

LE MAG QUI CÂLINE LE JEU VIDÉO

CANARD PC

REPLACED

VIVRE AVEC LE TÉN-IA

GOING MEDIEVAL

OCCUPE-TOI DE TES FIEFS

PRAGMATA

CŒURS DE PIRATE



DOSSIER

UNE PETITE HISTOIRE DES MINI-JEUX DE HACKING

n° 478

LA FÊTE DU FRIENDSLOP
DE LA COOP' ET DES COPAINS

SUPER MEAT BOY 3D
IL S'EST BIEN VIANDÉ

EVERWIND
LA CROISIÈRE, ÇA M'USE

1^{ER} MAI 2026

L 17410-478 - F: 7,90 € - RD



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

Offres tendance

Ne manquez pas notre
sélection de super
offres de la semaine.

Jusqu'à
-40%
de réduction





Édito

par Ellen Replay

Ce sont des jeux qui nous ont fait grimper des montagnes insurmontables, trimbaler des camping-cars dans des forêts peuplées de grizzlis affamés, déménager des objets de valeur dans le silence le plus total ou encore explorer des exoplanètes à la recherche de morceaux de ferraille pour le compte d'une mégacorporation crapuleuse. Ce sont des générateurs de chaos et de formidables machines à histoires, qui s'appellent *Peak*, *RV There Yet ?*, *R.E.P.O.* ou encore *Lethal Company*, et ils font partie d'un genre qui fait de plus en plus parler de lui depuis l'année dernière : le « friendslop ». Tous ont pour point commun de coûter une poignée d'euros, d'être autant portés sur la coopération que sur une physique approximative et d'avoir été développés sur une période de temps réduite avant de connaître un succès commercial retentissant. À l'origine, le phénomène était perçu comme une réponse directe au sentiment d'isolement induit par le confinement. Aujourd'hui, c'est la preuve, selon le journaliste Harper Jay MacIntyre du magazine *Inverse*, que les joueurs deviennent de plus en plus friands de jeux à l'échelle réduite, souvent plus inventifs que la plupart des AAA. C'est un phénomène dans lequel Perco s'est plongé à corps perdu pour ce numéro, et dont je ne peux que me réjouir. À l'heure où l'industrie continue de licencier à tour de bras et où des développeurs cravachent pendant des années pour sortir des jeux sur lesquels leurs employeurs placent des efforts démesurés, j'espère qu'il y aura toujours une place pour ces petits jeux pliés en l'espace d'une après-midi, qui ont à la fois le potentiel de vous faire douter du concept même d'amitié et rire aux éclats.



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

Sommaire

News p. 04

La couv' p. 12

Pragmata

Une histoire des mini-jeux de hacking

Tests p. 19

Super Meat Boy 3D, Screamer, Samson, Tomodachi Life, Going Medieval...

Bientôt sur vos écrans p. 47

Everwind, Solasta II, Dark Scrolls, Road to Vostok, Nova Roma...

Sérvices après-vente p. 67

Les jeux de détective avec des animaux, La fête du friendslop, Canard dé...

12

En couv' Pragmata



n° 478

Pragmata © Capcom



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 @totodglingo.bsky.social

ackboo - error404



SALAUDS DE JEUNES !

Un papier intéressant d'Anna Siaredzich, cofondatrice de Swame Art Inc, chez nos confrères du site *Gamesindustry* revient sur les conséquences de la vague de licenciements sans précédent dans l'industrie du jeu vidéo (près d'un quart des emplois, selon un rapport GDC). Selon elle, au-delà des drames humains impliqués, c'est une réelle perte de savoir-faire institutionnel, de capacité de décision et de jugement, car beaucoup de ces emplois étaient ceux de seniors. Or, si les promesses de l'IA – ou ses mirages – sont tournées vers l'automatisation (et le coût moindre) de tâches, elle estime que « *l'automatisation ne supprime pas la complexité ; elle la déplace* ». En gros : sous pression, même si la production avance, la résolution des problèmes rencontrés repose sur les vieux de la vieille, ceux qui ont assez de bouteille pour lever les ambiguïtés et assurer le lien entre les sources, les équipes et les étapes. Bref, la future stabilité repose, pour Anna, sur la pérennisation des emplois des plus vieux, une bonne nouvelle pour ackboo et Ivan Le Fou. **P.**

Lors d'une interview dans l'émission *The Game Business*, le patron de Take-Two a expliqué qu'il n'y aurait pas de publicités *in-game* dans *Grand Theft Auto VI*, car « *ce serait abusif pour un jeu vendu entre 70 et 80 dollars* ». Du coup, on a enfin une idée de son prix lorsqu'il sortira en novembre. **A.**



Domino day

Après le placement de Nacon en redressement judiciaire par le tribunal de commerce de Lille, il y avait peu de doute sur la direction que prendrait la suite des événements. On savait que les actionnaires allaient mettre la main à la poche et que les décideurs grassement payés à faire des choix stratégiques qui les ont menés dans le mur démissionneraient dans un élan sacrificiel. Non, évidemment, ça, c'est sur Terre 2. Nous, on est sur Terre nulle, et c'est plutôt aux succursales de payer les pots cassés. Dans un communiqué de l'éditeur, on apprend que les studios franciliens Spiders, Kylotonn,



