRIS TON NOM

Par Perco

Je n'ai jamais cru en la fameuse « crise d'adolescence » inévitable. Pas en tant que passage obligé et révolté en tout cas. Je crois fermement, par contre, que certains ados sont de vrais demeurés, et qu'ils deviendront vraisemblablement des adultes dysfonctionnels.

Il m'a fallu longtemps pour comprendre le succès de la licence *Scott Pilgrim*, des comics au film, en passant par un premier jeu vidéo, de Tribute Games déjà. Pendant longtemps, je ne voyais dans tout cela que des œuvres moyennes, presque médiocres, surfant sur tous les codes du cool d'une décennie 1990 plus fantasmée que respectée. OK, Scott veut la fille, elle a des ex maléfiques, il faut les défoncer, quelle morale ! Sur les conseils, toujours avisés, de mon cher Kocobé d'amour, j'ai tout de même regardé la mini-série animée de 2023 sur Netflix, et j'ai un peu mieux compris. Ce dont parle *Scott Pilgrim*, c'est du désarmement émotionnel des adultes en construction, leur incapacité à gérer des sentiments amoureux et amicaux en y mettant un peu de simplicité, faute d'avoir assez de bouteille pour prendre un peu de distance. Pour cette seconde tentative de Tribute Games, c'est un peu l'inverse : un truc bien fait par des adultes devenus très compétents, mais qui ne se rappellent plus pourquoi il faut un sujet et un peu de passion pour être intéressant.

Ontario ne répond plus. Retour à Toronto, donc, dans les bottes de Scott et de six autres personnages jouables, dont d'anciens ex-maléfiques désormais rangés. Le groupe Sex Bob-omb est enlevé par Métal Scott, et la bande d'ados décide de défoncer tous les ennemis habituels (Vegans, Démons et Robots) pour retrouver les copains disparus. Toronto est un simili-monde ouvert, une formule dont la série des *River City* a prouvé qu'elle pouvait fonctionner, à condition de ne pas la limiter à une série de niveaux accessibles et des tas d'allers-retours dans une ville qui n'est qu'une série d'écrans successifs. Problème : c'est exactement ce que Toronto est ici. Alors oui, c'est du fan service bourré ras la gueule de références, surtout à la série, on y retrouve les mêmes décors, des clins d'œil un peu partout, mais rien qui ne lui donne une cohérence. On se contente d'utiliser une carte très sommaire pour aller d'un objectif à l'autre, en traversant les mêmes écrans *ad libitum*, pour castagner des groupes d'ennemis qui respawnt au moment où vous avez le dos tourné. Il n'y a pas grand-chose à découvrir en arpentant les rues, et les quelques niveaux bonus sont très vite lassants.

Marquis de fade. Bon, mais manette en main, quelles sont les sensations ? Il faut admettre que le *pixel art* est magnifique, que tout bouge très bien et que chaque personnage a son propre feeling, tout en restant sur un système commun coup faible/fort/chope. Il existe même une possibilité de parer

et contrer, dont on ne se sert quasiment pas tant le timing est bizarre. C'est donc un... beat them all (merci Captain Obvious !) propre, coloré et où rien ne déborde. C'est un souci. Tribute Games est devenu son propre ennemi en participant à la renaissance du genre (*Teenage Mutant Ninja Turtles : Shredder's Revenge*, *Marvel Cosmic Invasion*) et nous arrivons aujourd'hui à un stade où l'offre oblige à proposer quelque chose de neuf, ou de mieux fait qu'ailleurs, pour exister. Ce « petit plus », *Scott Pilgrim EX* ne le donne pas. Pire, son leveling est pénible, ses affrontements un peu brouillons et sa lisibilité insuffisante, à cause des grappes d'ennemis (toujours un peu les mêmes) qui remplissent l'écran et de ses boss mignons, mais pas inoubliables.

Tu m'oublieras. Ce jeu est une métaphore, celle de ce béguin de vacances que vous avez eu à 15 ans. Ça avait l'air un peu excitant, c'était parfois agréable, mais vous saviez depuis le début que les promesses d'une future correspondance « pour ne pas se perdre de vue » étaient du vent. Vous saviez au premier jour que vous l'oublierez aussi vite que la fin d'été pointerait son nez. Ici aussi, c'est mieux si vous traînez avec des potes, même si le jeu en devient un bordel sans nom à l'écran, mais il ne fera oublier à personne son principal défaut : il y a mieux, quel

Scott Pilgrim EX est un beat them all propre, coloré et où rien ne déborde. C'est un souci.

que soit ce que vous cherchiez dans le genre. Vous voulez une histoire adulte et une personnalité forte ? Jouez à *Mother Russia Bleeds*. Vous voulez du coloré ? Jouez à *River City Girls 2*. Vous voulez mieux sur tous les plans ? Jouez au formidable *Absolum*. Est-ce qu'au moins cet épisode raconte quelque chose ? Même pas. Les six heures pour en venir à bout vous permettent de croiser une tonne de PNJ, dont les dialogues mal écrits ne sont même pas drôles et la trame centrale est un vide narratif presque total. J'aime le genre, j'aime Tribute Games pour ce qu'ils ont apporté au genre, mais je crois que j'ai passé l'âge des amourettes adolescentes. Je veux du solide, de l'original, une personnalité qui ne soit pas une copie de la copie de la copie. Merde, je crois que je suis adulte. »

Genre : beat them all
Développeur / Éditeur : Tribute Games Inc (Québec)
Plateformes : Windows, PS5, Xbox Series
Plateforme test : Windows
Téléchargement : 1 Go
Date de sortie : 3 mars 2026
Langues : anglais, français



Notre avis :
Bien réalisé, mais bizarrement construit, le nouveau Tribute Games n'apporte rien, ni à sa licence, ni au genre. Dans ma vie sentimentale avec le beat them all, j'ai connu la passion, l'amour, l'expérimental, le curieux. Ici, c'est à peine un flirt déjà oublié.

29 €





Paranormasight : The Mermaid's Curse

BELLE ÎLE, EMMERDES

Par Kocobé

Celle-là, je ne l'avais pas vue venir ! Durant le Nintendo Direct du 5 février, sans crier gare, Square Enix dévoile l'existence d'un second *Paranormasight* intitulé *The Mermaid's Curse*. Un nouvel épisode qui sort deux semaines seulement après son annonce. Pas le temps de se mouiller la nuque, on doit replonger.

Paranormasight : *The Seven Mysteries of Honjo*, le premier, était une des très jolies surprises de 2023. Dans le Tokyo des années 1980, une poignée de personnes se retrouvent soudainement en possession de pierres maudites donnant la capacité de tuer quelqu'un, mais seulement si certaines conditions bien précises sont réunies. Cette proposition excellente à la *Death Note* permet de géniales scènes, tendues comme dans un western spaghetti, durant lesquelles deux porteurs discutent, se jaugent, essayent de deviner avant l'autre la modalité à ne surtout pas remplir sous peine de finir six pieds sous terre.

C'est la mort à la plage. Pour ce nouvel épisode, bien que la décennie reste la même, c'est un cadre différent qui nous attend : l'île japonaise fictive de Kameshima (calquée sur l'authentique Kamishima, aux portes de la baie d'Ise). Le jeune Yuza, l'un des quatre personnages qu'on va suivre, est à la recherche d'une sirène, figure mythique largement présente dans le folklore local et dont on dit qu'elle détient le secret de l'immortalité. Pareil pour Arnav, cet auteur américain fasciné par le surnaturel qui cherche également à rencontrer une telle créature. Yumeko, elle, est une inspectrice venue enquêter sur un cadavre étrange arborant une queue de poisson, apparu sur la côte. Quant à Sato, cette jeune fille arrivée il y a plusieurs mois sur l'île, elle semble souffrir d'amnésie. Contrairement au premier épisode qui nous mettait directement au cœur de l'action, on est face à une myriade de personnages qui possèdent chacun leur point de vue sur une situation nébuleuse, qui sont tous à des endroits différents à des moments différents, qui ont tous des motivations distinctes. C'est au joueur de démêler cette énorme bobine faite de rumeurs, de folklore, de récits historiques et de phénomènes surnaturels bien réels pour saisir l'intégralité des enjeux qui semblent de prime abord abscons.

On tire à balnéaire. Ce genre de structure narrative façon *Jackie Brown* est casse-gueule, en particulier dans un jeu vidéo. *The Mermaid's Curse* peut cependant compter sur un worldbuilding robuste, mais aussi sur des dialogues au cordeau, à la fois précis et crédibles, qui ne laissent rien au hasard. On ne prend jamais le joueur pour un idiot. Si une phrase vous paraît étrange, c'est qu'il y a anguille sous roche et que vous êtes sur le point de comprendre quelque chose. Toutes les questions en suspens finissent par trouver une réponse et, histoire de s'assurer que le joueur est toujours parmi nous,

on les lui pose même parfois directement, avec un champ de texte dans lequel il convient d'écrire en toutes lettres la solution à certains mystères. Je vais être tatillon et râler sur l'ultime énigme qui demande une manipulation particulièrement tirée par les cheveux et pas bien fléchée du tout, mais, comme elle ne sert qu'à débloquer la vraie fin, je vais passer l'éponge¹. Quant au système de jeu si intéressant du premier opus, hormis quelques rares phases de pêche

Si une phrase vous paraît étrange, il y a anguille sous roche.

sous-marine, il ne bouge quasiment pas. À l'aide d'une frise chronologique qui se dévoile progressivement, on saute de situation en situation, de point de vue en point de vue. Il peut s'agir de séquences de *visual novel* pures dans lesquelles on navigue dans des arborescences de dialogues. Ou bien de l'enquête à la première personne, façon point & click, avec une caméra fixe pouvant tourner à 360 degrés.

Un récif haletant. Cet effet signature permet ces petites facéties de mise en scène toujours aussi efficaces. Typiquement, vous constatez que la rue est déserte, vous vous retournez pour inspecter une affiche, vous faites de nouveau volte-face et bouh ! Quelqu'un est devant vous de façon inconfortablement proche. Néanmoins, si vous êtes sensible à ce genre d'effet, rassurez-vous, il n'y a plus autant de *jump scares* qu'avant. Le titre préfère désormais distiller son ambiance lourde à l'aide de son grain, de ses filtres, de sa lumière, de son style graphique unique basé sur d'authentiques photographies panoramiques retouchées, ainsi que de son *character design* irréprochable. Ce n'est pas tous les jours que des jeux aux thématiques horribles vous donnent envie de voyage. D'ailleurs, il semble que ça soit un des objectifs quand on constate le nombre de municipalités et d'offices du tourisme présents dans la section remerciements du générique. Il faudrait que je demande à Ellen si *Mundaun* lui a donné envie de parcourir la Suisse. En ce qui me concerne, la prochaine fois que je visiterai l'archipel, je verrai s'il n'est pas possible d'aller à la pêche aux sirènes du côté de Kamishima. ❧

1. Il n'empêche, c'est rageant quand on sait pertinemment quoi faire, mais que le jeu refuse, parce qu'on n'a pas suivi exactement la bonne procédure... Pardon, il fallait que ça sorte.

Genre : visual novel
Développeur : Xeen (Japon)
Éditeur : Square Enix
Plateformes dispo : Windows, Switch, mobile
Plateforme test : Windows
Téléchargement : 975 Mo
Date de sortie : 19 février 2026
Langue : anglais



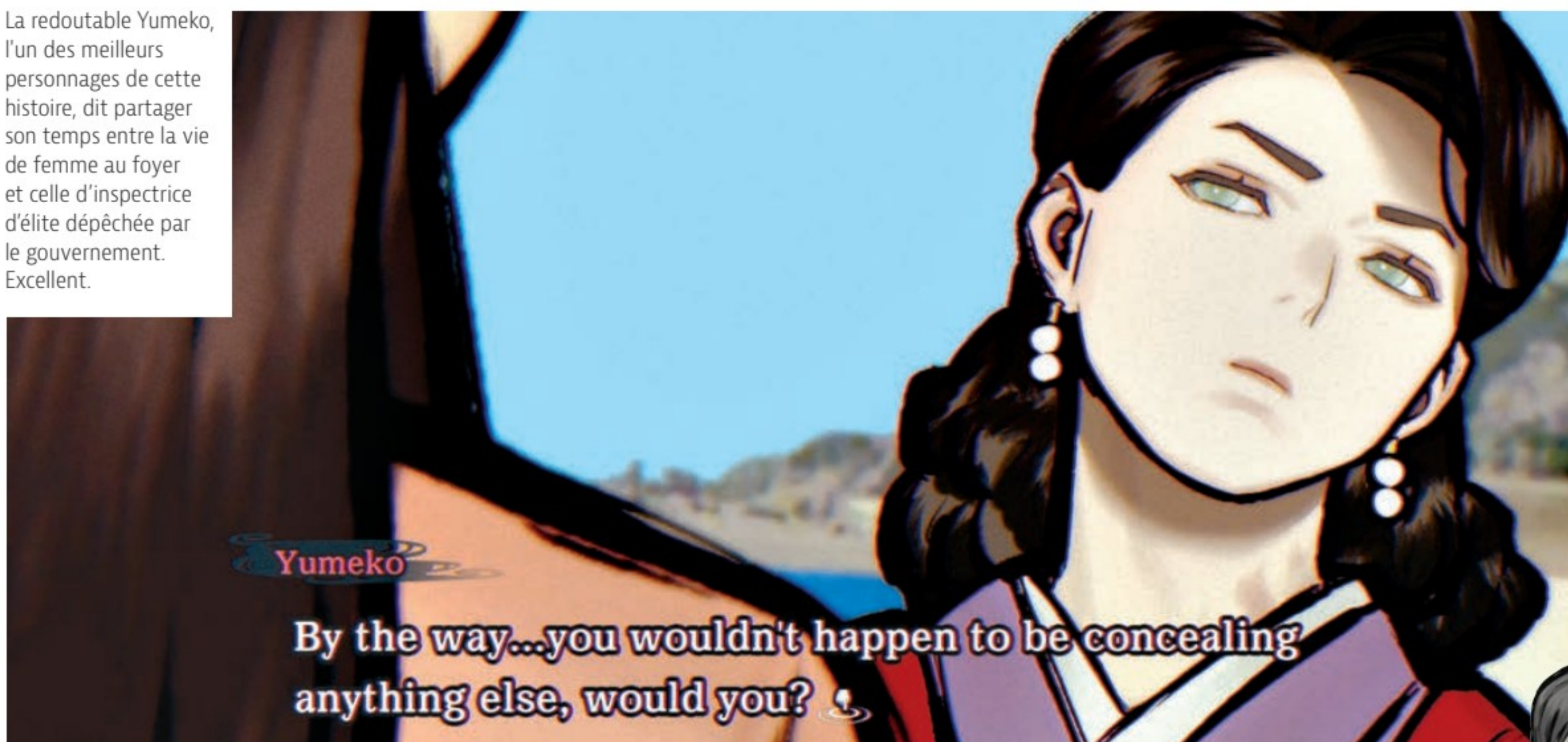
Notre avis :
Quiconque n'a pas peur de lire des pavés et des pavés de texte sur les mythes et légendes du Japon profond afin de résoudre des conspirations mystiques dignes d'un *Chair de Poule*, se plaira à Kameshima. *The Mermaid's Curse* s'accommode à merveille de cette ambiance estivale et, comme un bain un peu trop chaud, on entre doucement, progressivement, dans cette intrigue fascinante de laquelle il devient difficile de sortir une fois complètement immergé.

25 €





La redoutable Yumeko, l'un des meilleurs personnages de cette histoire, dit partager son temps entre la vie de femme au foyer et celle d'inspectrice d'élite dépêchée par le gouvernement. Excellent.



Blossom : The Seed of Life

LA GRAINE DES NEIGES

Par Perco

Vous souvenez-vous d'Opportunity ? Je suis sûr que non, dans cette société où une star en remplace une autre en permanence, vous n'avez d'yeux, depuis des années, que pour Curiosity et sa gueule d'ange. Moi, je pense souvent à Opportunity.

Voilà le premier robot dont le destin a provoqué chez moi une véritable empathie. Pour les amnésiques, Opportunity était la deuxième astromobile de la mission Mars Exploration Rover de la NASA, avec son jumeau Spirit (arrêté en 2009). Chargé d'étudier la géologie de la planète rouge, et le rôle joué par l'eau dans son histoire, le petit rover avait pour objectif de faire 600 mètres. Il a parcouru 45 kilomètres, avant de finir sa mission en 2019, épuisé par une tempête martienne. À l'époque, je suivais un peu les avancées de ce petit Wall-E, émerveillé par sa pugnacité et sa persévérance. J'ai par contre suivi avec passion ses derniers instants, sur les pentes de la Perseverance Valley – quel symbole – alors que la NASA tentait de reprendre contact avec lui, après plusieurs mois de poussières qui avaient mis ses batteries à l'arrêt, faute de panneaux de recharge fonctionnels. Un bip de sa part, une simple réponse aurait signalé qu'il lui restait assez de force pour rebooter, et se recharger lui-même. Ce signe n'est jamais venu, et j'ai vécu l'annonce de la fin de mission, en février 2019, comme une terrible « heure du décès » en salle d'opération. Quinze ans de courage, de bons et loyaux services se terminaient dans un étourdissant silence. Alors, parfois, je repense à lui, à sa carcasse abandonnée sur un sol si lointain. C'est idiot, mais je l'ai humanisé plus que de raison, j'ai eu de la peine pour lui, j'ai l'impression que l'Humanité avait abandonné le corps de l'un des siens. Quand mon grille-pain a cramé par contre, ça m'a pas fait le même effet, vous voyez ?

Umberto écogénèse. Blossom, c'est un Opportunity du futur, chargé de terraformer Mars seul, degré par degré, plante par plante. Pourquoi seul, sans humains ? Je vous laisse découvrir son histoire au fil des logs à trouver un peu partout dans les ruines de bases martiennes ou les fusées échouées dans le sable. Et si je vous ai saoulés avec une intro longue comme un jour sans pain sur les Rovers réels, c'est pour vous donner un peu de contexte qui explique pourquoi j'aime beaucoup ce jeu alors que, si je mets ma casquette de « critique de jeux », je suis bien obligé de reconnaître que je l'avais déjà avant, avec les fabuleux *Astroneer* et *The Planet Crafter*. Le premier était déjà une expérience de craft cosy et tranquille, le second l'occasion de voir les déserts de sable se couvrir d'herbe sous un ciel soudain bleuté.

T'as pas un chargeur ? Au départ, notre petit robot se réveille dans une salle avec un atelier de construction de base et une batterie. Pour lancer ses premières constructions, on réalise que l'énergie

va être le seul nerf de la guerre. Pas de faim, de fatigue, d'usure, juste un niveau de batterie qui empêche notre héros mécanique de s'éloigner trop de son chargeur pour miner. Et pour faire tourner son atelier, on commence par l'alimenter en se le branchant sur le torse, faute d'autre source d'énergie. Assez vite, on se met à construire tout un tas de machines pour faire disparaître le brouillard, modifier la pression et la température de la planète, et on découvre une petite spécificité

La progression est constante, rassurante, motivante, et le jeu ne vous met jamais la pression.

du jeu : la gestion de l'électricité en circuits de câbles façon spaghettis. Ça rendrait ackboo complètement fou, mais ça marche, et très vite, on se retrouve à mettre en pratique ce que des années de recharge de téléphones, batteries portables, console et vapoteuses branchées sur la même multiprise nous ont préparés à faire.