Cyanide ainsi que la société de *motion capture* Nacon Tech se déclarent à leur tour en cessation de paiement auprès du même tribunal, dans un tarif de groupe de très mauvais augure, en vue d'un redressement judiciaire. Cocorico. **K.**

The new Pope

Lucas Pope a peur. Il regarde par-dessus son épaule en permanence, guette les mouvements autour de lui, sursaute au moindre bruit. La star des jeux indés n'a pas peur des feux de la rampe, mais de Skynet qui le surveille. Lors d'un épisode du podcast *Mike & Rami Are Still Here*, avec Mike Rose et Rami Ismail, il a avoué ne pas trop s'épancher sur les détails de son jeu en développement, de peur

de se faire piquer son concept par l'IA. En gros, Lucas craint que ses interviews ne deviennent des prompts pour ChatGPT ou Gemini. « *Ce n'est pas une règle stricte* », précise-t-il, ce qui signifie que son silence est, sans doute, aussi lié à sa faible envie de révéler trop de choses trop tôt, ou tout simplement de se taper des interviews trop longues à longueur de temps. Moscou se refuse à tout commentaire. **P.**

Subnautica 2 : l'accident de décompression



Krafton, l'éditeur sud-coréen qui a racheté en 2021 le studio Unknown Worlds puis viré ses trois fondateurs l'année dernière pour éviter de leur payer un énorme bonus sur les (futurs) ventes de *Subnautica 2*, vient de se faire éviscérer par la justice américaine. Un juge du Delaware annule les licenciements et ordonne que l'ancien patron du studio, Ted Gill, retrouve le contrôle effectif du développement de *Subnautica 2*. Au passage, il rallonge la durée d'application du fameux bonus : Gill a désormais jusqu'au 15 septembre 2026 pour sortir une version anticipée du jeu et espérer ainsi toucher les 250 millions de dollars promis par Krafton si certains objectifs de vente sont atteints. Ce même juge précise qu'entre autres raisons, sa décision a été motivée par le fait que « le patron actuel du studio est un employé à temps partiel qui n'a jamais joué à *Subnautica* avant son embauche, ce qui a provoqué le départ de certains employés et retardé la sortie de *Subnautica 2* ». L'ambiance à la prochaine réunion va être folle. **A.**



Les gens n'ont plus le sens des priorités. Partout, on nous explique que l'information du moment, le truc à ne pas rater est le périple de la mission Artemis II autour de la lune ou, pour les plus politisés, le conflit en Iran et le détroit d'Ormuz. Or, tout cela n'est rien face à la véritable actualité, l'onde de choc qui parcourt le monde depuis la iii initiative et l'annonce inattendue de Klei : sonnez hautbois, résonnez musettes, *Don't Starve* est de

retour avec une suite, *Don't Starve Elsewhere*. Un épisode coopératif fidèle à la licence, mais qui semble apporter quelques nouveautés, comme une prise en compte de la hauteur dans les décors, et une survie que le studio promet « *intense et sans concession* ». Aucune date de sortie annoncée encore, il est donc temps de thésauriser vos RTT et jours de congés pour tout poser en une fois le jour J. Moi, en tout cas, c'est mon plan. **P.**

Attention, nouvelle règle !

L'agence européenne de ratification PEGI, celle qui permet d'un simple coup d'œil de savoir si *Shooter Militaire 3 : Édition Extreme Violence & Gros Mots* est un cadeau convenable pour sa nièce de six ans, annonce des changements. À partir de juin, s'il y a un lootbox ou gacha, bam, c'est au moins du PEGI 16. S'il y a des options d'achat limitées dans le temps façon *battle pass* qui ne garantissent pas qu'elles reviendront à l'avenir, bim,

c'est pas moins de PEGI 12. S'il y a des NFT, pan, c'est PEGI 18. Enfin, s'il y a des mécanismes qui récompensent la régularité ou qui punissent les absences, c'est respectivement PEGI 7 et PEGI 12 minimum. Une excellente initiative qui devrait classer le prochain *EA Sports FC* dans les jeux PEGI 16 (PEGI 3 aujourd'hui). Et pour l'anecdote, si *Pokopia*, avec ses quêtes quotidiennes, était sorti durant l'été, il n'aurait pas pu prétendre à un PEGI 3. **K.**



Retour dans la Zone

Cet été, le fantastique *Stalker 2: Heart of Chornobyl*, qu'Agar décrivait comme « l'un des jeux les plus incroyables, beaux et captivants jamais créés », va bénéficier de sa toute première grosse expansion (« plusieurs douzaines d'heures » de durée de vie, selon GSC Game World), sobrement intitulée *Cost of Hope*. Il sera possible d'y explorer la centrale nucléaire de Tchernobyl ainsi qu'une toute nouvelle zone, où devraient sévir des mutants particulièrement agressifs. Si mon expérience du DLC ressemble à celle que j'ai vécue sur le jeu de base, je devrais y passer des heures fabuleuses à mourir en boucle après avoir marché sur une anomalie, à me faire dévorer par des chiens errants et à agoniser au pied d'un arbre. **ER.**