Balade composée. Pour aller plus loin, il faut commencer à faire des expéditions, et *Blossom* propose une petite variante sympa : être le premier de cordée. On fabrique des chariots, qu'on agrmente de modules divers (stockage, scanner à ressource, batteries supplémentaires, laser de minage pour les gros amas...) qu'on relie les uns aux autres derrière notre petit robot en randonnée. C'est plus rapide une fois les premiers véhicules débloqués, mais le système reste le même, permettant juste d'aller plus loin, ou d'emmener assez d'énergie pour ouvrir des portes plus énergivores ça et là. Progressivement, c'est une petite base mobile qu'on met en place. Pour arriver au bout de l'arbre des technologies, avoir monté tous les taquets de terraformation, comptez une vingtaine d'heures, sans aucune souffrance. Si Blossom tombe en panne, une copie est automatiquement construite au point de départ, et il suffit de retrouver son ancien corps pour récupérer toutes les ressources de son sac à dos (et lui offrir une petite sépulture qu'Opportunity n'aura jamais). Une ancienne construction est obsolète ? Démontez-la et vous récupérerez les matériaux. La progression est constante, rassurante, motivante, et le jeu ne vous met jamais la pression. C'est *Astroneer* et *The Planet Crafter*, oui, mais avec une petite poésie et un personnage tout mignon qu'on a envie d'aider, et dans un jeu qui a l'intelligence de ne pas aller lorgner vers du craft hardcore qui ne collerait pas à sa philosophie. »

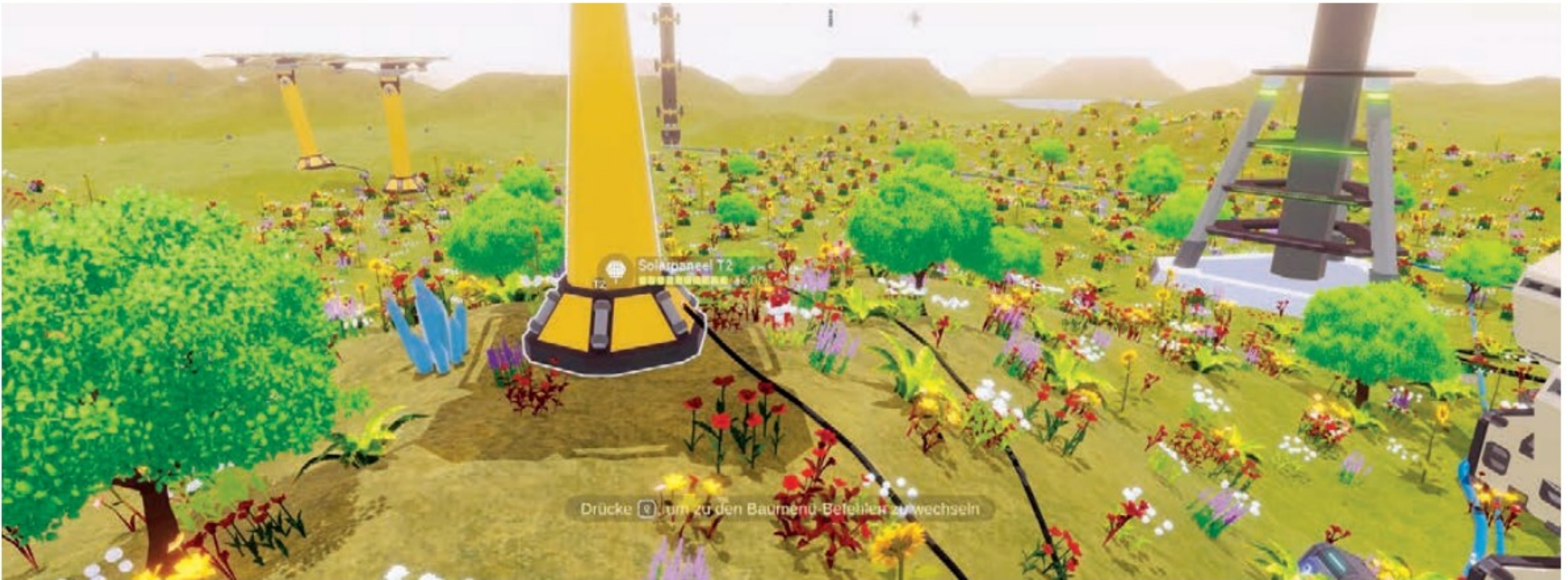
Genre : survie, crafting, exploration
Développeur : Pebbledust Games
Éditeur : Pretty Soon
Plateforme dispo : Windows
Téléchargement : 3 Go
Date de sortie : 9 mars 2026
Langues : anglais, français



Notre avis : Réalisé par un développeur solo et sorti directement complet, sans *early access* du type « voilà nos véhicules, les roues arrivent avec une update dans six mois », *Blossom* ne révolutionne pas le genre, mais en est un représentant très propre, agréable et pour lequel j'ai une grande sympathie. Un peu de tendresse même.

17 €







Par Ellen Replay

Planet of Lana II : Children of the Leaf

UN PEU DUR DE LA FEUILLE

Dans la grande famille des héritiers de l'école Playdead, *Planet of Lana* s'était démarqué par sa direction artistique lumineuse, ses environnements chatoyants, ses paysages si détaillés qu'on pouvait presque imaginer le peintre à leur origine tirer la langue en maniant son pinceau. S'il avait reçu des critiques plutôt positives à sa sortie, il s'était notamment vu reprocher un gameplay très classique et une durée de vie un peu courte. Il a donc décidé de tout remanier pour sa suite, ce qui l'érige immédiatement au rang de fayot de l'école Playdead.

C'est vrai qu'il est extrêmement bon élève, ce *Planet of Lana II*. Tous les éléments demandés lors du devoir sont là : il y a toujours du défilement horizontal, de la plateforme pas trop exigeante, une histoire qui se raconte sans un mot (enfin si, mais dans une langue inconnue), des tableaux sublimes où les paysages en ruine côtoient les villages sur pilotis, une bande originale somptueuse et deux personnages au lien indéfectible : Lana et sa petite créature Mui, qui ressemble à un chaton imaginé par un artiste du studio Ghibli. Mais le jeu a aussi pris en compte les évaluations négatives de ses professeurs, à commencer par le gameplay. Il sera toujours question de contrôler successivement les deux mêmes personnages, mais avec beaucoup plus de possibilités. Lana a gagné en agilité, et Mui peut désormais, en plus d'actionner des interrupteurs et désactiver des boîtiers électriques, prendre la forme de créatures diverses avec leurs propres capacités spéciales : un petit poisson qui peut lâcher un nuage d'encre, très pratique pour cacher Lana d'un

prédateur qui se trouve sur son chemin, ou encore une espèce de petite boule de coton, particulièrement utile pour enflammer des toiles qui bloqueraient un passage.

Ni Mui ni non. Les environnements sont encore plus soignés qu'auparavant : on traverse des forêts centenaires, peuplées d'arbres moussus et de pétasites géants, on saute sur un train qui file à toute blinde sur des terres glacées à la manière du *Transperceneige*, on s'enfonce dans les abysses à bord d'une bathysphère, on prend le contrôle d'un robot flottant capable d'aspirer des caisses en métal. Mais c'est aussi là que le bât blesse : en multipliant le champ des possibles face à une énigme, *Planet of Lana II* multiplie aussi les longs moments passés à se gratter la tête en se demandant ce que le jeu peut bien attendre de nous. Ou pire, à savoir *exactement* ce que le jeu attend de nous tout en ayant la flemme de le faire, tant certaines scènes nécessitent d'étapes différentes, quand elles ne se jouent pas au centième de seconde près. »

Genre : cinematic platformer
Développeur : Wishfully (Suède)
Éditeur : Thunderful Publishing
Plateformes dispo : Windows, Xbox Series
Plateforme test : Windows
Téléchargement : 40 Go
Date de sortie : 5 mars 2026
Langue : français



Notre avis :

Planet of Lana II est une chouette expérience, qui cherche à corriger les plus gros points faibles de son prédécesseur. Mais ce qui aurait pu être une expérience de huit heures parfaitement rythmée souffre malheureusement de quelques longueurs, et de trop de moments passés à se gratter inutilement la tête (il faut savoir que les journalistes jeu vidéo ont le cuir chevelu extrêmement sensible).

20 €



LE PAPIER NUMÉRIQUE

UN NOUVEAU REGARD SUR LA TECH ET LE NUMÉRIQUE



COMMENT LA TECH A PRIS LE POUVOIR AUX USA

La « clictature », alliance de la Silicon Valley et du pouvoir trumpiste, menace le monde et nos démocraties.

Les nouveaux fronts numériques

Attaques cyber d'états hostiles, arnaques en ligne, nouveaux mouvements criminels... Sur Internet, la guerre fait rage.

Splendeurs et misères de l'IA

Bulle spéculative, révolution technologique, menace sur l'humanité ou nouvelle religion ? Sans doute les quatre à la fois.

Demain sera différent

Entre perte de contact avec la réalité et désirs de déconnexion radicale, l'humanité du XXI^e siècle cherche sa voie

juin 2026 - n°1 - la revue du pavé numérique.com

Le Pavé numérique,
la newsletter de
Canard PC sur
l'actualité de la tech,
lance sa revue papier

Précommandez dès maintenant pour
recevoir chez vous ce premier numéro !



cpc.cx/PapierNu



Par Yamukass

Love Eternal

PLUS DE MAL QUE DE PEUR

Quand Ellen m'a proposé de tester un nouveau jeu horrifique en *pixel art*, je me suis dit qu'elle voulait ma mort. Mais la flippette que je suis n'a pas eu peur des longues pattes d'araignées pixelisées ou des bouches démesurément ouvertes, non. Elle a eu peur des phases de plateforme.

C'est une histoire de solitude, mais aussi d'égoïsme. *Love Eternal* vous place dans la peau de Maya, une jeune fille lâchée par sa meilleure amie au moment de sortir le soir. À défaut de bamboche, la voilà qui se retrouve à dîner avec sa famille. Du poisson. Eurk. Le téléphone sonne. Nos bruits de pas lourds se font entendre sur le sol. Boum. Boum. Boum. Personne au bout du fil. Boum. Boum. Boum. Plus personne à la maison. Boum. Plus de foyer : nous sommes arrivés « ailleurs ». Un château ? Une grotte ? En tout cas, une succession de tableaux parsemés de souvenirs distordus. Il n'y a pas à dire, le titre ne manque pas de mise en scène. Rares sont les jeux qui me font pousser un « WOW » sonore devant mon écran. Malheureusement pour moi, ces séquences n'ont pas suffi à rattraper le reste. Entre ces transitions narratives s'enchaînent des phases de plateforme plus ardues les unes que les autres. Les mécaniques sont simples : un saut, un renversement, de l'antigravité et des petites gemmes rouges à traverser pour se retourner une nouvelle fois sans devoir toucher le sol.

Crime sans gravité. Les tableaux sont composés de pics acérés, de scies, de lasers, de leviers : sans être trop complexes d'un point

de vue construction, ils le sont par le degré de précision requis pour avancer. Un beau mélange entre *Celeste* et *VVVVVV*, entre autres références. Mais malgré un gamefeel excellent (il y a quelque chose d'à la fois doux et percutant dans les mouvements

Seuls les plus aguerris verront la fin du jeu.

de notre héroïne) ainsi que cette possibilité de recommencer très rapidement un niveau après la mort, *Love Eternal* pâtit – à mon sens – de sa difficulté dans certains cas absurde élevée : un demi-pixel de décalage et c'est fini. Oubliez la moindre option d'accessibilité : seuls les plus aguerris d'entre vous verront la fin du jeu. Je le confesse : j'ai abdiqué à près de la moitié, après une dizaine d'heures à m'acharner tandis que certains termineront le jeu en l'espace de quatre heures. Cela provoque chez moi une immense frustration. Le propos et l'histoire se retrouvent écrasés par ce ticket d'entrée trop élevé et les moments qui devraient nous angoisser finissent par laisser de marbre. C'est dommage : entre ces phases de plateforme démoniaques, se distillent une intrigue et un discours très méta. »

Genre : platformer
Développeur :
 brlka (États-Unis)
Éditeur : Ysbryd Games
Plateformes dispo : Windows, PS4/5, Xbox One/Series, Switch
Plateforme test : Windows
Téléchargement : 2 Go
Date de sortie : 19 février 2026
Langue : français



Notre avis :
 Sans doute adoré par un public aguerri, *Love Eternal* laissera les autres sur le bas-côté pour les mêmes raisons : un gameplay millimétré et punitif, quasi masochiste. Je ne doute pas que si le jeu était plus « facile », il ne raconterait pas exactement la même chose : *Love Eternal* est clivant, excluant, radical et trouvera sans aucun doute son public. Mais pas moi.

10 €



BIENTÔT SUR VOS ÉCRANS

EN CHANTIER

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

52 ALCHEMY FACTORY

54 RANGER'S PATH :

NATIONAL PARK SIMULATOR

À VENIR

56 LES DÉMOS DU STEAM NÉO FEST

60 TRANSPORT FEVER 3



Transport
Fever 3

Zero Parades / For Dead Spies © ZA/UM — Transport Fever 3 © Urban Games — Crushed in Time © Draw me a Pixel



Les démos
du Steam Néo Fest

SUR VOS
ÉCRANS

Les démos
du Steam Néo Fest



Genre : jeu d'usine
Développeur :
 D5 Copperhead (Chine)
Éditeur : Gamirror Games
Plateforme : Windows
Téléchargement : 3 Go
Sortie prévue : NC
Langues : français, anglais
Prix actuel : 18 €

Alchemy Factory

Fruit de la potion

PAR ACKBOO

Qu'avez-vous construit dans votre dernier jeu d'usine ? Probablement des rotors à double flux ioniques ou des poutrelles modulaires en plutonium renforcé. Eh bien, ça suffit. Il est temps de revenir à des choses plus simples, à des produits artisanaux venus du terroir de nos belles régions.



Alchemy Factory ne démarre pas sur une énième planète alien dont il faudra bétonner 500 hectares. Nous sommes en terrain connu, dans un paisible petit village gentiment modélisé par l'Unreal Engine. Il y a un moulin, un château fort, une place, une fontaine, et une boutique vide que l'autoentrepreneur qui sommeille en chacun de nous vient de reprendre. Le principe du jeu : automatiser au maximum la production d'un vaste catalogue de références (clous, mortiers, cordes, savons, potions, bijoux...) pour faire de cette modeste échoppe un Castorama médiéval générant des montagnes de cash. La première étape consiste à acheter un des terrains jouxtant la boutique pour installer une première chaîne de production. Je place une table en bois au milieu du terrain

Des catapultes balancent des ressources d'un bout à l'autre de l'atelier.

vague, j'y pose une scieuse qui va découper des bûches en planches, je la relie à trois meuleuses par des mini-tapis roulants en bois et j'obtiens des rouages que je place sur des présentoirs. Les clients les achètent et je récupère des sous. Mon cerveau m'envoie une petite décharge de dopamine, je suis content, et j'investis l'argent dans l'arbre de recherche pour débloquent de nouvelles ressources et machines.

Les deux mamelles du jeu d'usine. « Une bonne interface et une progression bien étudiée sont les deux mamelles du jeu d'usine », disait Helmut Von Glockenberg, le grand théoricien allemand du hardcore gaming au XVIII^e siècle. Pour l'interface, Alchemy Factory s'en sort tout à fait correctement. Les circuits

se construisent facilement, on peut se lancer dans de grandes réorganisations en faisant du clonage et de la destruction de masse, c'est presque un sans-faute. Et la progression est tout aussi satisfaisante. La simplicité du démarrage m'a fait un peu peur, parce qu'au bout de cinq ou six heures de jeu, mon usine n'était finalement qu'une rangée de tables que j'avais posées à même la terre, comme un paysan. Ça ressemblait plus à une aire de pique-nique qu'autre chose. Mais en grimpant patiemment le gros arbre technologique, il devient possible de poser des murs, des fondations, des escaliers, pour se faire un bâtiment sur plusieurs niveaux, avec des catapultes (et, plus tard, de canons) qui balancent des ressources d'un bout à l'autre de l'atelier. C'est d'ailleurs marrant de se balader entre des dizaines de mètres de micro-tapis roulants et de voir des objets voler dans tous les sens. Il y a un côté chorégraphique très joyeux, et il me semble que c'est le premier jeu d'usine à implémenter ce système.

Minifactory. Alchemy Factory m'a donné l'impression de jouer à une version « maquette » de Satisfactory. Un Minifactory, si vous voulez. Bien sûr, il n'a pas la même ambition ni la même profondeur que le jeu de Coffee Stain. Vous ne passerez pas des heures à explorer des biomes, tout se déroule sur une petite surface et la technicité des chaînes de production n'atteindra pas celle des fins de partie au service de Ficsit. Mais c'est quand même un jeu d'usine très sérieux, très complet, dans lequel il faut parfois sortir la calculatrice (ou utiliser un outil dédié, comme Alchemy Factory Tools) afin d'optimiser tout le bazar. Et puis Alchemy Factory a son style, son petit univers médiéval qui change de l'ambiance industrielle et futuriste surexploitée par les jeux de ce genre. Je regrette juste qu'il ne fasse pas vraiment honneur à l'Unreal Engine 5 (les PNJ sont moches, les couleurs un peu ternes), mais cela n'a pas une grande importance, puisqu'on a le nez dans les tapis roulants 90 % du temps. »

La Chine fidèle à ses principes

Petit aparté : le jeu a été brièvement retiré de Steam en décembre, car une des musiques de fond semble avoir été totalement pompée sur un morceau du vieux MMO Runescape. Les développeurs chinois d'Alchemy Factory ont enlevé la piste audio incriminée, et tout est rentré dans l'ordre en quelques jours. Ils ont expliqué qu'ils ne sont qu'une petite équipe indé de trois personnes bossant sur leur tout premier jeu et que cet incident les a « sensibilisés sur l'importance du respect des copyrights ». Allez, qu'on ne vous y reprenne plus, bande de coquins mal sensibilisés.

En l'état :

Pas de problème, si vous aimez les jeux d'usine et d'automatisation, vous pouvez investir dans la version anticipée d'Alchemy Factory. Pour moins de 18 euros, c'est quali, c'est propre, avec un contenu déjà conséquent. Mon conseil : passez-y quinze ou vingt heures afin de vous familiariser avec ses spécificités (catapultes, portails magiques, ascenseurs...), puis laissez reposer quelques mois avant de lancer votre « grande partie » sur la version 1.0 annoncée pour le troisième trimestre.

**SANS
DANGER**





Oui, il y a même un peu d'horticulture, mais comme tous les aspects de la production, on peut finir par l'automatiser.



Ascenseurs, ponts, séparateurs, trieuses, il y a tout l'attirail pour se faire une usine-spaghetti dégueulasse et se dire après 20 heures de jeu : « Bon, je vais tout recommencer, mais cette fois, je construis propre. »



Genre :simulateur de bricolage,
simulateur d'ennui**Développeur :**

To-Go Games (Slovaquie)

Éditeur :

Astragon Entertainment

Plateforme : Windows**Date de sortie :** NC**Prix actuel :** 20 €

Ranger's Path : National Park Simulator

Nature morte

PAR PERCO

Enfant, quand j'entendais « Ranger », je visualisais immédiatement Chuck Norris, des coups de pied retournés, des flingues et des répliques *badass*. Grâce à ce jeu, désormais, je verrai des journées plus chiantes que dans un open space d'experts-comptables dépressifs, et des tournevis.



Pour ceux qui l'ignorent, j'aime la nature de loin, dans un respect mutuel impliquant de ne pas trop se croiser. Je ne lui veux pas de mal, j'ai conscience de la nécessité de sa protection et de la beauté de certains de ses paysages, mais pas assez pour y passer mes dimanches, alors que je pourrais rester en pyjama devant le PC. Avec *Ranger's Path : National Park Simulator*, j'ai cru trouver un compromis idéal : faire des randonnées, protéger faune et flore dans des décors de carte postale tout en gardant les fesses au chaud et les pieds au sec.

Réunion des bucoliques anonymes. Commençons par les qualités du jeu : c'est plutôt joli. Maintenant que nous avons fait un tour exhaustif de ce qui est bien, que reste-t-il ? Du vide, de la répétition, l'envie de se jeter du haut d'une falaise pour en finir avec tout ça. Avec l'administration Trump, le corps des rangers de la forêt a connu ses plus grandes coupes historiques.

Une machination de la Maison-Blanche pour dégoûter la jeunesse américaine de s'engager dans une carrière de ranger.

Au point qu'écologistes et scientifiques affirment aujourd'hui que les parcs américains sont en danger, faute de personnel. Pour moi, *Ranger's Path : National Park Simulator* est donc en réalité une machination de la Maison-Blanche pour dégoûter la jeunesse américaine de s'engager dans cette carrière et leur faire embrasser des choses qui leur sembleront plus passionnantes, comme télévangéliste pour animaux.