Privé de Desert

Même si l'on est acquis à la cause de l'IA générative, il est devenu parfaitement contre-productif d'en vanter l'utilisation tant la sauce monte vite sur les réseaux. Après examen des cas *Clair Obscur* et *Anno 117*, tout bon *spin doctor* vous expliquera que la marche à suivre si vous en mettez et que vous vous faites choper, c'est de prétexter le simple oubli d'un *placeholder*. C'est d'ailleurs exactement ce qu'ont fait les développeurs de *Crimson Desert* après que de nombreux joueurs se sont rendu compte de la présence dans le titre de tableaux grossiers qui dépeignent, notamment, des chevaliers à visage fondu fusionnant avec leur monture. Un détail gênant de plus pour un des jeux les plus *mid* de sa génération, attendu



comme le Messie du gaming par un certain public particulièrement vocal en ligne pour le défendre contre cette vilaine presse qui ne sait pas reconnaître un chef-d'œuvre. **K.**

Black bloc d'escalade



Les gens de The Game Bakers n'ont absolument aucun sens du commerce. Après le succès, mérité, de leur excellent jeu d'alpinisme *Cairn*, le studio avait pourtant bien enchaîné en commençant à préparer des DLC. C'était malin, fait dans un bon timing et le premier DLC arriverait cet été pour ajouter de nouveaux terrains d'entraînement et des défis avec des falaises surplombant l'eau. Un sans-faute. Et soudain, l'erreur bête : tout cela sera gratuit. C'est n'importe quoi, comment voulez-vous que la productivité nationale et les revenus du Made in France reprennent du poil de la bête si même les succès francophones se mettent à s'offrir sans aucune contrepartie ? À l'heure des *game as a service* et des skins *Fortnite*, cette exception culturelle nous semble désuète et contre-productive. Déjà qu'ils ne veulent pas faire leurs jeux avec de l'IA, pffff, pauvre France. **P.**

Epic pendre



Il y a des records personnels qu'il ne faut pas nécessairement chercher à battre. La quantité de coups de pied qu'on assène dans sa vie à des lapins, par exemple. Ou bien le nombre d'enfants simultanés à qui on annonce que le père Noël n'existe pas et que la mort est inéluctable. Epic Games, lui, s'est dit que les 830 employés laissés sur le carreau en 2023, c'était petit joueur. Pour remédier à ça, prétextant que *Fortnite* est désormais moins rentable et plus coûteux (on ne peut que les croire sur parole, n'étant pas coté en bourse, avec des chiffres confidentiels), l'éditeur de ce qui représente l'un des phénomènes vidéoludiques les plus lucratifs de l'histoire annonce virer 1 000 personnes. Constatant qu'il ne deviendra jamais Roblox, l'odieux Epic déclare également fermer un certain nombre de services dont, franchement, j'avais oublié l'existence, comme *Rocket Racing* et *Ballistic*. **K.**



Mojang et Merlin Entertainments (un géant du secteur des parcs de loisirs) annoncent Minecraft World, un parc à thème qui se prépare au Royaume-Uni pour 2027. Peu de détails ont filtré pour le moment, mais j'espère qu'il y aura des creepers remplis de vraie TNT pour amuser les mômes. K.

Peuple

magazine

**Eric
De Roch**

*Resilient
mais Rebel !*

Rencontre exclusive

Son bébé **MAESTRO**

50 ans de Métavers

Mark Zuckerberg

Et aussi ...

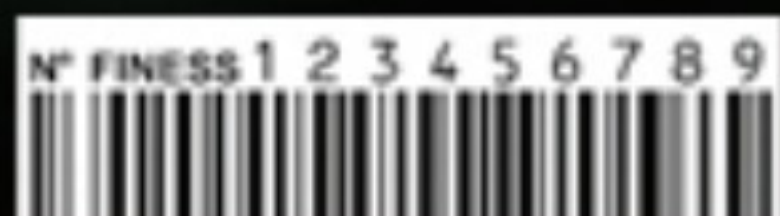
Le secret de ses Game Of The Year, son prochain livre "Journal d'un développeur"...

Révélation sans concessions

SAMEDI 23 MAI en direct sur BFM BUSINESS

avec VINCENT TOURAINÉ

page 12



2.50F

Libre Antenne

PAR KOCOBÉ



Un documentaire d'Abel Mestre et de Jérémie Michalak (73 minutes) à regarder dans le dos de vos parents sur France TV.

Petit, j'écoutais les cassettes du magazine *Les Voyages de Charlie* (oui, oui, le même que dans *Où est Charlie ?*). J'adorais ces mélanges soignés entre programme éducatif et théâtre radiophonique. Je m'y plongeais le soir, sous ma couette. Le périodique n'a duré qu'un an et j'ai décidé de passer le baladeur en mode FM. Je suis alors tombé sur la radio libre de Max, qui officiait sur Fun, et autant vous dire que c'était deux salles, deux ambiances. Canulars, affaires de cœur, affaires de cul, débats sans queue ni tête : c'était devenu mon rendez-vous transgressif quotidien. Mon petit secret que je ne partageais qu'avec les potes du collège. De Doc et Difool dans *Lovin' Fun* à la rudesse de Maurice, le documentaire *Libre Antenne* dépeint parfaitement ce qui a représenté un phénomène social des années 1990 que je n'ai connu que sur la toute fin, mais qui m'a profondément marqué.

Send Help

PAR ELLEN REPLAY

Linda Liddle est une employée modèle qui travaille pour une société de gestion financière, et qui voit ses espoirs de devenir vice-présidente s'envoler lorsque Bradley, le fils de son patron, reprend les rênes de la boîte. Bradley n'éprouve que du mépris pour Linda, qu'il juge injustement gênante et maladroite, mais décide tout de même de l'emmener avec lui à un voyage d'affaires à Bangkok. Sauf que l'avion se plante, Linda et Bradley sont les seuls survivants du crash et échouent sur une île déserte, où les rapports de force s'inversent subitement : Linda a des compétences pratiques en termes de survie, alors que Bradley est tout bonnement incapable de faire quoi que ce soit. Le film est un mélange habile de *Comment tuer son boss*, de la dernière partie de *Sans filtre* (Sam Raimi partage vraisemblablement un certain amour pour les scènes à base de vomi avec Ruben Östlund) et de *Misery*, riche en déferlement d'hémoglobine et en rebondissements. C'est drôle, jouissif et surprenant, et je pouvais difficilement imaginer un retour à l'horreur plus réussi pour Sam Raimi.



Un film de Sam Raimi qui donne envie d'apprendre à monter son propre abri, avec Rachel McAdams et Dylan O'Brien, 2026.

Mentalist

PAR KABOUKA

Depuis quelque temps, sans doute pour surfer sur le revival actuel des années 2000, Netflix rediffuse de nombreuses séries populaires de la période. Si toutes n'ont pas bien vieilli, d'autres en revanche se portent très bien, comme *Mentalist* (2008-2015), un des avatars de ce sous-genre de procédural policier où un personnage « atypique » (génie autiste, écrivain à succès...) vient secouer le cocotier trop pépère d'une équipe de flics attachants et résoudre des mystères tous plus élaborés les uns que les autres. Le « mentaliste » Patrick Jane, escroc repent suite au meurtre de sa femme et sa fille par le tueur en série John le Rouge, aide les équipes du CBI avec panache et une capacité répétée à enfreindre toutes les règles. Derrière le procédural répétitif, je (re)découvre une série charmante au casting attachant, aux enquêtes bien ficelées, d'une écriture fine et sobre teintée d'humour bien dosé. L'histoire finit, comme souvent, par s'essouffler, mais assez tard pour m'occuper longtemps. Moi qui pensais revisionner une série cliché à mettre en bruit de fond, je me retrouve devant des déductions qui me tiennent en haleine et un Columbo charmeur et insupportable qui captive l'attention. Un vrai plaisir même pas (trop) coupable.

Une série en sept saisons, disponible sur Netflix.



J'AI DEMANDÉ À LA LUNA...

Le service de jeux en streaming d'Amazon, Luna, vient d'opérer de petits changements. Oh, rien de grave, des trucs imperceptibles pour les joueurs comme supprimer la possibilité d'acheter de nouveaux jeux. Et pour que cela soit totalement indolore, les jeux et les abonnements tiers achetés avant le 10 avril seront carrément supprimés de vos bibliothèques. Aucun remboursement ne sera accordé, sinon cela ne serait pas drôle. Amazon pousse la blague jusqu'à préciser que si les jeux ont été achetés sur d'autres plateformes, ils continueront d'être jouables là-bas, donc tout va bien. Les utilisateurs actifs de Luna auraient pu se regrouper pour intenter une *class action* contre le géant américain, mais il faut être plus que huit, dommage. **P.**

Ça manque un peu de SELL

Le SELL (pour Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs, je crois que tout le monde connaît cet acronyme désormais, mais il me fait tellement rire que je le précise quand même à chaque fois) vient de dévoiler son bilan pour 2025 : le marché du jeu vidéo français se porte comme un charme et enregistre une croissance d'environ 3 % par rapport à l'année dernière. Tout va bien dans le meilleur des mondes, si l'on exclut les fermetures de studios, les redressements judiciaires, les licenciements par centaines et le fait qu'on soit tous devenus le petit chien dessiné par KC Green qui se dit « *This is fine* » alors que le monde brûle autour de lui, j'imagine. **ER.**