Fais tes balises, on s'en va ! Dans le Faremont National Park, on se balade d'abord pour réparer les bêtises de ses concitoyens : déchets au sol, panneaux détachés ou à repeindre, bancs de pique-nique à revisser, etc. Les développeurs se sont donc dit : « Tiens, mettons un mini-jeu nul pour chaque outil, et faisons-le faire mille fois aux joueurs. » Tourne la souris pour viser, fais un va-et-vient pour scier une branche au milieu d'un sentier, appuie au bon moment pour clouer.... le fun !! Et pour que ce soit parfait,

tout ce que vous remettez en état cassera dans les dix minutes, vous obligeant à recommencer. Mais les missions du ranger sont multiples. Il n'est pas seulement Bob le bricoleur, il est aussi celui qui colle des amendes à ceux dont le billet n'est plus valide ou qui ont osé se promener sur une zone réservée aux visiteurs « premium plus ». Au bout d'une heure, j'avais déjà arrêté de contrôler les billets tant cela ne sert à rien, sauf à grinder un peu pour la montée de niveau. J'ai fini par me dire qu'un 357 Magnum devrait être inclus dans le package d'arrivée, pour tirer à vue sur tous ces cons de touristes. Les missions dites « scénarisées » sont à peine moins pires et ne vous sortiront jamais de la torpeur.

La piste ou le choléra. Mais quittons les humains idiots pour documenter la faune et prendre des photos. C'est prodigieux, il existe plus de dix espèces différentes d'animaux (*soupir*). Pour voir cette faune luxuriante, il faudra toutefois bien rester sur les chemins. Dans sa grande machination pour décourager tout candidat potentiel, le jeu a eu une idée géniale : un garde-forestier, spécialiste de l'aventure et du dépassement de soi, n'escalade pas, ne sait pas grimper, ne saute même pas. Un caillou ? Tant pis pour les ours, ils n'avaient qu'à rester là où c'est bien balisé. Même techniquement, le jeu est une catastrophe, se permet de ramer sur une carte graphique puissante, ses animations sont risibles et il bugue régulièrement. Sa feuille de route est ridiculement pauvre pour l'année à venir (plus d'animaux, plus de plantes, fouiller dans les sacs des visiteurs, etc.). Quitte à dépenser 20 €, envoyez un don aux vrais parcs américains, pour en faire quelque chose d'utile. ☹

En l'état :

Sans doute la meilleure simulation de garde-forestier américain, ce qui vous donne une idée de l'état du genre – si genre il y a – tant cela reste nul et étourdissant d'ennui. C'est peut-être moins moche et mauvais que certains simulateurs de PlayWay, mais cela revient à dire que les pâtes à la confiture sont meilleures que le civet à la mayonnaise. Allez faire un tour au parc municipal de votre ville, il s'y passera plus de choses intéressantes.





Une camionnette infernale à conduire. Heureusement, elle ne sert jamais à rien.



Douze petits jeux à surveiller pour 2026

ENCORE DÉMOS, TOUJOURS DÉMOS

On pourrait se dire que le Steam Néo Fest, ce formidable raout bisannuel des démos, est le grand égalisateur entre vous, les lecteurs, et nous, les journalistes privilégiés qui avons la chance de pouvoir tout essayer en avance. Mais, eh, pas de ça entre nous : on sait bien que vous n'avez pas le temps dans ce monde de fous. La rédaction s'est donc mobilisée pour vous, pour votre temps, afin de vous parler en deux-deux des démos qui nous ont tapé dans l'œil !



Phonopolis

Oyez, oyez la bonne parole : Amanita Design est de retour, et le collectif semble en grande forme. La ville de Phonopolis est construite en véritable carton ondulé, et un dictateur hurle ses consignes à tous via des haut-parleurs. Vous incarnez Félix, qui vient de trouver un casque antibruit et de retrouver sa liberté mentale et son esprit critique. Rien que pour ce pitch délirant, sa thématique antifasciste basée sur les travaux de Karel Čapek (l'inventeur du mot «robot») et – comme toujours avec Amanita – sa direction artistique d'une originalité folle et d'une beauté fascinante, *Phonopolis* mérite d'être dans votre viseur. Il est dans le mien, en très bonne place. **P.** ■



GENRE : POINT & CLICK EN CARTON – **DÉVELOPPEUR :** AMANITA DESIGN (TCHÉQUIE)
ÉDITEUR : AMANITA DESIGN (TCHÉQUIE)
PLATEFORME : WINDOWS – **DATE DE SORTIE :** 2026

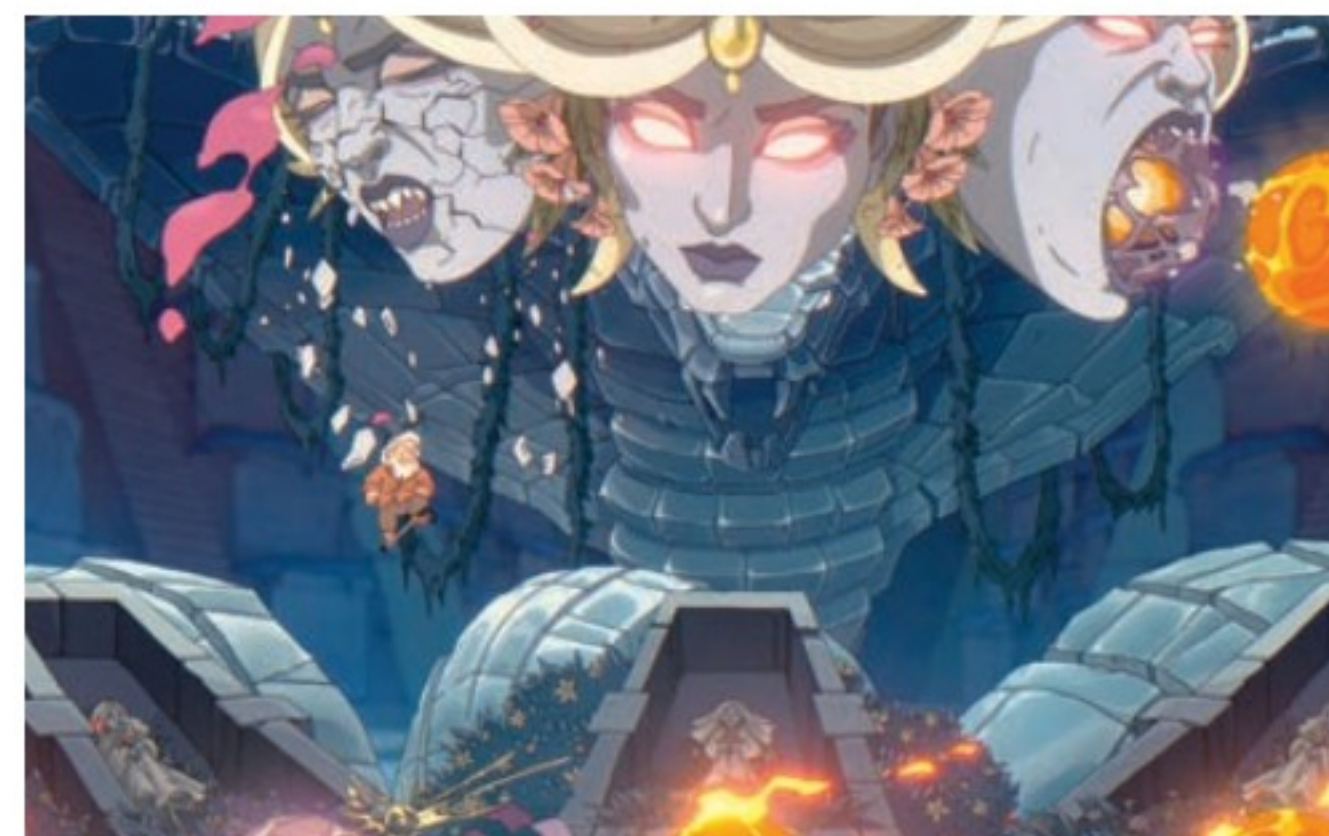


Denshattack !

Je suis malade en bagnole, c'est pour ça que je préfère le train. Mais si le monde de *Denshattack* était une réalité, je pense que j'aurais largement révisé ce jugement et que la SNCF m'aurait déjà banni à vie après que j'eus repeint à plusieurs reprises l'intérieur des voitures du sol au plafond avec mes sucs gastriques. Au volant d'un petit tchou-tchou en pleine crise d'identité quant à savoir s'il ne serait pas en réalité un skateboard, nous voilà à enchaîner à toute berzingue sauts, tricks et *multitrack drifting* dans une sorte de Japon caricatural aux couleurs acidulées et aux effets de vitesse qui prennent tout l'écran. C'est aussi con, fun et dynamique qu'un jeu d'arcade SEGA d'époque et, franchement, il n'y a rien à dire : ça fonctionne. Bien sûr, on perçoit déjà qu'il s'adresse surtout aux tryhards qui auront à cœur de faire le run parfait et de passer des soirées entières à perfectionner leur meilleur score, mais simplement voir les crédits me paraît déjà constituer un programme alléchant. **K.** ■



GENRE : TRAIN ACROBATIQUE – **DÉVELOPPEUR :** UNDERCODERS (ESPAGNE) – **ÉDITEUR :** FIRESHINE GAMES – **PLATEFORMES :** WINDOWS, PS5, XBOX SERIES – **DATE DE SORTIE :** 2026



The Eternal Life of Goldman

Quelle déception ! Quelle déception de découvrir qu'il ne s'agit pas du jeu tiré de la biographie de Jean-Jacques ! Heureusement, le titre est tellement beau et bien pensé que je lui ai dit «*vas-y, c'est ta chance, éblouis-moi*» et qu'il a saisi la balle au bond. Notre personnage cacochyme y *marche seul*, et se sert de sa canne améliorable en trois parties pour sauter sur les monstres, s'accrocher, résoudre les puzzles spatiaux et *aller au bout de ses rêves*. Le tout dans un monde curieux, dont tous les environnements sont magnifiques et ont des ambiances différentes, parfois très sombres. La narration reste mystérieuse, mais l'on sent déjà poindre les métaphores sur l'enfance, la maladie et l'abandon. L'ergonomie est déjà admirable (on peut changer les parties de canne ou se soigner à la volée, sans repasser par un menu), c'est précis et inventif. Bref, *il suffira d'un signe* des développeurs pour que je me jette sur le jeu à sa sortie. **P.** ■



GENRE : PLATFORMER – **DÉVELOPPEUR :** WEAPPY STUDIO (CHYPRE) – **ÉDITEUR :** THQ NORDIC
PLATEFORMES : WINDOWS, PS5, XBOX SERIES, SWITCH – **DATE DE SORTIE :** NC



Titanium Court

Il s'agit de l'indie darling de cette édition du Steam Néo Fest. Ces jeux pour lesquels quelqu'un en ligne vient vous susurrer à l'oreille que c'est la perle cachée passée inaperçue sans savoir qu'il est le treizième à vous le dire cette semaine et qu'on n'est que mardi. Aussi, laissez-moi être la quatorzième personne : vous devez essayer *Titanium Court*. C'est un *tower defense* dans lequel vous déployez des soldats sur une grille pour protéger votre château contre les armées adverses. Sauf qu'avant ça, c'est un match-3 qui se joue comme *Candy Crush* dans lequel vous pouvez parfaitement aligner trois forteresses ennemies sur le champ de bataille pour les faire disparaître (ce qui rend le combat trivial, voire inexistant). Sauf qu'avant ça, c'est une histoire abracadabrantesque, extrêmement bien écrite, dans laquelle vous vous retrouvez couronnée reine des fées, alors qu'à la base, vous cherchez juste à rentrer chez vous. Inexplicable, malin, hypnotisant, planant, imprévisible, absurde et, voilà, vous êtes devenu la quinzième personne. **K.** ■



GENRE : MATCH-3, TOWER DEFENSE – **DÉVELOPPEUR :** AP THOMSON (ÉTATS-UNIS) – **ÉDITEUR :** FELLOW TRAVELLER – **PLATEFORMES :** WINDOWS, MAC – **DATE DE SORTIE :** NC

Beyond Words

Steve Ellis et David Doak, qui ont passé trois décennies chez Rare et Free Radical Design à bosser sur des jeux prestigieux, comme *GoldenEye 007* et *TimeSplitters*, se sont rendus compte un jour qu'ils étaient « trop vieux pour faire des FPS » selon leurs propres mots. Alors comme toutes les personnes âgées, ils ont formé un nouveau studio, se sont probablement abonnés à Canal+ et se sont mis au Scrabble. Plus exactement à *Beyond Words*, qui mélange le célèbre jeu de lettres et *Balatro*. Ce n'est pas la première fois (ni la dernière) que des petits malins tentent d'adapter le style *Balatro* à des jeux déjà connus – voir par exemple *Passant*, pour les échecs. On a même déjà des « Scrabllatro » sur Steam, *Wordatro* et *Birdigo*. *Beyond Words* se distingue en utilisant un plateau de jeu fantaisiste et une réalisation plus pro. En tant que gros fan du Scrabble, j'ai adoré la démo, mais soyez prévenu : il y a quelques vilains bugs bloquants et elle n'est disponible qu'en anglais. **A.** ■



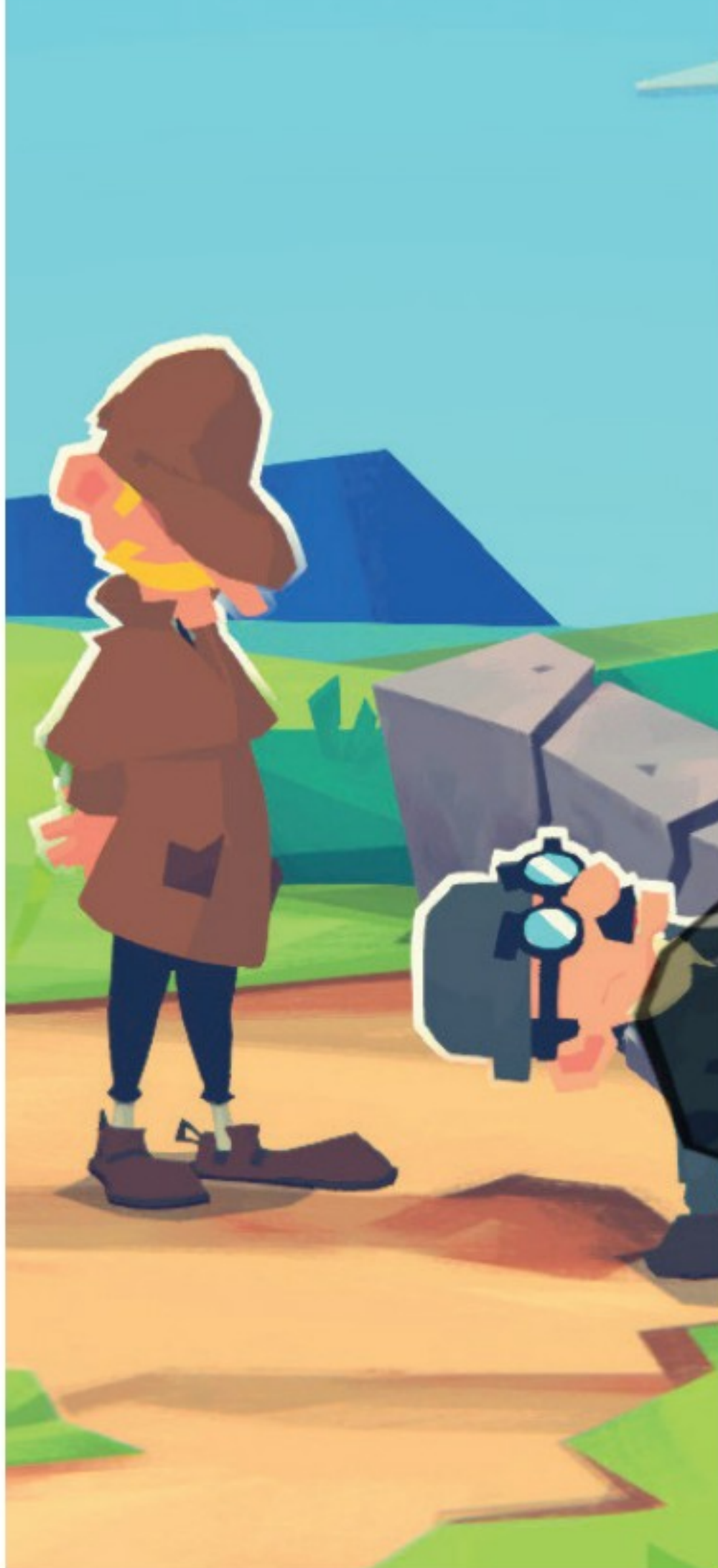
GENRE : JEU DE MOTS – **DÉVELOPPEUR :** MINDFUEL GAMES (ROYAUME-UNI) – **ÉDITEUR :** PQUBE – **PLATEFORME :** WINDOWS – **DATE DE SORTIE :** 2026

Shutter Story

On le sait, l'horreur ne vient plus des châteaux hantés, des hôpitaux désaffectés ou d'une ruelle sombre, mais bien des technologies obsolètes ; la fameuse *analog horror*. Celle qui ne montre pas des monstres en gros plan, mais une silhouette mystérieuse sur une photo mal cadrée ou une géométrie non euclidienne sur une caméra de surveillance. En s'inspirant de jeux d'anomalies à la mode comme *I'm on Observation Duty*, *Shutter Story* nous pousse à nous esquinter les yeux et la raison sur un vieux logiciel de traitement d'image avec une mission : déterminer si chacun des clichés est hanté. Tripotez les curseurs pour augmenter le contraste ou le gamma, inversez les couleurs et zoomez autant que vous voulez : votre pire ennemi sera votre cerveau qui prendra vite des vessies pour des lanternes. L'exercice est amusant, mais on sent qu'il peut tourner en rond. Néanmoins, quelques cas bien vus où l'on vous demande de tirer des conclusions inattendues en utilisant la légende pourraient diversifier cette expérience et la sortir du simple carcan des objets cachés horribles. **K.** ■



GENRE : HORREUR CLICHÉ – **DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR :** FROSTWOOD INTERACTIVE (INDE) – **PLATEFORME :** WINDOWS – **DATE DE SORTIE :** 2^E TRIMESTRE 2026



The Caribou Trail

Sur une toute petite démo, voilà un jeu qui arrive déjà très bien à retranscrire l'ambiance qu'il cherche à faire vivre : la réalité des soldats du début du siècle, ceux partis la fleur au fusil, jetés dans des tranchées la trouille au ventre, et pour les plus chanceux revenus la rage au cœur. Sur le front de Gallipoli (plus connu sous le nom des Dardanelles), ce récit jouable à la première personne nous fait nous balader dans le *no man's land* entre Anglais et Ottomans, couper des barbelés, croiser des montagnes de cadavres pourrissants, des crises de panique de bidasses à bout de nerfs, bref, un joli dimanche en 1915. Le studio promet différents types de missions (débusquer un tireur embusqué, survivre à la panique d'une retraite) et creuser dans la psyché du quotidien de ces hommes, entourés par la boue et la mort. Sans doute un jeu très *feel good* à venir, donc. **P.**



GENRE : FICTION INTERACTIVE - **DÉVELOPPEUR :** UNRELIABLE NARRATORS (QUÉBEC) - **ÉDITEUR :** INDIE ASYLUM - **PLATEFORMES :** WINDOWS, PS5 - **DATE DE SORTIE :** NC

Crushed in Time

Les *point & click* à l'humour Lucas Arts, ce n'est pas exactement ma tasse de thé. Mais comme personne d'autre à la rédaction ne se sent assez neutre pour écrire sur ce jeu parce qu'un certain Kahn Lusth travaille dessus, j'ai accepté d'ouvrir mes horizons ! Je remarque néanmoins que dans ce spin-off du révérend *There is No Game*, nous n'avons pas affaire à du traditionnel. Le titre bénéficie en effet d'un véritable système interactif innovant dans lequel tout est élastique. Une seule manière d'avoir prise sur les tableaux qu'on nous présente : on saisit, on étire, on relâche et vlan ! Le retour violent projetera cette jarre au plafond, fera sauter cette clé dans la serrure, fera tomber le chapeau de Sherlock, qui se baissera en conséquence. Très original, même si j'ai trouvé la maniabilité un peu délicate à la souris. À l'écran tactile, par contre ? C'est incroyablement satisfaisant. OK, je suis prêt à mettre de côté mes préjugés sur le genre, mais seulement sur mobile, Switch ou Steam Deck. **K.**