300 millions de dollars. Voilà l'estimation basse avancée par le très renseigné journaliste Jason Schreier d'une production AAA contemporaine **typique développée en Amérique du Nord. À titre de comparaison, en 2013, le budget de GTA V de 265 millions de dollars représentait un record stupéfiant.** **K.**



L'Attaque du clone

Je ne sais pas si vous avez eu l'occasion de jouer à *It Has My Face*, mais le concept est absolument fantastique : on s'y voit attribuer un avatar simpliste aux traits physiques aléatoires, avant d'être propulsé dans un monde peuplé de personnages où se trouve votre propre clone, lequel cherche désespérément à vous tuer. C'est un mélange de roguelite et de *Qui est-ce ?* où vous allez courir frénétiquement à la recherche d'une arme, fixer intensément tous les petits personnages qui vous entourent et tuer des PNJ innocents simplement parce qu'ils ont eu le malheur de porter la même paire de bretelles que vous. Si vous voulez vous faire une petite idée, la démo est disponible gratuitement sur Steam, et le jeu est sorti d'accès anticipé le 3 avril. **ER.**

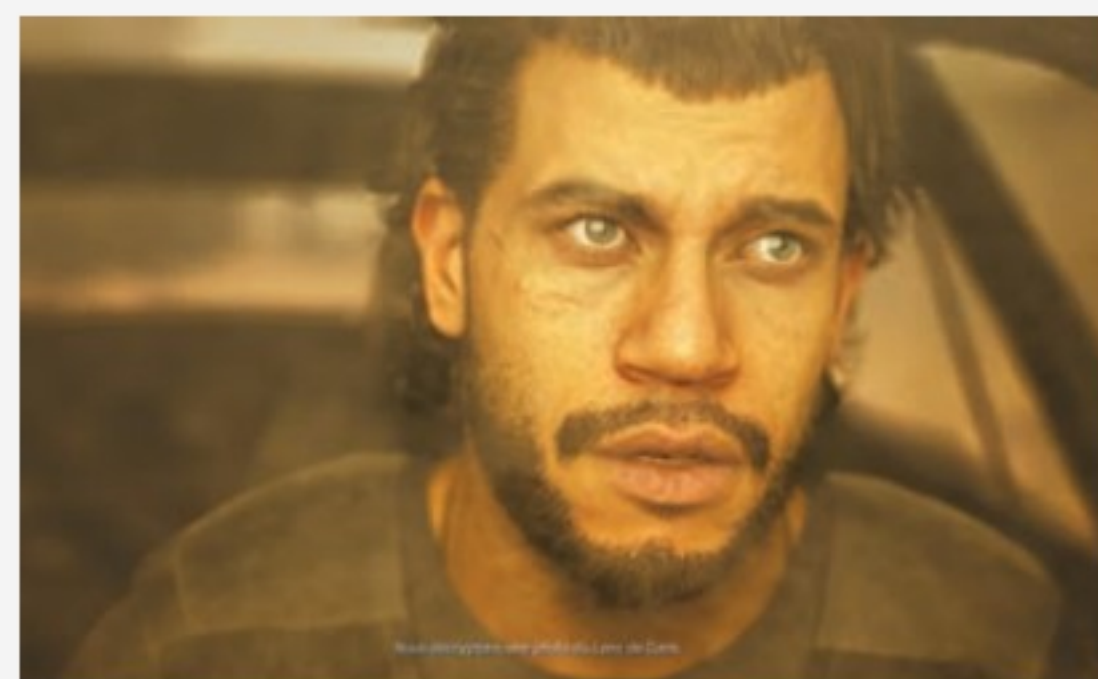


Le prix des consoles Sony a augmenté le 2 avril dernier : la PS5 passe à 650 € (contre 500 € à son lancement, il y a tout de même plus de cinq ans), la Pro passe à 900 €, la version digitale à 600 € et le Playstation Portal à 250 € – ce qui signifie que chaque jour nous rapproche d'une dystopie nulle où des gens se fileront des barrettes de RAM sous le manteau dans des parkings mal éclairés. **ER.**

Je te quitte, et c'est 100 % de ta faute (gros nul)

Derniers soubresauts du lancement catastrophique de *MindsEye* : IO Interactive (qu'on connaît surtout pour sa franchise *Hitman*) annonce mettre un terme au contrat d'édition le liant au créateur du jeu, le studio Build A Rocket Boy. Pour la suite de sa vie commerciale, qu'on imagine bien triste, *MindsEye* sera donc auto-publié. Dans son communiqué de presse, IO Interactive ne s'embarrasse même pas des formules de politesse habituelles du genre « *après cette collaboration passionnante, nous souhaitons plein de bonnes choses à notre ex-partenaire qui part explorer de nouveaux horizons bla bla bla* ». L'éditeur suédois dit sèchement qu'il

se barre là, tout de suite, et que le projet de sortir une mission mélangeant les univers de *Hitman* et *MindsEye*, annoncé l'année dernière, est tout simplement annulé. Dans l'industrie du jeu vidéo, on appelle ça « se faire plaquer par SMS ». **A.**