GENRE : POINT & ÉLASCLICK - **DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR :** DRAW ME A PIXEL (FRANCE) - **PLATEFORMES :** WINDOWS, MAC, SWITCH, MOBILES - **DATE DE SORTIE :** 2026

Battleplan

Voilà une démo très intéressante. *Battleplan* tente quelque chose de neuf : il se présente comme un wargame 39-45 relativement complexe et réaliste, avec une modélisation détaillée des troupes, des organigrammes de commandement et de la logistique, mais le fait en temps réel, via un système de contrôle indirect. Il ne s'agit pas de micromanager chaque unité, on se contente juste de dessiner au crayon un plan d'action – tel bataillon pousse agressivement dans telle direction, tel autre sécurise ce morceau de terrain – et on laisse la piétaille se démerder. Cela rappelle un peu ce qu'on peut faire sur *Hearts of Iron IV*, à une échelle plus réduite. Le jeu est relativement beau avec de jolies cartes stylisées et une interface beaucoup plus accessible que celle d'un wargame classique. Si vous aimez la stratégie militaire sérieuse, jetez vraiment un œil à *Battleplan*, il pourrait finir dans votre wishlist. **A.**



GENRE : WARGAME - **DÉVELOPPEUR :** FOOLISH MORTAL GAMES (CANADA) - **ÉDITEUR :** SLITHERINE - **PLATEFORMES :** WINDOWS, MAC - **DATE DE SORTIE :** NC

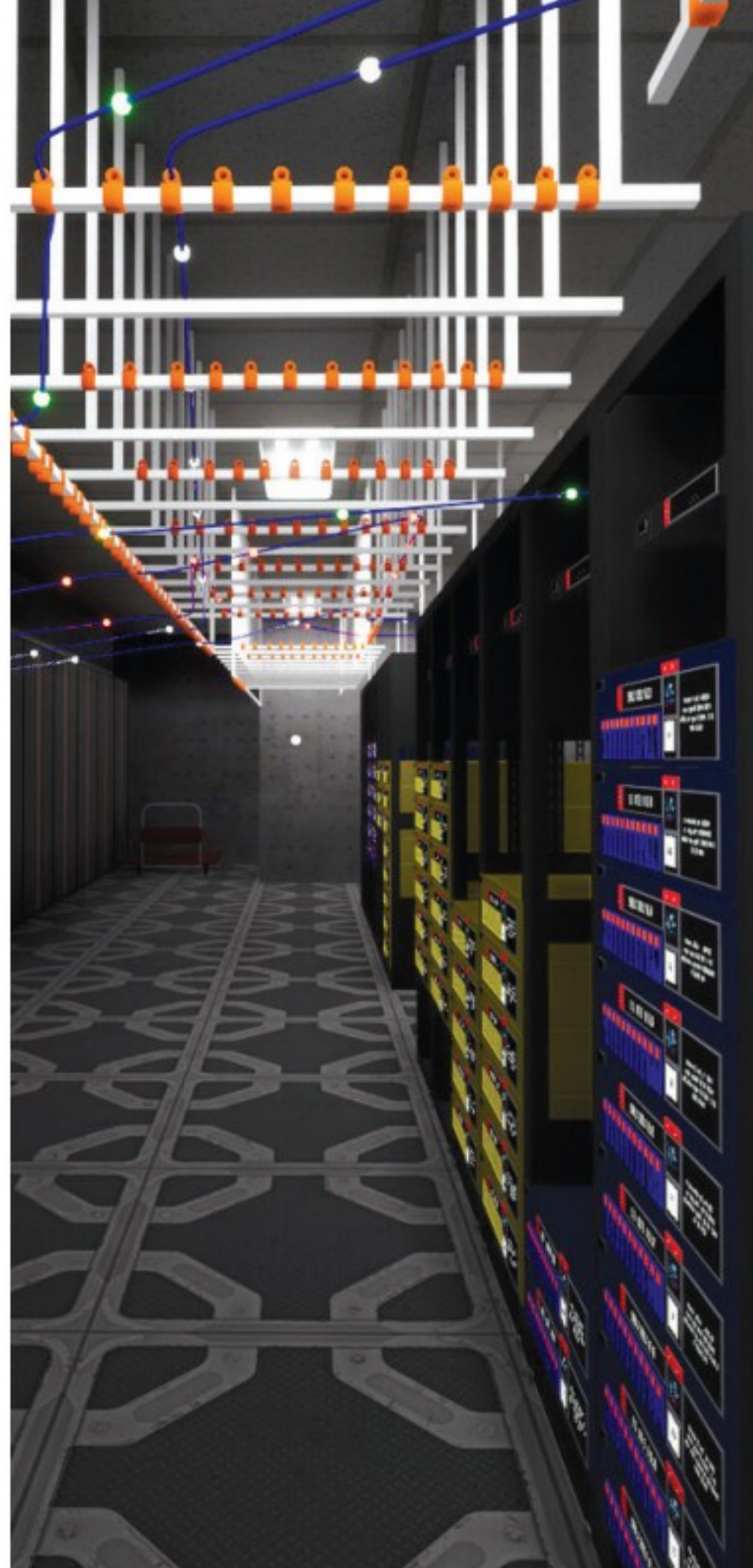


Zero Parades : For Dead Spies

Après la débâcle humaine et toutes ces années à se demander qui allait s'octroyer le titre de successeur de ZA/UM, peut-être que la réponse sera tout simplement ZA/UM. Ça ne me plaît pas plus qu'à vous, mais, écoutez, j'ai lancé cette démo de *Zero Parades*, j'ai cligné des yeux, deux heures s'étaient écoulées. Voilà. J'ai vraiment eu l'impression de jouer à *Disco Elysium 2*, juste, avec une focale davantage tournée vers la technologie et ses dérives. Ce sont les mêmes sensations, la même déprime ambiante, ces mêmes personnages déséquilibrés et obsessionnels, ces mêmes discussions sans queue ni tête, ce même fond de politique, ces mêmes lancers de dés, ces mêmes compétences incarnées qui viennent interrompre votre fil de pensée pour vous dire un truc débile... Je ne me revendique pas expert en *Disco Elysium* (je ne l'ai pas fini, bien que j'y compte un jour), mais si vous m'aviez fait jouer à *No Parades* en prétendant que c'était du *Disco*, je vous aurais cru. Vivement qu'on en ait le cœur net, mais, en tout cas, d'après mon avis de profane, ça se présente très bien. **K.**



GENRE : RPG VERBEUX - DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR : ZA/UM (ESTONIE) - PLATEFORMES : WINDOWS, PS5
DATE DE SORTIE : 2026

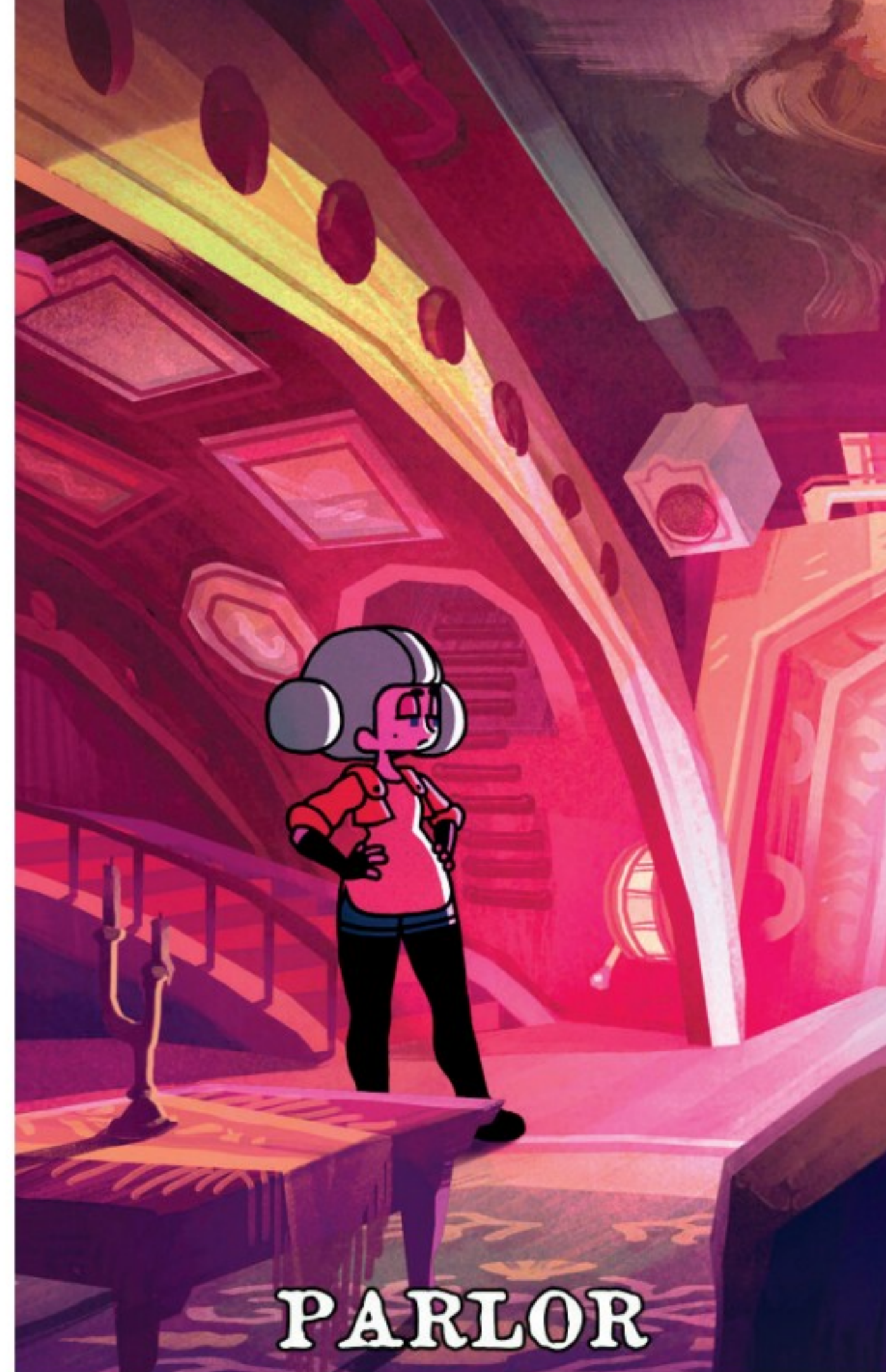


Data Center

D'habitude, nous ne parlons pas des jeux érotiques dans *Canard PC*. Mais là, je pense qu'il faut vraiment faire une exception, tant *Data Center* a fait exploser ma libido. Ce tout petit jeu indé, développé en solo par un pervers tchèque, est un simulateur de salles de serveurs comme celles qu'on trouve, par exemple chez OVH ou AWS. Vous achetez des racks, vous y collez différents types de serveurs, vous les reliez à des baies de brassage, des switchs Ethernet, puis les assignez à différents clients selon leurs besoins. Et c'est... orgasmique. Il faut passer les câbles dans les rails, configurer correctement les adresses IP des machines selon la topologie du réseau, changer les serveurs qui tombent en panne, c'est une vraie petite simulation. Si vous êtes un obsédé du *cable management*, il suffit de jouer cinq minutes à la démo pour devenir complètement accro. On peut même voir les données qui transitent à travers les câbles sous forme de petites boules lumineuses ! Pfiou. J'ai dû prendre une douche froide pour me calmer. **A.**



GENRE : CONSTRUCTION - DÉVELOPPEUR : WASEKU (TCHÉQUIE) - ÉDITEUR : WASEKY - PLATEFORME : WINDOWS - **DATE DE SORTIE :** 31 MARS 2026



The Mermaid Mask

Chère Ellen, je ne sais pas si tu as joué à *Tangle Tower*, le précédent whodunit de la confidentielle série des *Detective Grimoire*, développé par les mêmes qui avaient fait *Crow Country* que tu avais bien aimé, mais, écoute, c'était sympa. Je me souviens d'une conclusion un peu ratée, c'est vrai, mais aussi d'une investigation amusante en compagnie du détective éponyme et, surtout, de son incroyable assistante Sally. Je suis amoureux de Sally, Ellen. Elle est blasée, insolente et a un usage parfait du *vocal fry* pour te le faire comprendre. Elle tire toujours la gueule, alors qu'en vrai, elle kiffe trop sa life d'enquêtrice. Bref. Le duo revient, sauf que, cette fois, le meurtre a eu lieu en chambre close au beau milieu d'un sous-marin. Quant à la manière de jouer, c'est du classique : on clique dans le décor pour collecter des indices, on parle aux suspects, on résout des casse-têtes et on formule des hypothèses avec les éléments du dossier. Rien de très renversant, j'en conviens Ellen, mais tout est si bien réalisé que je ne vois pas non plus de raison de ne pas se laisser tenter. **K.**



GENRE : ENQUÊTE EN SOUS-MARIN - DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR : SFB GAMES (ROYAUME-UNI) - PLATEFORME : WINDOWS - **DATE DE SORTIE :** ÉTÉ 2026

GENRE :

GESTION, LOGISTIQUE

DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR :

URBAN GAMES (SUISSE)

PLATEFORME : WINDOWS

DATE DE SORTIE : 2026



Transport Fever 3

LE RETOUR DU PETIT PRINCE DU RAIL

PAR ACKBOO

Je suis un énorme *fanboy* de *Transport Fever 2*. J'y ai joué des centaines d'heures, avec des dizaines de mods, sur les cartes customs les plus exotiques. C'est mon jeu-charentaise, celui dans lequel je me glisse quand le monde est trop brutal et que j'ai juste envie de voir passer les trains, telles ces paisibles vaches broutant dans les champs.

Transport Fever 3 est donc, bien naturellement, mon jeu le plus attendu de l'année 2026. J'ai littéralement tremblé d'excitation en lançant la version « Press Preview » envoyée par Urban Games. Et sous mes yeux humides d'émotion s'est affiché... *Transport Fever 2*. OK, pas exactement *Transport Fever 2*, mais un truc qui y ressemble quand même vachement. Je préviens donc sur-le-champ les plus sensibles d'entre vous : d'un point de vue visuel, *TPF3* ne sera pas une révolution. Ni la direction artistique, ni le moteur 3D semblent avoir bénéficié de changements radicaux. Faut-il piquer une crise de nerfs pour ça ? Pas forcément. L'épisode précédent n'avait rien de vilain, en ces temps troublés où la moindre carte graphique coûte le prix d'une berline allemande, il est rassurant de se dire qu'on pourra jouer à *Transport Fever 3* sans vendre un rein au marché noir.

Du cash et des calèches. Tout aussi rassurant, *Transport Fever 3* reste fidèle à la recette du second épisode. Je démarre une partie libre en 1900, et retrouve mes vieilles habitudes pour commencer à gagner un peu d'argent et rembourser l'emprunt initial. Je crée un premier réseau de transport en calèche dans les deux ou trois plus grosses villes de la carte. J'envoie mes premières diligences sur des trajets intercités plus profitables. Je pose mes premiers kilomètres de rails pour livrer du grain à une ferme d'élevage. Je suis comme à la maison, sans la moindre minute de tutoriel.

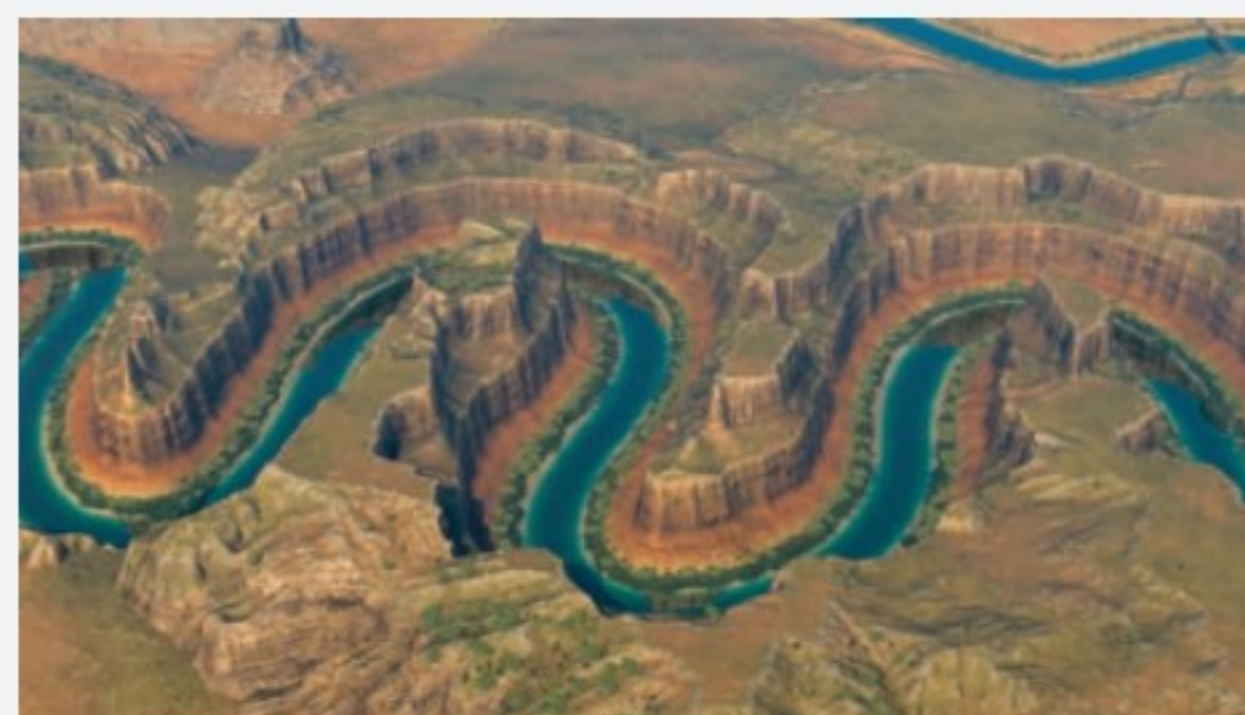
Rasez un quartier entier pour y bâtir une gare et les habitants feront la gueule.

L'*early game* de *Transport Fever 2* était un peu lent – il fallait souvent attendre 1910 pour générer des profits conséquents permettant de lancer de grands travaux –, il s'accélère nettement dans ce nouvel épisode avec des missions spécifiques qui rapportent des tombereaux de cash. Une ville va par exemple vous demander d'être reliée à la cité voisine, une industrie va vouloir être livrée en matières premières, et cela permet de se monter une bonne trésorerie pour financer l'extension du réseau de transport. Les débuts de partie sont donc plus agréables, plus fluides, il n'y a plus ces temps morts, de 1900 à 1910, à attendre que le compte en banque se garnisse un peu.

Des améliorations par petites touches.

Les années passent, les millions s'accumulent, des petites nouveautés apparaissent çà et là. Les habitués de la franchise

remarqueront par exemple que le transport multimodal est un peu plus alambiqué. Si votre cargaison de viande doit passer d'un train à un camion, un bâtiment supplémentaire, l'entrepôt, sera nécessaire pour transborder la marchandise. Il y a aussi une prise en compte plus stricte des délais de livraison, des temps d'attente aux gares pour les passagers, et un mécanisme de réputation. En gros, si vous goudronnez une forêt de 200 hectares ou rasez un quartier entier pour y bâtir une gare, les habitants feront la gueule et la croissance de la ville sera (un peu) ralentie. Côté industries, leur production augmente si on leur apporte des matières premières, comme d'hab, mais on peut aussi la « booster » (c'est le terme utilisé dans la traduction française) en y transportant de la main-d'œuvre depuis les villes, ou des ressources spéciales comme les outils et l'engrais. Au niveau



Les cartes et le territoire

Comme sur *Transport Fever 2*, le mode Tycoon se jouera sur une carte générée procéduralement. Quatre ambiances sont sélectionnables : tempérée, subarctique, tropicale et aride. J'ai bricolé un peu le générateur, il propose tous les paramètres habituels (taille, ratio lac/rivière/montagne, densité des villes et des industries, etc.) et donne des résultats identiques à l'épisode précédent. Mais si vous fûtes, comme moi, victime d'une sale addiction à *Transport Fever 2*, vous savez que les meilleures parties se déroulaient sur les nombreuses cartes faites « à la main », trouvables en quantité sur le Steam Workshop. Bonne nouvelle : l'éditeur de cartes est déjà fonctionnel sur la version bêta que j'ai pu essayer, de même que tout l'aspect modding, avec un menu dédié. On devrait donc rapidement pouvoir jouer sur des terrains de jeu réalistes et faire de Melun-Sud le plus gros hub logistique d'Europe.

J'aurais voulu vous montrer plus en détail l'excellente interface du jeu, mais nous sommes obligés d'utiliser les photos d'écran fournies par l'éditeur. C'est le journalisme qu'on assassine.



Note maquette :
merci de flouter cette
photo, c'est de la pure
pornographie routière.



Quality of Life, vous serez ravi d'apprendre que les véhicules sont désormais entretenus automatiquement par des bâtiments de maintenance à large zone d'action. Cela évite d'avoir à les remplacer manuellement comme on le faisait (en râlant) sur *Transport Fever 2*. Enfin, dernière petite chose intéressante que j'ai notée dans mon calepin : nous pourrons construire des monuments dans les villes – par exemple la tour Eiffel ou la statue de la Liberté – afin d'accélérer leur croissance, à condition d'amener toutes les ressources nécessaires sur le chantier (briques, planches, etc.) avec un nouveau circuit logistique.

Sage évolution. Après une petite semaine passée sur cette version « early beta » de *Transport Fever 3*, je vous fais ma prévision météo au doigt mouillé : ça va être au moins aussi bien que *Transport Fever 2*, pas de doutes là-dessus, mais comme vous l'avez senti dans les paragraphes précédents, ne vous attendez pas non plus à un nouvel épisode bourré de folles innovations. Nos amis suisses sont restés sages. *Transport Fever 3* ressemble beaucoup au *Transport Fever 2* que nous connaissons après cinq années d'excellents patches. C'est « l'évolution ultime d'une formule maîtrisée », pour reprendre les termes employés par les développeurs sur leur page Steam. Cela dit, mon temps de jeu a été très limité, et je n'ai pas pu explorer à fond l'aspect city-building/gestion du trafic qui prend plus d'importance en fin de partie, quand le réseau de transport est tentaculaire et que les bagnoles satureront les routes. Il semble aussi y avoir de sérieux changements dans la façon dont on peut orienter le développement économique des villes. On verra ça sur la version finale du jeu, qui n'a toujours pas de date de sortie exacte. Ce qui est certain, c'est que la recette *Transport Fever* est toujours aussi brillante et que les développeurs d'Urban

Games n'ont pas perdu la main. L'interface est parfaite, la réalisation irréprochable, leur nouveau jeu de tchou-tchou devrait être aussi propre et soigné qu'une avenue genevoise. J'en reprendrai avec joie pour quelques centaines d'heures. 🚗



Ah oui, c'est vrai, il y a aussi une campagne

Pardon, désolé, mais je n'ai même pas lancé l'une des deux missions scénarisées (parmi les huit qui seront disponibles dans la campagne du jeu) auxquelles les développeurs nous ont donné accès. Sur les *Transport Fever*, je reste un puriste du mode libre Tycoon et je déteste être interrompu par une narration en voix-off. Cela dit, si vous aimez qu'on vous parle et qu'on vous tienne la main, sachez qu'Urban Games annonce que cette campagne offrira de 12 à 24 heures de jeu, avec un scénario plus travaillé reprenant certains événements historiques – il faudra par exemple encadrer la logistique du festival de Woodstock. Les tâches devraient y être moins répétitives et offrir un peu plus de challenge que les missions de *Transport Fever 2*, tout en offrant une meilleure rejouabilité.

SÉVICES

APRÈS-VENTE



On y joue encore

*Animal Crossing,
six ans après*

p. 64



PAR NODDUS

Animal Crossing : New Horizons, six ans après

SANS CONFINEMENT, IL N'A PAS LA MÊME SAVEUR

Je sais bien qu'en ce moment, tout le monde n'a d'yeux que pour *Pokémon Pokopia*. Et moi aussi, j'ai très envie d'y jouer. Mais j'ai aussi conscience du monde dans lequel on vit. Vous croyez vraiment que j'ai 80 euros à lâcher dans un nouveau jeu Pokémon ? Vous avez vu le prix des rouleaux de papier toilette ? d'un ticket de métro ? Alors vous êtes bien gentils, mais moi je me console en relançant *Animal Crossing : New Horizons*, qui fête ses six ans ce mois-ci.

La dernière fois que j'ai lancé *Animal Crossing : New Horizons*, c'était en 2020. J'avais six ans de moins, j'avais la ligne frontale moins grignotée par ma calvitie naissante et j'avais même un autre travail. On a été plusieurs millions à acheter le jeu pendant la période (assez particulière) du confinement, parce qu'on cherchait à changer d'air sans avoir besoin de vérifier s'il nous restait assez de masques en papier pour aller promener le chien. J'y ai passé plusieurs dizaines d'heures, caché au fond de mon lit pendant ces longues journées de « télétravail », puis comme beaucoup, le jeu m'est un peu tombé des mains. C'est toutefois le moment idéal de le relancer si, comme moi, vous étiez pris d'une envie soudaine de vous replonger dans le simulateur de capitalisme insulaire de Nintendo. *Animal Crossing* fête ses 25 ans cette année, et l'épisode *New Horizons* (qui fête quant à lui ses six ans le 20 mars) s'est même paré d'une nouvelle mise à jour. Le gros patch 3.0, qui amène le support de plusieurs fonctionnalités de la Switch 2 et ajoute une bonne lampée de contenu pour tous les joueurs, peu importe la génération de console sur laquelle ils jouent. J'ai donc rallumé la Switch. Après tout, ça ne devrait pas être bien compliqué de remettre le pied sur mon île. Hein ?

All my homies hate Tom Nook. Premier constat : je déteste toujours autant Tom Nook. Ce qui devait être une expérience cosy et réconfortante s'est transformé en plusieurs heures de galère quand j'ai réalisé que la première session de jeu depuis toutes ces années allait consister à faire la queue au guichet de la « Formule Évasion Île Déserte » de Nook Inc. Eh oui, lorsqu'on change de Nintendo Switch, il faut transférer

sa sauvegarde. Pas de *cloud* automatique, pas de transfert en quelques secondes. Ce serait trop simple. Il faut allumer l'ancienne console sur laquelle se trouve la sauvegarde initiale, se créer un compte via l'application Nintendo sur un téléphone, puis allumer la nouvelle console pour que le transfert puisse avoir lieu. Ça sous-entend donc de retrouver le numéro de téléphone de « cette amie à qui j'ai filé ma Switch », et de lui

Où suis-je ? C'est qui, ce lapin horrible Gaston qui squatte devant ma maison ?

demander de lancer *Animal Crossing* avec mon compte comme si on était sur le point d'échanger un Ramoloss sur nos Game Boy Advance SP pendant la récré. Après plusieurs heures d'errance au guichet de la Nook Inc., cette technologie obscure semblait avoir fonctionné, et j'avais accès à ma sauvegarde de l'époque. Une île de 37 heures de jeu, qui était accessoirement mon tout premier contact avec la licence. Et dès l'écran de chargement, j'avais l'impression de me téléporter six ans en arrière. La première émotion qui m'a traversé en retournant sur mon île, c'est un grand sentiment d'égaré. Où suis-je ? C'est qui, ce lapin horrible nommé Gaston qui squatte devant ma maison ? Le retour sur la « Nono Island » s'est accompagné de plusieurs

Genre :

simulation sociale, construction

Développeur /

Éditeur :

Nintendo (Japon)

Plateformes

dispo : Switch, Switch 2

Date de sortie :

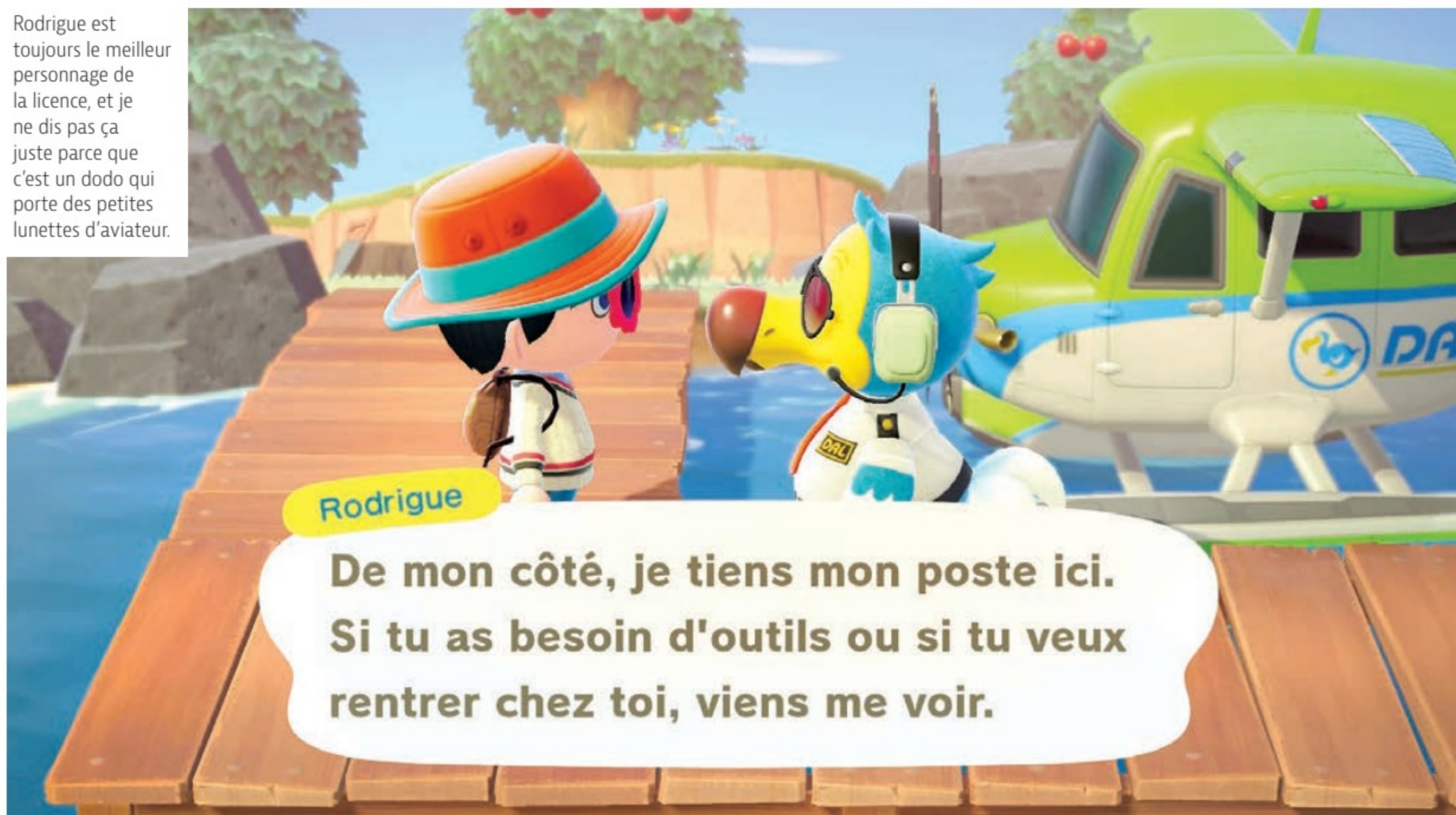
20 mars 2020

Langue : français

Prix : 60 €



Rodrigue est toujours le meilleur personnage de la licence, et je ne dis pas ça juste parce que c'est un dodo qui porte des petites lunettes d'aviateur.



Payer mes dettes à Tom Nook, ce n'est pas quelque chose qui m'avait particulièrement manqué en six ans. Mais apparemment, moi je lui avais manqué.



Le nouvel Hôtel Amiral permet de décorer des chambres comme bon nous semble, sans se soucier du coût ou des limites de l'inventaire.





De nouveaux horizons

Revenir sur *Animal Crossing* après tout ce temps m'a fait réaliser que je tournais un peu en rond. Alors comme une personne normale, j'ai ouvert Reddit et je suis allé voir ce que faisaient les gens qui continuaient à jouer depuis toutes ces années. La communauté est toujours aussi passionnante, et déborde de créativité quand il s'agit de personnaliser son île. J'ai pu croiser un joueur qui avait transformé le salon de sa maison en casino rempli de machines à sous, j'ai vu une joueuse recréer le festival Coachella à l'intérieur du jeu et j'ai vu quelqu'un (sans doute Kocobé) qui a recréé la tenue du personnage d'*Undertale* pour qu'on puisse la porter.

heures d'errance et de discussions avec de sombres inconnus, à qui je semble avoir manqué depuis toutes ces années mais qui n'ont pas non plus fait l'effort de prendre de mes nouvelles. On a presque l'impression de se retrouver téléporté dans une capsule temporelle de 2020, en essayant de se rappeler des décisions qui nous ont amenés à construire des routes de pierre pittoresques à moitié terminées, ou ce vulgaire banc posé à côté d'un distributeur de bonbons en plein centre-ville.

L'île de la tente Action. Quelques journées sur le jeu et les automatismes reviennent cependant assez vite. Plusieurs années après sa sortie, *New Horizons* reste d'une certaine façon très ancré dans la réalité, en nous poussant à visiter l'île quotidiennement pour voir l'état des chantiers en cours et aller creuser des trésors aux quatre coins de l'île. C'est un rythme très particulier. On se connecte quelques heures chaque jour pour retourner l'île de fond en comble, secouer tous les arbres pour se remplir les poches de cerises, et peut-être même visiter une Île Mystère si on a envie d'un peu de variété dans cette boucle mine de rien assez monotone. En effet, j'avais complètement oublié à quel point *New Horizons* est une aventure qui va à son rythme. La moindre action peut prendre plusieurs minutes de jeu, les dialogues mettent une éternité à s'afficher à l'écran et à titre personnel, ça m'embête de devoir attendre plusieurs heures qu'un bâtiment soit construit quand je veux juste avancer dans ma partie. J'ai bien conscience que c'est inscrit dans

la formule de la licence depuis des années, mais je m'interroge sur les raisons qui nous ont collectivement poussés à supporter ça pendant le confinement. Peut-être qu'on avait besoin de motivation pour se lever le matin, ou d'une occupation pour oublier ces réunions en visio à rallonge pendant le Covid. Mais aujourd'hui, je n'ai plus le temps d'attendre trois jours pour rembourser 560 780 clochettes à Tom Nook, et encore moins le temps d'interrompre ma

Oui, c'est marrant de se faire insulter par un crocodile parce que je ne lui ai pas rendu visite en six ans.

grasse matinée du dimanche pour aller voir le prix des navets. Mais je comprends. *New Horizons* reste un jeu très doué pour donner l'impression qu'on incarne véritablement un habitant de son île, et j'ai depuis rarement vu un jeu égaler cette science du dépaysement. La mise à jour 3.0 sortie en janvier étoffe même la formule avec l'arrivée de l'Hôtel Amiral, tenu par une famille de tortues pour accueillir des PNJ touristes. Il faut discuter avec les tenanciers de l'hôtel, passer un peu de temps avec les vacanciers mais surtout décorer leurs chambres à partir d'une sélection d'objets pré-établie. Le jeu impose d'ailleurs certaines contraintes comme « Bord de mer » ou « Soleil Levant » pour la décoration, qui mettent à profit nos compétences d'architecte d'intérieur

et donnent un peu l'impression de faire autre chose de ses journées.

Il navet les mots, il m'a rendu accro

Cette mise à jour 3.0 amène également la dimension des songes, avec la possibilité de visiter plusieurs Rêver'îles à personnaliser comme bon nous semble. On peut y poser tous les objets qu'on veut et même changer l'heure et la météo à notre guise. C'est bien mignon, mais ça n'égale pas la meilleure mécanique ajoutée dans la mise à jour : le mégaphone. En payant 3 500 clochettes, on débloquent un objet qui permet de hurler sur sa Switch (dans le micro, avec sa vraie voix) pour appeler n'importe quel habitant et le faire rappliquer aussitôt. Ça évite de perdre de longues minutes parce qu'Isabelle l'écureuil a décidé de passer son samedi après-midi enfermée dans le musée. Après avoir joué quotidiennement à *Animal Crossing* pendant quelques jours, je me rends compte que je n'ai pas spécialement envie de poursuivre l'expérience. Oui, c'est marrant de se faire insulter par un crocodile parce que je ne lui ai pas rendu visite en six ans. Mais je me rends aussi compte que je suis passé à autre chose, et que recommencer une partie me demanderait beaucoup trop d'investissement. Je suis très heureux que le jeu m'ait accompagné en pleine pandémie, et ce serait peut-être mieux de laisser mon île intacte pour la visiter à nouveau dans cinq ans. On ne sait jamais, en cas de nouveau confinement. ■

CANARD PC HORS-SÉRIE N° 18

Jeux de plateau

DEWAN

Le grand retour
du jeu familial ?

TEST
LES KOBOLDS
ONT MANGÉ
MON BÉBÉ !

TEST
WARDEN KEENE :
UNE PETITE BIÈRE ?

DOSSIER
LE NEZ ET LES JEUX
DE SOCIÉTÉ : ODORAT
L'EXPLORATEUR

DOSSIER
ORGANISER UNE
SOIRÉE DE JEU
PARFAITE

DEVENEZ LA NADINE DE
ROTHSCHILD DU MEEPLE

L 14826 - 49 H - F: 8,90 € - RD



AVRIL - MAI 2026
BEL/LUX: 9,30 € CAN: 14,99 \$CAD

**Jeux de plateau
de rôle, de mains,
de vilains**

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

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

**Nouveau
EN KIOSQUE**

8,90 €

PAR AGAR

Diablo II : Reign of the Warlock

UN GRAND COUP DE PIED OCCULTE

Souvent, j'essaie d'imaginer à quoi peut bien ressembler la personne en charge des communiqués de presse français de Blizzard. Cette pauvre créature, sans doute à moitié folle et enfermée dans une cave, payée à écrire des machins qui semblent à chaque fois sortis d'un Google Trad de 2007. « *Dans Reign of the Warlock [...], redécouvrez l'histoire emblématique, [...] explorez des zones de terreur dynamiques, affrontez les anciens colossaux.* » Phrases complètement inintelligibles pour quiconque ne connaît pas déjà *Diablo II*. Mais peu importe : *Reign of the Warlock* est justement destiné aux fans de la première heure, aux *geriatric millennials* en quête d'une nouvelle dose de la drogue de leurs vingt ans.

La sortie de *Diablo II : Resurrected*, excellent remaster du chef-d'œuvre de Blizzard, n'avait pas surpris grand monde en 2021 : nous étions au début d'une décennie obsédée par les ressorties de vieilleries, et il était difficile d'imaginer qu'un jeu aussi important (ou, comme dirait la personne en charge des CP de Blizzard, « *iconique* ») n'aurait pas droit à son petit *refresh*. Tout le contraire de l'annonce, en ce beau mois de février 2026, d'une

preuve qu'il ne faut jamais renoncer à croire en ses rêves. Avant de nous intéresser au cœur de cette mise à jour, le « démoniste » (que nous appellerons ici par son nom original et beaucoup moins grotesque de *warlock*, car dans la vie il est essentiel de se respecter), penchons-nous donc sur la partie « mise à jour » de cette extension.

Reign of the Warlock apporte une pelletée d'améliorations que les joueurs réclamaient depuis un quart de siècle.

nouvelle extension pour un jeu sorti en 2000, surprise à laquelle même les fans les plus optimistes ne s'attendaient pas. Mais c'est ainsi : pour 25 euros, prix tout de même conséquent, *Reign of the Warlock* vous donnera accès à une nouvelle classe inédite ainsi qu'à une pelletée d'améliorations que les joueurs réclamaient depuis un quart de siècle,

Retour en enfer. Vous trouverez donc, en vrac, quelques nouvelles runes et mots runiques, de nouveaux objets uniques et panoplies, deux-trois ajustements aux mécanismes de jeu mais surtout trois grands changements d'interface. Premièrement, un système de filtre qui permet, en combinant des conditions (l'objet est magique MAIS n'est pas une épée ET est de qualité épique, etc.), de ne plus être noyé dans une mer de *loot* inutile dès qu'on explose un boss-piñata. Deuxièmement, et c'est pas trop tôt, un nouveau coffre qui permet enfin de transférer des objets d'un personnage à l'autre et de trier runes et gemmes sans devenir dingue. Troisièmement, la « chronique », sorte de registre qui tient le décompte des objets uniques et mots runiques

Genre :
hack'n'slash'vieux
Développeur /
Éditeur : Blizzard
(États-Unis)
Plateformes
dispo : Windows,
PS4/5, Xbox One/
Series, Switch
Date de sortie :
11 février 2026
Langues :
français, anglais
Prix : 25 €



Lui c'est Bob,
mon meilleur
ami. Oui, il vient
du septième
cercle des
enfers, mais
il faut savoir
être tolérant.