L'Union fait la force

En général, quand l'Union européenne, forte de ses 450 millions de consommateurs, prend une décision, les sociétés s'y soumettent partout plutôt que de créer des exceptions pour le Vieux Continent. C'est pour ça que, depuis le RGPD, les internautes du monde entier sont désormais saoulés de devoir cliquer sur le bouton de consentement aux cookies. Ou qu'Apple a finalement installé de l'USB-C sur ses nouveaux iPhone. J'ai bien précisé « généralement », car il semble que Nintendo ne fera pas profiter à tout le monde d'une version de la Switch 2 qui respecte la nouvelle norme au sein de l'union quant à la réparabilité et le remplacement des batteries des appareils électroniques. D'après Nikkei, qui ne donne pas de fenêtre de sortie, le consoler explique au calme que si les Japonais ou les Nord-Américains veulent en bénéficier, c'est simple, il suffit que la loi change chez eux. **K.**

Le PC : pour aujourd'hui, pour demain, pour toujours



Le PC est, bien sûr, la meilleure, la plus noble et la plus gratifiante des plateformes de jeu vidéo. Mais sa part de marché reste inférieure à celle générée par l'ensemble des consoles, en additionnant PlayStation, Xbox, Switch et autres boîtiers en plastique. Cela pourrait bientôt changer. Comme le rapporte PC Gamer, le cabinet de marketing Newzoo estime que le marché du jeu vidéo PC pèsera plus lourd que celui des consoles d'ici à 2028, grâce à un taux de croissance annuel de 6,6 % (contre 4,4 % pour les consoles). C'est aussi l'opinion de Kenzo Tsujimoto, le patron de Capcom, qui prédit que le PC deviendra la plateforme prédominante au cours des prochaines années. Les jeux PC représentent déjà plus de la moitié des ventes de cet éditeur traditionnellement orienté console. Mais n'oubliez pas : nous ne cesserons la lutte que lorsque la part de marché des consoles sera à son niveau naturel : 0,00 %. **A.**

Death Stranding 2 : la boulette

Death Stranding 2: On the Beach a été piraté plusieurs jours avant sa sortie officielle du 20 mars. D'après TweakTown qui rapporte l'info, le jeu bénéficie pourtant d'une technologie antipiratage (un DRM propriétaire, un peu comme Denuvo), mais Kojima Production se serait salement emmêlé les pinceaux en distribuant, durant un court laps de temps, une version non protégée du

jeu via le système de pré-téléchargement sur Steam. Les 113 gigaoctets de fichiers ont été récupérés par des criminels endurcis, réemballés et disséminés sur les sites de torrent. Il ne manquerait à cette version que quelques traductions, l'accès au multijoueur, et, bien sûr, la satisfaction de se regarder dans le miroir en se disant « *je ne suis pas une crevure qui vole le travail d'honnêtes gens* ». **A.**



Grave Seasons, qui se présente comme un petit jeu de gestion agricole à la Stardew Valley, mais dans lequel se trouve un tueur en série doté de pouvoirs surnaturels qui bute plein de villageois sur son passage, a désormais une date de sortie : le 14 août, ce qui devrait parfaitement s'intercaler entre deux sessions bronzette et lecture de polar de supermarché. **ER.**



L'Instant thé

Le 31 mars, comme de trop nombreux autres jours avant lui, marquera une date particulièrement triste pour l'industrie du jeu vidéo : le studio Ivy Road, fondé par Davy Wreden, Karla Zimonja et C418, fermera ses portes. Ils étaient à l'origine du merveilleux *Wanderstop* (où l'on incarnait une combattante contrainte de gérer un salon de thé), qui bénéficiera d'une dernière petite mise à jour et sera toujours disponible à la vente. Leur nouveau projet, nommé *Engine Angel*, dont le monde avait sans doute amplement plus besoin qu'un énième jeu-service ou FPS compétitif, n'a pas obtenu les financements nécessaires pour être mené à terme. Si vous avez une pile de billets dont vous ne savez que faire (eh, sait-on jamais), sachez qu'il y a donc, quelque part dans la nature, un prototype de jeu de voiture capable de se muer en véritable menace biomécanique qui n'attend que d'exister. **ER.**

L'abonnement numérique

**49€
par an**

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

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

www.canardpc.com

**Toutes les versions
numériques :**

**Canard PC
Canard PC Hardware
et nos hors-séries**

**grâce au kiosque
numérique et à la
nouvelle application
Canard PC**



Télécharger dans
l'App Store

DISPONIBLE SUR
Google Play

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

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



Abonnement par CB sur
boutique.canardpc.com

LA COUV'

Genre : hack 'n' shoot
Développeur / Éditeur :
 Capcom (Japon)
Plateformes dispo :
 Windows, PS5,
 Xbox Series, Switch 2
Plateforme test : Windows
Téléchargement : 35 Go
Date de sortie : 17 avril 2026
Langue : français



12 **Test :** Pragmata

16 **Dossier :** Le hacking, ce mini-jeu mal aimé du jeu vidéo



Pragmata

L'AFFAIRE EST DANS LE HACK

Par Kocobé

Dévoilé en 2020 et initialement prévu pour 2022, on a eu très peur pour la pérennité de *Pragmata* quand, en 2023, Capcom annonce son report *sine die*. Ce n'est que depuis l'année dernière qu'il redonne signe de vie en prédisant enfin son année de sortie exacte. L'attente était longue mais, bonne nouvelle, elle n'était pas vaine : *Pragmata* a été un immense plaisir à parcourir.

Hugh Williams est dépêché avec son équipe vers une station lunaire sur laquelle ils doivent enquêter. Alors qu'ils arrivent tout juste sur place, un séisme brise des pans entiers de l'infrastructure et sépare Hugh de ses camarades. Gravement blessé, il est sauvé par une étrange fillette qui explique être un androïde de pointe, un Pragmata. Celle qui sera vite rebaptisée Diana se comporte comme une enfant, mais possède aussi la capacité bien pratique de pirater à distance une variété impressionnante d'appareils. En particulier les dangereux robots manipulés par une IA centrale qui a clairement lâché la rampe.

La fille opère. Cette entrée en matière, qui rappelle celle de *Dead Space*, relève d'un classique désarmant, mais elle possède aussi le mérite d'être expédiée en deux coups de cuiller à pot. La bagarre arrive vite, très vite, et c'est tant mieux, car il s'agit de l'argument le plus fort du titre. Le cœur du système de combat est bicéphale. D'abord, vous contrôlez Hugh et son pistoflingue dans une perspective à la troisième personne. Un peu raide, elle aurait pu aussi rappeler *Dead Space* si notre ami n'était pas équipé d'un système de propulseurs multidirectionnel lui permettant d'échapper aux attaques adverses, de sauter et de léviter quelques instants. Sauf que tous les ennemis sont livrés avec l'option blindage impénétrable. C'est là qu'entre en scène

Diana, perchée en permanence sur les épaules de son compagnon. Son piratage peut ouvrir les trappes qui protègent les composants sensibles des adversaires, seule manière d'offrir à Hugh une chance d'infliger de vrais dégâts. Sauf que cela ne se fait pas en déclenchant une action

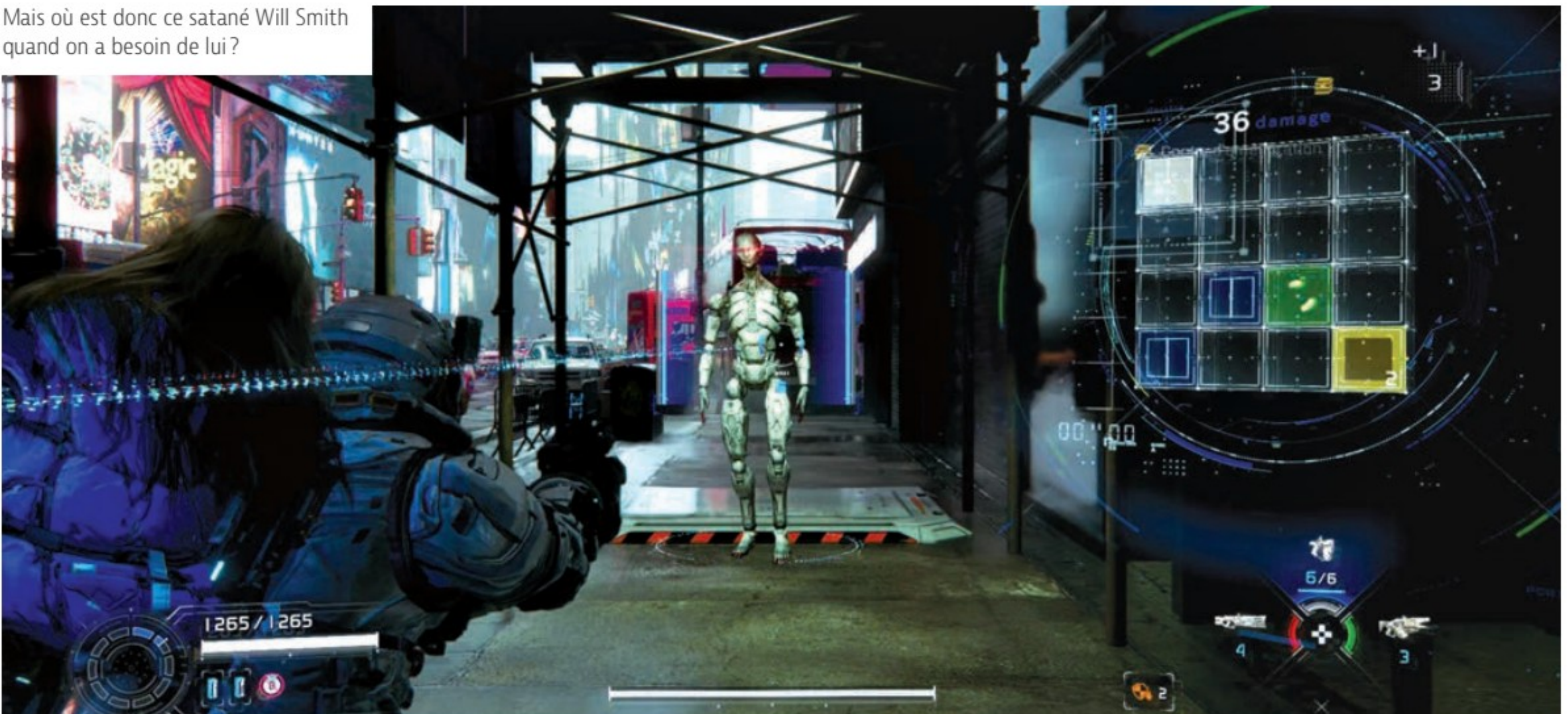
À l'écran, c'est le chaos. Dans la tête, on médite.