ON Y JOUE ENCORE DIABLO II : REIGN OF THE WARLOCK

Il a fallu 26 ans mais ça y est, *Diablo II* dispose enfin d'un coffre de stockage fonctionnel.

découverts et de ceux qui restent à trouver, avec même quelques petites récompenses destinées aux chômeurs de longue durée, par exemple un nouveau look pour le *town portal* offert aux joueurs qui auront réalisé tous les mots runiques possibles (bon courage, on se revoit à nouveau dans 26 ans). Tout cela est très bien. Tellement bien et, surtout, tellement nécessaire qu'on se dit que Blizzard est quand même un peu rat de n'offrir ces modifications qu'aux acquéreurs d'une extension à 25 balles au lieu de les donner à tous les joueurs. Mais passons et intéressons-nous à la pièce maîtresse de cette affaire, le fameux *warlock*. Pour le vétéran chenu de *Diablo II* que je suis, les premières minutes passées à traverser la lande sanglante aux commandes d'un nouveau personnage avaient quelque chose d'extrêmement étrange, presque d'uncanny, comme si j'étais de retour dans ma chambre d'étudiant, à traverser pour la première fois des lieux aujourd'hui connus par cœur. D'autant que Blizzard a pris soin de faire en sorte que cette classe soit parfaitement intégrée au jeu d'origine, utilisant par exemple des icônes du premier *Diablo* pour certaines compétences afin de parfaire l'illusion – montrez le *warlock* à quelqu'un qui ne connaît pas *Diablo*, il sera persuadé que cette classe a été développée en même temps que les autres. En tout cas, en ce qui concerne son aspect visuel.

Un jour je serai le meilleur invocateur. Côté gameplay, c'est un peu différent. Non seulement le *warlock* est complètement OP (mais bon, on peut espérer qu'ils vont le patcher) mais on a l'impression en le contrôlant d'être aux commandes d'un

personnage de *hack'n'slash* de 2026 qui aurait atterri dans un jeu de 2000. Fini la rudesse et la vulnérabilité qui caractérisaient les classes d'origine, tout du moins tant qu'on n'avait pas fini de les optimiser : les sorts de feu du *warlock* vous permettront de piétiner les modes normal et cauchemar sans verser une goutte de sueur. Ses compétences démultipliant les attaques de mêlée (notez qu'il est capable d'utiliser une arme à deux mains avec un bouclier, privilège jusque-là réservé au barbare) le rendent plus efficace au corps-à-corps que les classes spécialisées dans le combat rapproché. Finissons par une spéciale dédicace à la compétence « *capturer un démon* », à la fois géniale (on peut s'adjoindre les services de

Ce vent de modernité (et de facilité) que le *warlock* offre à *Diablo II* m'a complètement fait retomber.

n'importe quel démon du jeu à l'exception des boss, ce qui ajoute au jeu un petit côté *Pokémon* très jouissif) et complètement pétée, puisqu'il est possible, à condition de soumettre un démon disposant de bonus conséquents, de bénéficier gratuitement d'un machin quasiment invulnérable et pourvu d'auras offensives surpuissantes. Mais, force est de le constater, ce petit vent de modernité (et de facilité) que le *warlock* offre à *Diablo II* m'a complètement fait retomber (je ne veux même pas savoir combien d'heures j'ai passé dessus cette semaine, c'est une catastrophe) et m'a permis

de réaliser que, même tant d'années après sa sortie, aucun de ses concurrents ni de ses successeurs n'a réussi à parfaitement recréer la formule parfaite, mélange de casino et de caillou de crack pur, qui fait le génie de *Diablo II*. Je ne suis pas seul à le penser, puisque *Diablo II : Resurrected* (sorti sur Steam à l'occasion de *Reign of the Warlock*) est aujourd'hui plus joué que *Diablo IV* sur la plateforme de Valve. Et parce que Blizzard, content de l'accueil réservé par les joueurs à cette extension que personne n'attendait, ne compte pas en rester là. Dans un sondage, un échantillon de joueurs s'est vu demander de quoi il aurait envie : de nouvelles classes ? un nouvel acte ? un rééquilibrage des compétences existantes ? des niveaux de parangon comme dans *Diablo IV* ? Il y a de quoi être à la fois excité et inquiet devant ce renouveau d'intérêt. S'il procède avec finesse et se contente de corriger les défauts et aspérités de *Diablo II* et d'y ajouter régulièrement un peu de contenu, Blizzard a les moyens de remettre le roi du *hack'n'slash* sur son trône pour vingt ans de plus – l'ajout récent des « zones de terreur », qui offrent des bonus de *loot* et d'xp à des zones aléatoires du jeu et encouragent à ne pas farmer en boucle les trois mêmes boss, est par exemple une excellente idée. Mais s'il a la main trop lourde, se lance dans du *power creep* ou transforme *Diablo II* en *game as a service* farci de microtransactions indiscernables d'un *hack'n'slash* moderne, il ne fera que détruire tout ce qui en fait le charme. On souhaite bien du plaisir à l'équipe chargée, selon ses propres mots, « de peindre sur la Joconde ». ■

On-Together : Virtual Co-Working

UNE VRAIE BANDE DE FOCUS

On doit au moins ça à la crise sanitaire, on s'est tous rendu compte qu'un nombre incalculable de *middle managers* ne servaient à rien et que le télétravail était une pratique parfaitement viable. Cela ne veut pas dire que ceux qui ont la chance d'en bénéficier aujourd'hui ne font pas face à d'autres enjeux, comme un isolement qui peut peser ou une certaine difficulté à ne pas se laisser distraire. *On-Together*, avec son ambiance ostensiblement cozy, essaye à sa manière d'y remédier.

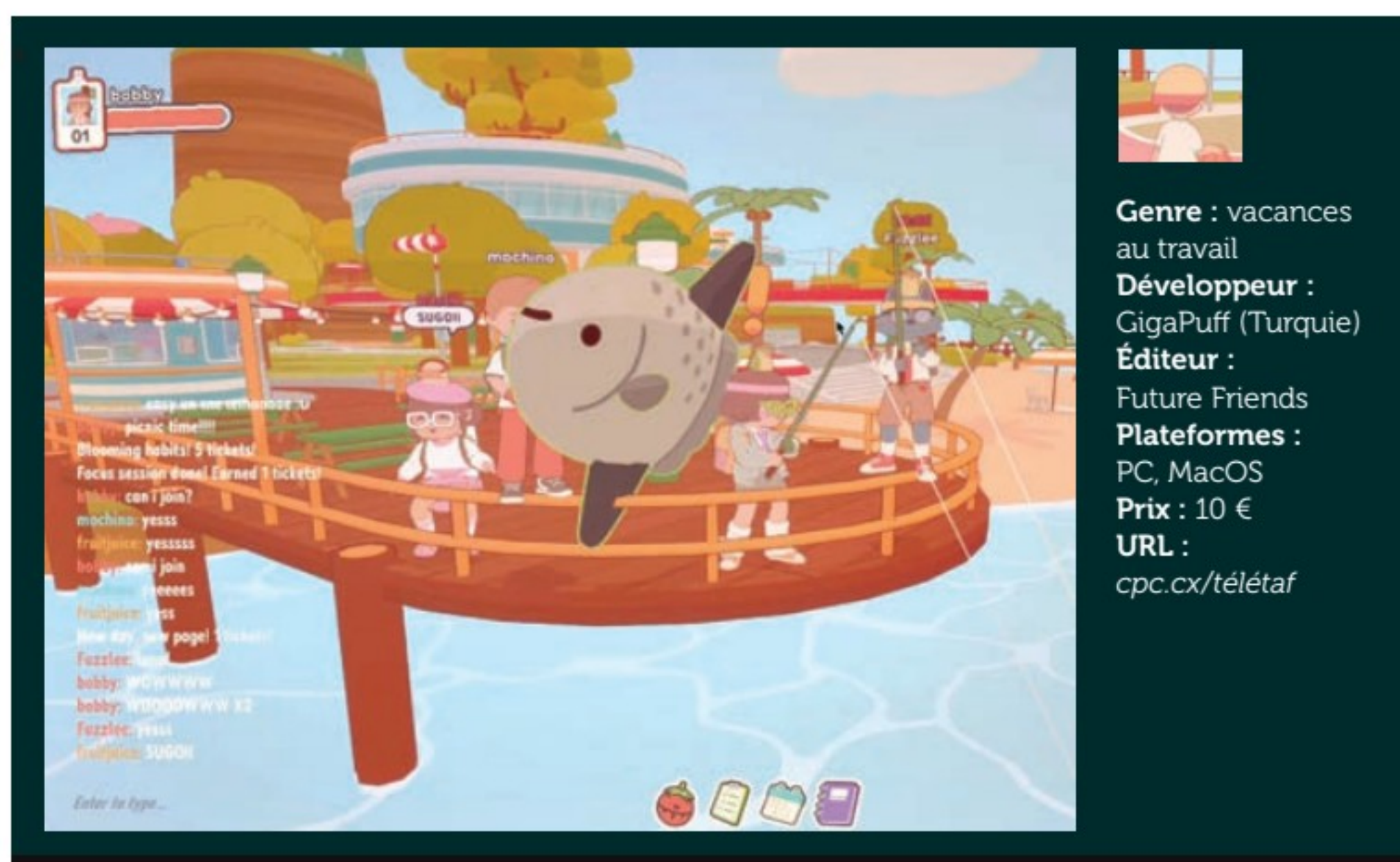
Vous l'aurez compris, on est dans la pure esthétique « wholesome games » pastel et mignonne héritée d'*Animal Crossing* et il faut être client. Je le suis, Ellen et Noddus aussi, et je pense qu'essayer de se démarquer au mieux des codes déprimants de ces engeances infernales que sont Slack et Teams était la meilleure chose à faire. Dans les faits, après avoir rejoint une session, privée ou non, et après avoir conçu votre avatar fait de sucre et de douceur, on débarque sur une petite île sur laquelle il est possible d'installer



son bureau où l'on veut et avec qui on veut. Autour d'un feu de camp, au sommet d'une colline, dans une bibliothèque à ciel ouvert, dans un jardin d'hiver ou dans une caverne dissimulée derrière une cascade : les bons spots dignes d'un influenceur voyage sur Insta ne manquent pas.

Cozy toujours, tu m'intéresses.
Une fois installé, on se jette alors sur la petite batterie de gadgets mise à

notre disposition afin d'organiser sa session de travail, comme une liste de tâches, un lecteur de musique « lo-fi beats » et l'incontournable minuteur Pomodoro qui sonne le début de la pause après vingt-cinq minutes de concentration, puis la reprise du boulot cinq minutes plus tard. Si l'idée de consacrer un écran entier à votre personnage et ses potes qui bossent, eux, ne vous enchante pas, la simple pression d'une touche permet de les réduire à l'état de widget, ne laissant apparaître que le strict minimum. Et si vous en avez ras la casquette à oreilles de chat d'être complice du grand capitalisme qui détruit la planète, vous pouvez aussi tout laisser tomber et affronter vos amis dans un petit match de basket ou vous détendre au cours d'une partie de pêche. Tout ça manque quand même d'un tchat vocal et d'un passage de relais quand l'hôte se fait la malle (pour l'instant, tout le monde est mis à la porte), mais je peux parfaitement voir en quoi un tel environnement pourrait mettre certaines personnes dans de bonnes dispositions pour, à défaut d'être plus productifs, être un peu moins misérables durant le télétravail. ■



Les derniers jours de Leikir Studio

QUATRE ANS APRÈS LE RACHAT,
LA LIQUIDATION JUDICIAIRE EST PRONONCÉE

Un an après la révélation du licenciement d'un tiers des effectifs de Leikir Studio dans nos colonnes (n° 464), le développeur parisien a définitivement mis la clé sous la porte. La nouvelle a encore une fois fait l'objet du strict minimum de communication publique, puisqu'elle est tombée le 15 janvier dernier dans un communiqué financier du groupe PulluP Entertainment, actionnaire majoritaire du studio.

Quelles sont les raisons de la discrète liquidation de Leikir Studio ? Pour comprendre, nous avons pu nous entretenir avec trois anciens employés, qui ont travaillé sur plusieurs des dernières productions du studio. Ils s'accordent à dire que les méthodes de travail de son fondateur et directeur, Aurélien Loos, ont une grande responsabilité dans la fin précipitée de l'entreprise. Les employés nous ont confié leurs critiques sur ses choix et sa manière de diriger les projets de jeux vers ce qu'ils considéraient comme des impasses créatives. « *Le point qui revenait souvent dans les discussions entre employés était qu'Aurélien s'approprie des rôles dont il n'a pas les compétences* », nous affirme Bernard¹, un de ces anciens salariés qui ont accepté de témoigner sous pseudonyme, par crainte de répercussions sur leur carrière.

LA SURVENTE À L'ORIGINE DES SOUCIS DE PRODUCTION. Le premier mal dont a semblé souffrir Leikir Studio était la survente de ses capacités aux éditeurs finançant ses jeux. Ce problème, un classique de l'écosystème du jeu vidéo, s'est matérialisé par des équipes standardisées d'une douzaine de personnes devant gérer un cahier des charges jugé démesuré, issu de promesses impossibles à tenir. Développeur pendant plusieurs

« C'était vraiment frustrant de voir des gens compétents sonner l'alarme pendant des mois. »

années au sein de l'entreprise, René¹ témoigne : « *Cela explique pourquoi on réussissait à se faire éditer : Aurélien Loos promettait des jeux très ambitieux pour une somme modique. Le problème, c'est que les équipes de développement essayaient effectivement de les réaliser, et on s'est épuisés à produire dans de mauvaises conditions.* »

Éric¹, ayant fait partie de l'équipe de production du projet avorté nommé *Bosco*, nous confie que « *des décisions étaient prises semaine par semaine sans aucun recul sur l'homogénéité du projet. Cela donnait un ajout constant de nouvelles fonctionnalités, plein de features sans aucune réflexion sur le scope ou la compatibilité avec les fondations techniques du projet. C'était le*

terrain de jeu d'Aurélien, et on se retrouvait à exécuter les décisions prises alors que beaucoup de choses étaient hors sol avec le projet ou ses ambitions. » Ainsi, d'après lui, l'action-RPG en 2D *Bosco* prévoyait 700 nœuds dans ses arbres de compétences, sept régions et cinq personnages jouables au système de progression différent pour chacun : « *Comme si on était en train de faire un scope de compétences de Path of Exile, pour un jeu qui aurait mérité tout au plus celui d'Hades.* » Particulièrement impliqué dans la production du projet avorté *Bosco*, Aurélien Loos ne s'était pas autant imposé dans le développement du city-builder *Synergy*, qui a pu aller jusqu'à son terme, mais en souffrant des mêmes contraintes. René, qui était membre de cette équipe de développement, raconte : « *On espérait faire un jeu au niveau des gros city-builders du marché, mais avec une fraction du budget. Le temps de production total de Synergy était inférieur au temps que passent la plupart des jeux du genre en accès anticipé.* »

DES PROJETS DÉMORALISANTS POUR LES ÉQUIPES. Nos témoins évoquent également le manque de considération de la direction pour l'avis des équipes en place. Ainsi, d'après Éric : « *Après le départ du producer originel sur Bosco, Aurélien se chargeait de faire la gestion de projet avec une fatigante réunion hebdomadaire d'une demi-journée. On était censé y parler en équipe des besoins, mais en pratique, c'était surtout une occasion pour lui de donner son avis sur l'avancement de nos tâches. Il n'avait pas confiance en notre expertise sur ces sujets.* » Même après le recrutement d'un producteur, la délégation n'était pas à l'ordre du jour, selon lui : « *Il a continué à avoir ce comportement lorsque le nouveau producer est arrivé, de manière plus subtile d'abord, puis en le rangeant à son avis. Il y avait tout de même du mieux sur le suivi de projet puisque ce dernier a commencé à faire un inventaire de l'état du jeu par rapport aux demandes de l'éditeur DotEmu. Un travail qui n'avait pas été fait alors qu'Aurélien nous annonçait une deadline qui déciderait de l'avenir du projet à l'échéance de quelques mois. Après deux ans de pré-production, l'état de non-gestion du projet était choquant.* »

Cette gestion très personnelle des projets a conduit, d'après nos témoins, à une démoralisation dans les équipes, lassées de travailler en sachant que leurs points de vue resteraient

1. Les prénoms ont été changés.



■ Une brève histoire de Leikir Studio

2020 : lancement de la production de *Metal Slug Tactics*

2021 : lancement de la production de *Synergy*

Février 2022 : rachat de Leikir Studio à 70 % par Focus, devenu PulluP Entertainment

Début 2023 : lancement de la production de *Bosco*

Mai 2024 : *Synergy* sort en accès anticipé

5 novembre 2024 : sortie de *Metal Slug Tactics*

12 décembre 2024 : fin de production

et renvoi de l'équipe de *Bosco*

16 avril 2025 : sortie de la version 1.0 de *Synergy*

Juin 2025 : début de la production d'*Altérité*

Septembre 2025 : suivant l'arrêt de la production d'*Altérité*, le CSE contacte PulluP Entertainment, qui diligente deux enquêtes jusqu'à novembre 2025

7 janvier 2026 : annonce de la fermeture du studio aux employés

8 janvier 2026 : démission d'Aurélien Loos de toutes ses fonctions

21 janvier 2026 : le tribunal de commerce prononce la liquidation de Leikir Studio



ignorés. « C'était vraiment frustrant de voir des gens compétents sonner l'alarme pendant des mois, sachant que s'ils soulevaient que des chantiers de fond étaient à reprendre, ils risquaient de se fâcher avec Aurélien. L'attitude la plus simple à adopter était la résignation. Cela m'a frappé quand des collègues m'ont dit : de toute façon, ce projet c'est de la merde et jamais on en sort quelque chose de bien. » Éric regrette à cette occasion que les leads créatifs n'aient pas pu s'emparer des décisions, et pense même qu'en peu de temps, *Bosco* aurait pu être remis sur de bons rails.

DES RELATIONS COMPLIQUÉES AVEC LES ÉDITEURS. Le patron du studio aurait également limité les rapports des employés avec les éditeurs de façon contre-productive. Nos témoins précisent que les employés auraient aimé avoir des retours directs des différents éditeurs, plutôt que de passer par Aurélien Loos. Selon Éric, « c'était particulièrement difficile d'avoir des informations suite à nos livraisons. Lors de l'annulation, Aurélien nous a dit que le publisher nous reprochait certaines features. Pourtant, ce n'était pas ce qu'il y avait marqué dans leur document de retours. » Après la fin du versement des *milestones* (nom des étapes contractuelles d'un projet) de *Bosco* par l'éditeur DotEmu, Aurélien Loos avait annoncé aux équipes de Leikir que l'annulation du projet était due à un manque de trésorerie de la part de l'éditeur. Une affirmation difficilement vérifiable, mais qui omettait surtout la part de responsabilité de Leikir Studio, le jeu n'étant simplement pas assez viable pour continuer le développement jusqu'à sa commercialisation, selon nos témoins. Toute la communication du directeur aurait consisté à rejeter la faute sur des forces extérieures : les éditeurs ou les autres salariés. Malgré l'annulation du jeu, Éric nous affirme que l'équipe de développement a été contrainte de travailler encore sur le projet pendant deux mois en produisant une démo sur la base du travail effectué, « avec des objectifs improbables, en sachant très bien que, le projet étant lié à une licence, la possibilité qu'il soit repris par un autre éditeur était quasi nulle ».

DES OUTILS INADÉQUATS IMPOSÉS PAR LA DIRECTION. Écueil additionnel selon les salariés interrogés, les outils et logiciels imposés par la direction compliquaient sévèrement la production des jeux. Bernard nous confie : « L'équipe de *Bosco* demandait à changer d'outils, mais Aurélien imposait de rester sur ceux qu'il connaissait. » Éric confirme : « Il n'était pas rare qu'Aurélien impose des outils non prévus par la prod. Les programmeurs, peu nombreux, devaient assurer le maintien d'outils non choisis tout en avançant très vite sur le gameplay ou l'artistique. Le principal outil imposé sur *Bosco* était un outil d'intégration de la narration (Articy), beaucoup trop complexe pour l'usage qu'on en faisait. Il était censé arranger le narrative designer (qui n'en avait pas exprimé le besoin), mais causait constamment des problèmes d'intégration et des bugs. » Résultat selon lui, des tâches théoriquement simples prenaient des allures de parcours du combattant à cause d'une dette technique qui s'accumulait : « À la fin du développement de *Bosco*, pour changer une attache il fallait ouvrir six fenêtres différentes.

Pour changer une valeur pour la première fois au lancement de son PC, il fallait lancer Unity, puis fermer Unity, restaurer un fichier dans Git, puis relancer Unity. » Au-delà des problèmes d'outils, c'est surtout la communication du directeur que les salariés lui reprochent.

UNE COMMUNICATION INTERNE NUISIBLE. Les employés évoquent des méthodes managériales faites pour créer la confusion par la communication, en laissant volontairement les salariés dans le flou. Bernard affirme : « Il avait l'habitude de prendre les employés en tête-à-tête quand il fallait discuter d'un problème et il était notoire que lui faire changer d'avis était presque impossible. » René témoigne également : « Aurélien souhaitait tout contrôler, et choisissait soigneusement les informations qu'il partageait ou pas aux équipes. Ce sont des choses qu'on réalise a posteriori, en échangeant avec des collègues. Il ne s'entretenait avec les employés que un par un pour contrôler un maximum ce qu'il partageait. » Ces méthodes se seraient particulièrement fait jour sur un cas de harcèlement qui nous a été raconté. Peu de

Des tâches théoriquement simples prenaient des allures de parcours du combattant à cause d'une dette technique qui s'accumulait.

temps avant la fin de la production de *Bosco*, un membre de l'équipe a tenu des propos relevant du harcèlement sexuel et de la menace physique envers un autre salarié. Ces messages ont été remontés à la direction, qui a immédiatement pris des mesures pour stopper les échanges entre les employés concernés et mené une enquête, demeurée secrète pour les autres membres du personnel et même le reste de l'équipe de production de *Bosco*. C'est la manière de présenter cette affaire à une partie des équipes qui a constitué un problème aux yeux de nos témoins.

DES EMPLOYÉS QUI SE SENTENT MANIPULÉS. Quelques jours après les faits, Aurélien Loos a convoqué une réunion de crise pour tout le studio. Bernard raconte : « Il a pris la parole en disant que la direction lançait une enquête pour harcèlement, que les faits étaient graves, et que l'équipe de *Bosco* devait passer en télétravail immédiatement jusqu'à la fin de leur contrat. » Éric nous fait part de sa surprise « quand [ils se sont] rendu compte que l'enquête ne portait pas sur le harcèlement sexuel », mais sur le harcèlement moral de deux membres de l'équipe envers le salarié accusé de harcèlement sexuel. D'après Éric, cette enquête aurait également servi à accuser les salariés de sabotage : « Les questions étaient des accusations comme : vous êtes-vous organisés pour arriver tous en retard à cette réunion, ou pour ralentir la production ? » Auprès des autres équipes du studio, Aurélien Loos aurait évoqué les faits de harcèlement, mais également une volonté de la part de l'équipe de *Bosco* de saboter activement le projet, alors à quelques jours de l'annulation après presque deux



années de production. Extérieur à cette histoire, Bernard témoigne : « Au cours d'une deuxième réunion, il nous a même dit qu'un groupe Discord s'était monté pour nuire à l'entreprise et qu'il y aurait eu des bugs introduits dans le code pour saboter le projet. La dernière fois qu'on a entendu parler de cette situation de la part d'Aurélien, son discours était de nature : ce n'était pas si grave, mais un peu quand même. Bref, un flou complet sur une situation qui semblait pourtant importante pour l'entreprise. » D'où la perception partagée entre nos témoins d'une forme de manipulation du directeur envers les équipes restantes, comme nous le raconte Bernard : « Après discussion avec les membres de l'équipe de ce projet, il semblait plutôt que les accusations de sabotage étaient fausses. Avec le recul, ces réunions exceptionnelles ont un goût de manipulation de la part d'Aurélien. » Éric témoigne : « Il en a profité pour antagoniser l'équipe en disant que ces affaires de harcèlement étaient des règlements de comptes, que globalement toute l'équipe de Bosco était vérolée de gens à qui il n'aurait pas dû donner sa confiance, et qu'en sous-texte c'est la raison de l'échec du jeu. »

LA REPRISE EN MAIN DE L'ÉQUIPE DE SYNERGY. Lorsque l'équipe de Bosco est licenciée après la fin prématurée de la production, fin 2024, il ne reste alors au sein du studio qu'une quinzaine de salariés, essentiellement l'équipe de production de Synergy. La décision est prise en juin de produire un nouveau titre réunissant toutes les forces restantes de Leikir. Sous le nom de code *Altérité*, ce jeu était prévu pour être directement édité par la maison mère Focus/PulluP,

Une perception partagée entre nos témoins d'une forme de manipulation du directeur envers les équipes.

mais n'aura eu le temps que de réunir quelques fonds du CNC. René nous affirme : « Aurélien s'est imposé en tant que directeur créatif et producteur. Le projet est complexe, et le scope ne correspond pas au budget. Personne n'est là pour ramener Aurélien à la réalité. Les erreurs ont été répétées de projet en projet, sans que rien ne change. Pourtant, beaucoup de choses lui ont été remontées. » Très vite, l'équipe qui, sur Synergy, avait été plutôt épargnée par les méthodes de production d'Aurélien Loos, déchant. Bernard témoigne : « Sur *Altérité*, les réunions étaient menées par Aurélien et se passaient dans un silence de mort, là où toutes les réunions Synergy avaient une énergie et un partage entre tous les membres à voix égales. »

En plus de décisions créatives contestées, le patron du studio gère son entreprise d'une manière que les employés désapprouvent. René témoigne : « Il a pris beaucoup de décisions impopulaires, en particulier le fait de supprimer un jour de télétravail par semaine. Il le justifiait en disant que les réunions étaient plus simples en présentiel. Que ce soit pour les designers,

les développeurs ou les artistes, c'est pourtant beaucoup plus simple de se partager un écran à distance à deux, plutôt que de faire une réunion physique où Aurélien s'immisce et souhaite diriger. » Résultat, les salariés s'organisent pour officialiser leur désaccord. « Nous avons monté un CSE en 2025, qui réunissait tous les employés de production de Leikir sauf un », se souvient René. Bernard nous confie : « Après Bosco, il devenait clair qu'il fallait une représentation des employés à Leikir. Aurélien a accueilli l'annonce avec étonnement, car selon lui, ce n'était pas nécessaire. »

L'IMPLICATION DE PULLUP ENTERTAINMENT. Devant une production qui s'embourbe en seulement trois mois, le CSE contacte directement la maison-mère PulluP Entertainment en septembre 2025. René affirme : « PulluP a très vite réagi, en prenant les problèmes sérieusement. Ils ont diligenté une enquête des ressources humaines par un prestataire externe, et une enquête sur la production dirigée par des cadres de PulluP. Elles concernaient tout le monde, de septembre jusqu'à début novembre. Ce n'est qu'en janvier 2026 que l'on a su que la décision avait été prise de fermer le studio. » L'annonce est faite le 7 janvier par quatre cadres de la maison-mère, qui se sont déplacés dans les locaux de Leikir pour l'annoncer aux équipes. Le lendemain, Aurélien Loos démissionne de toutes ses fonctions chez Leikir Studio et PulluP. D'après René, « les employés sont globalement plutôt contents de la façon dont PulluP a géré les choses. Les gens extérieurs ont réagi aux nouvelles des licenciements et de la fin du studio en pensant qu'ils en étaient les responsables, mais ce n'est pas le cas. »

Reste parmi les employés un sentiment de gâchis et d'injustice : « La plupart des gens licenciés l'an passé n'ont pas retrouvé de travail dans l'industrie du jeu vidéo », confie René. Il ne s'attend pas à ce que ce soit différent pour les derniers salariés du studio. La maison-mère a fait savoir que les employés étaient libres de postuler aux offres internes des autres entités du groupe, sans que toutefois aucun plan ne soit prévu pour recaser les licenciés. Alors que PulluP Entertainment affiche encore de très beaux résultats financiers cette année, la fermeture de Leikir Studio sert à limiter les pertes engendrées par son rachat. Aurélien Loos, pour sa part, perd son double emploi de directeur de Leikir Studio et de consultant au sein de PulluP. Pour autant, ses anciens employés ne semblent pas disposés à le plaindre financièrement : après le rachat du studio à 70 % en 2022, en plus d'un double salaire, il a empoché une belle somme en revendant ses parts. Les comptes publics révèlent que sur les 3,2 millions d'euros déboursés par Focus à l'époque, Aurélien Loos et un autre actionnaire se sont versé 2,5 millions d'euros de dividendes. Moins de quatre ans plus tard, le studio qui a compté jusqu'à une trentaine de salariés ferme définitivement. René nous résume les choses ainsi : « Nous on perd notre emploi, lui s'en tire riche. » ■

Contactés par Canard PC, PulluP Entertainment et Aurélien Loos n'ont pas répondu à nos questions.





AVEC LE DLSS 5, NVIDIA SE NOIE DANS LE SLOP IA

PAR FUROLITH

Plus satisfait de se contenter d'employer l'IA pour améliorer la qualité d'image ou la fluidité des jeux, le DLSS de Nvidia veut passer à la vitesse supérieure en mettant les mains directement dans le cambouis de leur rendu 3D. C'est la raison d'être du DLSS 5, tout fraîchement annoncé, qui entend confier à des réseaux neuronaux la gestion des éclairages et des matériaux. Pour un résultat visuel... cauchemardesque, de ce que l'on en voit pour l'instant.

Dans le champ de mines que sont à notre époque les discussions autour de l'IA générative dans le jeu vidéo, le DLSS était une anomalie très notable, un usage qui semblait s'attirer les faveurs de la très vaste majorité des joueurs. Il vivait une vie si belle, et surtout si simple : il prenait des images de jeu, leur ajoutait des pixels pour les rendre plus nettes, parfois même quelques images entières pour les rendre plus fluides, et basta. Mais il était écrit que ça ne durerait pas : Nvidia assume depuis longtemps être engagé dans une course éperdue au « rendu neuronal », une démarche dont l'objectif affirmé est de confier de plus en plus de composantes du rendu 3D des jeux à des systèmes d'intelligence artificielle. Était-il donc inévitable que l'entreprise finisse par faire le pas de trop, celui qui accorderait ne serait-ce qu'un tout petit peu trop de liberté à l'algorithme, et lui laisserait produire des images au goût si distinctif, et si répugnant, de *slop* ? Il fallait en tout cas voir avec quelle assurance inébranlable, et quelle

flamboyante inconscience, Nvidia a non pas seulement franchi mais dynamité la ligne jaune, en ce jour fatidique du 16 mars 2026. Comment est-il possible que qui que ce soit dans l'organisation ait pu croire un instant qu'il allait impressionner son monde avec de telles images de démonstration ? Elles étaient censées faire étalage d'un « photoréalisme » brouillant la frontière entre rendu en temps réel et « effets visuels hollywoodiens ». Mais qu'y a-t-il d'un quelconque photoréalisme hollywoodien dans ces portraits de Grace transformée en poupée de cire dans *Resident Evil Requiem* ? dans ce Virgil van Dijk devenu parfaitement méconnaissable sur *EA Sports FC 26* ? dans ces environnements de *Starfield* soudain baignés d'une lumière d'hôpital, désespérément plate et blanchâtre ?

TOP OF THE SLOP. Ces images disent des choses absolument terribles (quoiqu'absolument pas surprenantes) de la façon dont Nvidia, en tant

qu'institution, perçoit désormais le jeu vidéo. En premier lieu, elle le voit avec des sensibilités visuelles que j'imagine tellement intoxiquées au *slop*, justement, qu'elles ne savent plus faire la distinction entre complexité et « photoréalisme », jusqu'à se permettre d'affubler ce deuxième qualificatif à des images montrant pourtant des invraisemblances physiques grossières : sources lumineuses artificielles invisibles, ombres portées informes, *tone mapping* incohérent au possible avec notamment une désaturation très excessive des zones à forte luminosité... Et puis, bien sûr, il y a le peu de cas qui est fait des intentions artistiques qui animaient les créateurs des jeux, l'IA se permettant d'altérer significativement les traits et expressions des personnages (quand bien même ce ne serait que par le truchement de la lumière) et les ambiances des lieux qu'elle dépeint. Le pire est que de toute évidence, sur ce deuxième point au moins, Nvidia avait anticipé les critiques qui lui seraient adressées – peut-être tout de même sans s'imaginer qu'elles seraient aussi





Resident Evil Requiem : au-delà de l'infamie commise sur le visage de Grace, notez comme le DLSS 5 oublie totalement de dessiner la lueur orange du lampadaire.

virulentes et unanimes. Et Jensen Huang de s'enorgueillir dans le communiqué de presse que l'outil « *préserve le contrôle dont les artistes ont besoin pour leur expression créative* » – juste après avoir appelé la technologie « *le moment GPT' de l'imagerie de synthèse* », voilà une cascade que, pour le coup, j'accepte de qualifier d'hollywoodienne. Plus en détail, Nvidia assure que le traitement ne touche pas un cheveu de la géométrie de la scène et des personnages, et qu'il n'agit pas non plus comme un simple « filtre IA » : il ajuste en superficie les nuances de chaque pixel sur la base de leurs données de couleurs et de leurs vecteurs de mouvement, tout en se soumettant entièrement aux ordres que les développeurs lui ont adressés à travers le SDK – lequel permettrait notamment de doser l'intensité du traitement, de masquer les zones où l'on ne veut pas qu'il s'applique, et d'ajuster les altérations à l'étalonnage.

ALEXA, JOUE DE LA MUSIQUE TRISTE. Dans l'absolu, tout ça paraît tout à fait crédible. Le problème, c'est que ces envolées lyriques sur l'importance de l'intention créative, ces mains innocemment levées en l'air pendant qu'on nous garantit que non, promis juré craché, on ne se permettrait jamais d'essayer de remplacer le processus artistique humain, c'est un refrain que l'on connaît par cœur, et dont on sait désormais à quel point il est creux. À titre personnel, je me le suis entendu chanter quand on a voulu me vanter les mérites d'outils de génération musicale. On me l'a chanté à propos de systèmes de PNJ du genre Ubisoft Neo ou Nvidia ACE (ça alors, encore vous ici !). Ce que ça cachait systématiquement : des interfaces de commande simplistes, deux ou trois réglettes permettant d'ajuster à la louche des paramètres génériques



EA Sports FC 26 : une lumière de studio sur un terrain de foot en plein soleil, c'est ça, la magie du DLSS 5 !

(voulez-vous que votre musique soit gaie ou triste ? que votre personnage soit jovial ou froid ?), voilà qui fera bien l'affaire. À mon sens, c'est précisément là que se trouve la plus grande insulte au concept même de création artistique : prétendre qu'il suffit de balancer à la figure des créateurs ces quelques potards, pourquoi pas accompagnés d'un champ *prompt*, pour leur redonner un contrôle significatif sur quoi que ce soit. Gare à ceux qui auraient la folie de penser que le sens d'une démarche artistique est généralement à trouver dans ce qu'elle produit de détails et nuances les plus infimes, plutôt que dans les traits grossièrement vagues que ces outils permettent à leurs utilisateurs d'exprimer !

TRONCHES EN BIAIS. Je n'ai pas trop de doute sur l'intention réelle derrière cette démarche : il s'agit évidemment bien moins d'exprimer son amour de la créativité humaine que de soigner préventivement le déni plausible quant aux limites et déficiences potentielles du système. « *Mais non enfin, ce n'est pas la faute de notre outil s'il ne produit que des rendus aussi dérangeants qu'uniformisés : c'est vous qui en avez le contrôle, alors si les résultats ne sont pas bons, c'est que vous vous en servez mal !* » Alors admettons : ces *ring lights* de streamer placées

virtuellement devant des visages au maquillage grotesque, ces environnements soudainement privés de leur atmosphère et baignés dans des éclairages de studio éhontément artificiels, ce ne sont pas des défaillances fondamentales du DLSS 5, conséquences des mêmes biais que les

Des sensibilités visuelles tellement intoxiquées au slop qu'elles ne savent plus faire la distinction entre complexité et « photoréalisme ».

mêmes données d'entraînement ont conférés à DALL-E, Midjourney, Stable Diffusion et les autres – on connaît notamment l'appétence de ces modèles pour les physiques « yassifiés » au possible. Ce serait donc le résultat de choix délibérés faits par les ingénieurs de Nvidia, convaincus que ces images étaient les meilleures qu'ils pouvaient diffuser pour vanter les mérites de leur invention. Ce à quoi la conclusion reste la même : est-on bien sûr que c'est à ces gens-là qu'on veut confier le futur des technologies graphiques du jeu vidéo ? ■



Par Perco

Kumata

Empile fourni

-  **Genre :** pose de tuiles
- Créateur :** Claude Leroy
- Illustratrice :** Mary Maka
- Éditeur :** Cosmoludo
- Nombre de joueurs :** 2 à 4
- Nombre de joueurs optimal :** tout va
- Durée :** 15 minutes
- Complexité :** accessible
- Surface de jeu recommandée :** table basse
- Prix :** 20 €

J'en ai marre des niaiseries à la Pierre de Coubertin. « *L'important c'est de participer gna gna gna* », que dalle, c'est la loi de la jungle. Je préfère suivre la philosophie de Conan (le théoricien) : « *Écraser ses ennemis, les voir mourir devant soi et entendre les lamentations de leurs femmes.* » Justement, ici, on va écraser.

J'aime bien Cosmoludo, un éditeur qui, depuis des années, a une vraie ligne éditoriale : des jeux abstraits, surtout à deux, avec une direction artistique design, mais sobre (*Mana*, *Hokito*, etc.). Ici, leur auteur fétiche Claude Leroy (*Gygès*) revient, mais on lui a donné un cahier des charges un peu particulier : vas-y Claude, casse la gamme. Je vous rassure, il n'est pas parti vers un *party game* où il faut imiter des

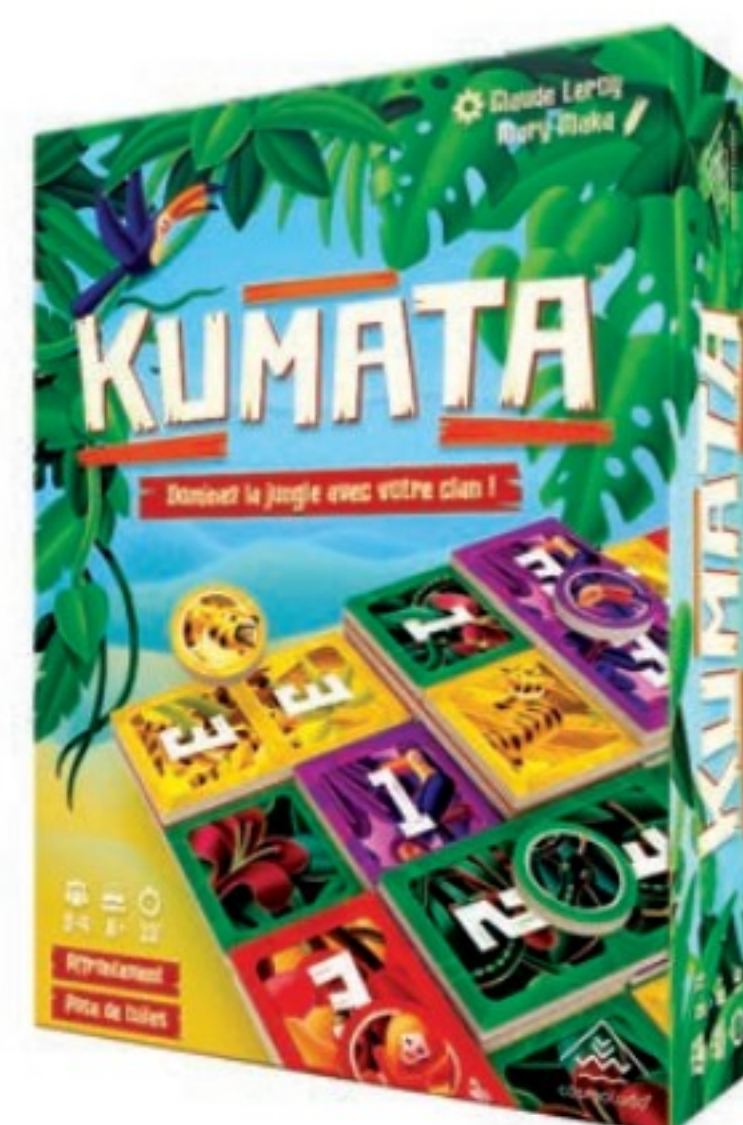
animaux en se mettant en slip et on reste dans le très stratégique, mais avec un peu de fun et beaucoup de méchanceté.

Il faut crever l'abstrait. *Kumata* est ce que je classe dans la catégorie des fillers-cannibales, ces petits jeux appris en cinq minutes, qu'on sort en début de soirée pour chauffer la table pendant 30 minutes, avant de se retrouver à 2 heures du matin, à relancer la vingtième revanche tandis que Michel – qui n'a pas compris l'ambiance – se met



quand même en slip. C'est du domino sous stéroïdes, qui a le culot de ne pas être un jeu abstrait. Il faut le dire vite, tant c'est un jeu de pose stratégique qui fait fumer les neurones, mais force est de constater : puisqu'on pioche ces dominos dans des piles devant soi, donc au pif, ce n'est pas un jeu totalement sans hasard, donc pas un jeu abstrait. C'est pas moi qui fais les règles, c'est comme ça. Pire, ce malotru s'offre le luxe d'être jouable jusqu'à 4 (un mode dédié existe à 2, faut pas déconner) et à être addictif dans toutes ses configurations.

Gaz à tous les étages. Les tuiles domino, ici, représentent les territoires de clans d'animaux (je soupçonne les gens qui



trouvent des thèmes pour ce genre de jeu d'être les mêmes à chercher un scénario dans les films pornos) et la mécanique d'enfilade est remplacée par celle de l'empilement sur vos anciens dominos ou, et c'est là que c'est drôle, ceux des autres. On y crée des étages et tout ce qui est caché en dessous ne compte plus. À la fin, seuls les points visibles sont comptés. *Kumata* est simple, mais son game design est bourré de petites idées lumineuses : chacun a un pion totem pour sécuriser un domino et interdire aux autres de le chevaucher, un joueur bloqué peut décaler une tuile de sa pioche devant lui et créer une nouvelle pioche, les points visibles devant soi comptent autant que ceux sur le plateau central en fin de partie (combinez ces deux règles et un joueur malin n'ira parfois pas beaucoup au combat au centre de la table, sécurisant des points au chaud devant lui). Une excellente surprise et une corde de plus à l'arc d'un éditeur qui gagne à être connu. ■

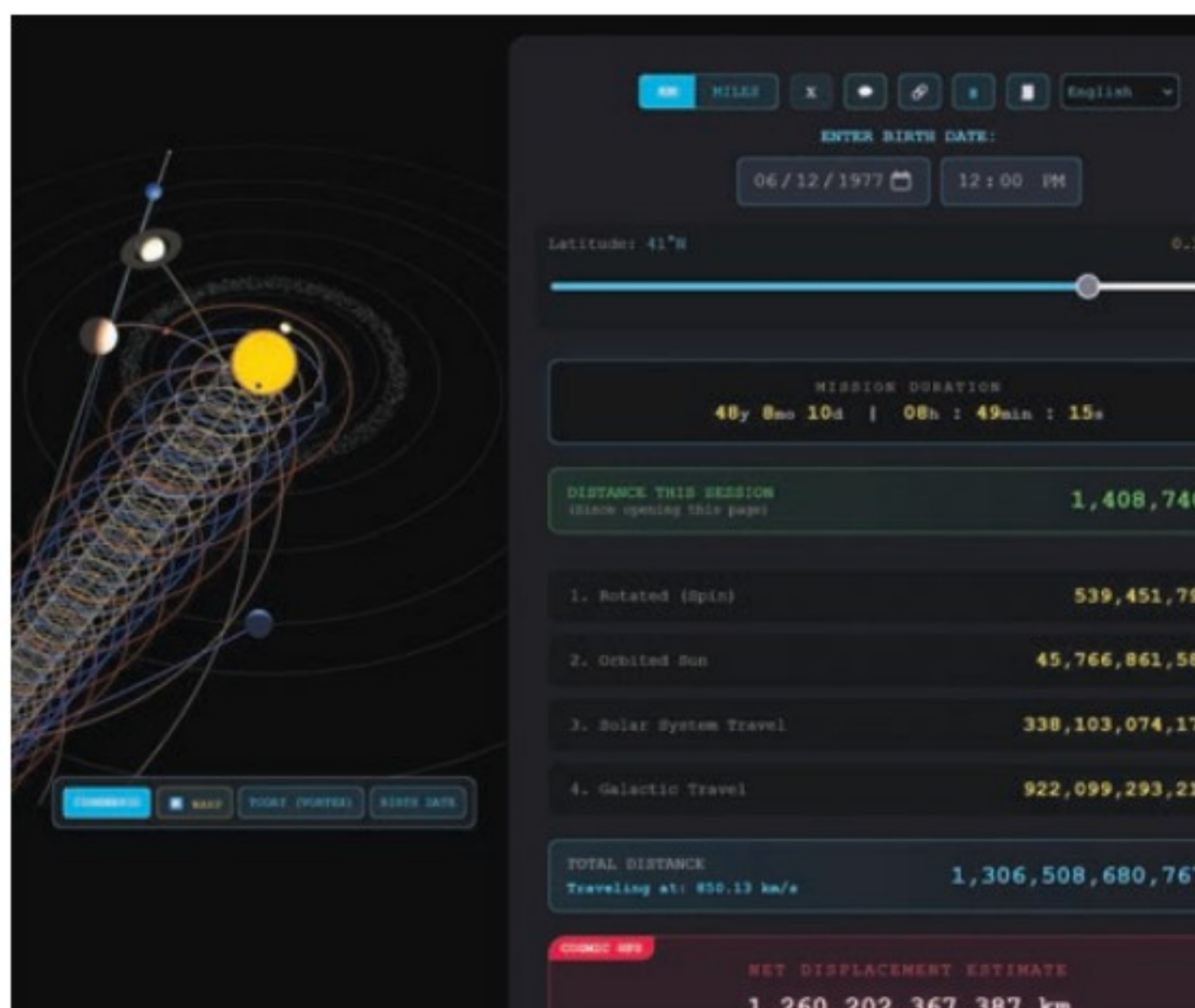
DOWNLOAD

SITE WEB

COSMIC ODOMETER

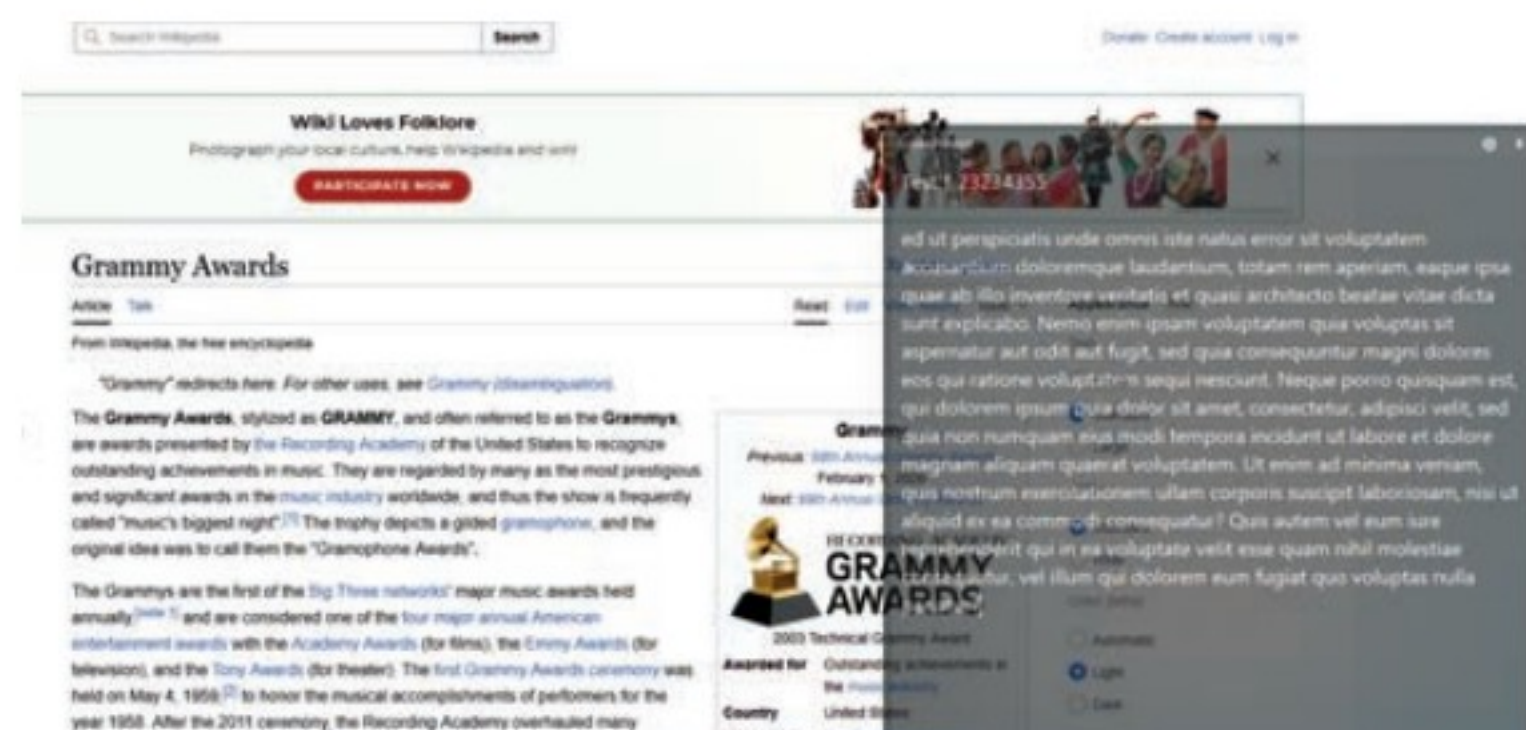
Vous pensez peut-être que vous devriez « bouger plus », éviter la sédentarité, ne pas vous encroûter à rester toujours au même endroit. C'est de la foutaise. Car d'un certain point de vue, nous sommes tous de grands voyageurs. Tenez, par exemple, rien qu'en lisant cette phrase, vous venez de faire une petite centaine de kilomètres, uniquement parce que la Terre tourne autour du soleil. Mais attendez. Le soleil tourne à toute berzingue autour du centre de notre galaxie. Et cette galaxie se déplace elle-même dans le vide cosmique à une vitesse de taré. Ça fait du mouvement, et c'est cela que calcule le site *Cosmic Odometer*. Alors, combien de bornes pensez-vous avoir parcourues depuis votre naissance ? Dix millions ? Dix milliards ? Si vous êtes en âge de payer des impôts, c'est beaucoup plus. Moi, par exemple, j'ai 1 250 milliards de kilomètres au compteur. Et dire que pendant un moment, je me forçais à faire du jogging comme un couillon... Le site m'indique aussi que je pourrais fêter mes 2 000 milliards de kilomètres galactiques le samedi 30 décembre 2051, alors j'ai noté la date dans mon calendrier Google. D'ici là, je vais continuer à végéter sur notre Terre, ce misérable caillou errant dans l'immensité spatiale, avec une conscience toujours plus aiguë de la vacuité de nos existences humaines. Car finalement, dans ce cosmos indifférent que nous parcourons sans but, comment donner du sens à nos vies ? En jouant aux jeux vidéo et en bouffant des trucs sucrés, probablement.

LIEN : [COSMICODOMETER.SPACE](https://cosmicodometer.space) - PRIX : GRATUIT



UTILITAIRE

SCREENPROMPT



Vous êtes en train de streamer sur Twitch, ou de participer à une réunion sur Zoom, Discord ou Teams en partage d'écran. Tout le monde peut donc voir ce qui se passe sur votre moniteur. Comment faire pour y afficher une petite fenêtre privée qui serait invisible aux spectateurs ? Vous me direz qu'il suffit de la mettre sur le second écran. Certes, mais d'une part, tout le monde n'a pas deux moniteurs à disposition, et d'autre part, à chaque fois que vous voulez jeter un œil à cette fenêtre (parce qu'elle contient, par exemple, vos notes personnelles ou le petit discours que vous êtes en train de réciter à votre patron), vous devez détourner le regard de l'écran principal, et donc de la webcam qui se trouve juste au-dessus. Ça ne fait pas très pro. C'est ce problème que résout ScreenPrompt. Ce petit utilitaire gratuit affiche une fenêtre indétectable par les applications de capture d'écran. Vous pouvez y mettre du texte, choisir son opacité et même cliquer « à travers ». Elle n'apparaît pas non plus dans la barre des tâches ou le *system tray*. Vos interlocuteurs n'auront donc aucune idée de son existence sur votre écran. J'ai testé sur OBS, ça marche parfaitement. Des petits malins pourraient aussi s'en servir pour, par exemple, avoir une antisèche furtive sous les yeux lors d'un entretien d'embauche en visioconférence, mais ça ne serait vraiment pas honnête.

LIEN : [CPC.CX/SCREENPROMPT](https://cpc.cx/screenprompt) - PRIX : GRATUIT



La grille de **Maîtresse de jeu**

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

Horizontalement.

1. Simulation de garde-forestier, alors gaffe.
2. Arme de jeu médiéval, alors gaffe. Auteur de poésie engagé, alors euh... alors... ah vous le saviez déjà ? 3. Classe de Team Fortress. Hack'n... mais... mais laissez-moi l'écrire au moins en entier avant de trouver ! 4. Pronom personnel. Patineuse dont le fair play est magnifiquement décrit au début du texte de Kumata (p. 80). L'union générale en général. 5. A l'air fin. Partitions de disque dur. 6. A développé les Metal Slug, Fatal Fury et King of Fighters. Type de mollusque. 7. À la fin des URL nauruannes. Débile à souhait. 8. Tenues de soirée. Assistant d'éducation. 9. Reflet navrant de robe. Source d'éclairage. 10. Département du Sud. Après le BIOS, mais avant l'UEFI (normalement il se reconnaîtra). Hectopascal quand on n'a pas envie d'écrire hectopascal. 11. Roman original de Stephen King. Forme surpuissante des boss de Final Fantasy X-2. 12. Platformer horofo horooooo hofooo ouh c'est dur, platformer horrorifoq, non, ça veut pas, bon : jeu où on saute et on flippe.

Verticalement.

I. Jeu où on sursaute et on flippe.
II. Fabricant informatique. Jeu où on resaute et où on inflippe, signé dconn. III. Flûte longue turque. Au sens large, en latin, et au sens abrégé, en français. Série live japonaise de Récré A2. IV. Le germanium dans le tableau des éléments (et pas des allemands, haha, les allemands, les... bon ok).

Application de matchage (curieux cette façon d'écrire "massage" en langage geek). Ligature de l'œil et de l'œuf. V. Jeu de gestion de port. MMORPG au fin fond de l'univers. VI. Reine catalane. Transistor de carte mère (ou d'ailleurs). VII. Roguelike à base de cartes. VIII. Fit de la réclame. Prénom japonais. Réduction pour senior. IX. La quéquette du graal (ne soyez pas choqués, c'était pour écrire "queue", mais avec un jeu de mots). FPS de Bungie (oui, encore). X. Transportée par l'émotion. Commença à bien sentir. XI. Définition moderne. Jeu de Spiders.

Aide de jeu : Eh beh, trente ans d'antialiasing, et être encore obligé de jouer avec "ça" ↓

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

Solutions du n° 476 : 1. Titan Quest. 2. El. Winnie's. 3. Romeo. Ère. 4. Rae. Home. 5. Anno. IP. Ci. 6. Aphelion. 7. Nicey. Onde. 8. Vient. Ynec. 9. Iy. SARM. VR. 10. Cal. Liéga. 11. Tmes. Naïf. 12. AAAA. Stunt. / I. Terra Invicta. II. Iloan. Iiyama. III. Menace. Léa. IV. Awe. Opens. Sa. V. Nioh. Hytale. VI. QN. Oie. Ri. VII. Unemployment. VIII. Eire. Inn. Gau. IX. SEE. Code Vein. X. Ts. Minecraft.

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

Siège social :

24-26 avenue Vladimir Ilitch Lénine
94110 Arcueil

Président : Ivan Gaudé

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

Adresse de la rédaction :

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

Presse Non-Stop

Tél : 01 47 35 24 33

Assistant : François Provost
francois@canardpc.com

Abonnements :

abonnements@canardpc.com

Courrier des lecteurs :

courrier@canardpc.com

Ancien directeur : Jérôme Darnaudet

Directeur de la publication :

Ivan Gaudé

Direction artistique :

Jean-Ludovic Vignon

CANARD PC

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

Rédacteur en chef adjoint, responsable

du dév. numérique : Ambroise Garel

Conception et Premier rédacteur

graphique : Thomas Rainfroy

Secrétaire de rédaction : Sonia Jensen

Dessinateur : Reno

Ont participé à ce numéro

Rédaction : Florian Agez,
Marion Bargiacchi, Corentin Benoit-Gonin,
Valentin Cebo, Maxime Fereol,
Ambroise Garel, Clara Germann,
Julie Le Baron, Julien Loiseau,
Olivier Peron et François Provost

Publicité

Denis : denis@canardpc.com

Tél : 01 84 25 40 79

Impression

Imprimé en France par :

Aubin Imprimeur

Diffusion : Messageries

lyonnaises de presse

Commission paritaire :

0224 K 84275

ISSN : 1764-5107

Tous droits réservés

Numéro 477 - Prix unitaire : 7,90 €

Date de parution : 1^{er} avril 2026

Dépôt légal à parution

Les indications de prix et d'adresses données dans les pages rédactionnelles du magazine le sont à titre informatif, sans but publicitaire. Les manuscrits, photos et dessins envoyés à la rédaction ne sont ni rendus ni renvoyés. Vous devriez le savoir depuis le temps, Canard PC n'a jamais fait de blagues de 1^{er} avril. Au contraire, avril, c'est justement le mois de relâche. Toute blague ou facétie serait purement fortuitement. Mais bon, cachez le naturel et il revient au culot.

CONÇU EN
ALLEMAGNE

be quiet!



DARK PERK

55g

~110h(@1k Hz)

max. 8k Hz

32k DPI

Profitez d'une liberté sans fil jusqu'à 110 heures, d'un capteur haut de gamme et d'un design léger de seulement 55g ! Équipée des meilleurs composants, comme un capteur PixArt PAW3950 et des switches Omron D2FP-FN2, la Dark Perk sera votre plus précieux allié pour libérer tout votre potentiel. Elle se décline en deux versions : symétrique et ergonomique, pour convenir à toutes les prises en main.

NOUVEAU !



Retrouvez les périphériques be quiet! chez nos partenaires :

www.1fodiscount.com · www.amazon.fr · www.cybertek.fr · www.grosbill.com · www.ldlc.com · www.materiel.net
www.rueducommerce.fr · www.topachat.com

bequiet.com

EXPOSITION

VIDEO GAMES & MUSIC

LA MUSIQUE DONT
VOUS ÊTES LE HÉROS

2 AVRIL
1^{ER} NOVEMBRE
2026



PHILHARMONIE
DE PARIS
MUSÉE DE LA MUSIQUE

LICENCES R-2022-004254, R-2022-003944, R-2021-013751, R-2021-013749. DA & DESIGN : FEELINGS / CGI : PÉRIMÈTRE