contextuelle, oh, non, non, non. En pratique, quand Hugh vise un robot, une matrice apparaît à droite de l'écran, et, à l'aide des quatre boutons de face, vous déplacez un curseur d'un point A vers un point B, sans possibilité de repasser par la même case, en essayant de franchir un maximum de nœuds logiques.

Hakuna Pragmata. Le truc qui peut faire peur, c'est que, pendant ce temps, vous continuez à contrôler Hugh et que le combat ne s'arrête pas pour vos petits puzzles. Alors que vous faites vos calculs géométriques à trois retenues pour optimiser votre piratage, vous devez constamment avoir un œil sur le côté gauche de l'écran, là où un androïde est potentiellement sur le point de vous coller une mandale ou qu'un laser s'apprête à vous arracher les rotules. Ça, c'est pour la base. Mais dans les faits, d'autres options s'offrent à vous sous la forme d'armes jetables que vous dégotez parfois



Mais où est donc ce satané Will Smith quand on a besoin de lui ?





en plein combat et qui sollicitent vos capacités d'improvisation. Certaines se spécialisent dans les gros dégâts, mais d'autres (et ce sont celles-là qui vous sauvent les miches la plupart du temps), dans la gestion des foules : bombes qui créent des zones de stases, grenades de dispersion, leurres, etc. Diana bénéficie aussi de quelques consommables sous la forme de puces qui se placent automatiquement sur la matrice et qui peuvent, une fois traversées, paralyser un ennemi, en faire un allié temporaire, ou provoquer une surchauffe.

Terminator prend garde, Terminator.

Habituellement, lors d'une critique d'un jeu, j'essaie de ne pas trop m'attarder sur la manière précise dont il se pratique. Sauf que, dans le cas de *Pragmata*, l'œuvre d'art, elle est là. En 2017, un autre jeu de robots, *NieR : Automata*, avait eu l'idée d'implémenter du hacking au milieu de ses combats. Cependant, cette insertion au chausse-pied s'était faite au détriment du rythme des affrontements, trop régulièrement interrompus. En réussissant cette prouesse du piratage en temps réel, *Pragmata* parvient à résoudre la quadrature du cercle. Mieux, cette philosophie casse-gueule de multitasking est carrément grisante. Ça tient dans cette disposition à la manette si intelligente qui permet d'agir sur deux fronts simultanés sans s'emmêler les pinceaux. Dans l'ingéniosité d'avoir placé l'esquive sur le bouton de tranche droit afin qu'il devienne la touche panique par excellence, qui arrêtera instantanément tout ce que vous étiez en train de faire. Dans l'automatisation du rechargement de l'arme principale, ce qui libère de l'espace cognitif. Dans l'activation spontanée des propulseurs quand on se met à viser (et donc hacker) alors qu'on est dans les airs.

Blonde de choc. Au bout de quelques heures de jeu, une fois ces arcanes hétérodoxes assimilés grâce à une courbe de progression savamment dosée, on constate notre reconfiguration mentale. On dissocie, on rentre dans la zone, on a les yeux partout à la fois. Notre pouce droit semble doté de sa volonté propre et enchaîne les puzzles à la vitesse de la lumière. Il ne reste absolument plus rien entre nous et les actions qu'on cherche à effectuer. À l'écran, c'est le chaos. Dans la tête, on médite. La campagne, linéaire et satisfaisante avec ses cinq zones, se boucle en une quinzaine

d'heures. Ce n'est ni trop long, ni trop court. *Pragmata* sait exactement où s'arrêter dans l'étoffement de son système de jeu. L'aventure est rythmée par la découverte très plaisante des environnements dont certains sont tout bonnement somptueux. Mention spéciale pour ce Times Square en pleine déliquescence devant lequel il est impossible de ne pas rester bouche bée.

Mention spéciale pour ce Times Square en pleine déliquescence devant lequel il est impossible de ne pas rester bouche bée.

Autant inspiré du *slop* que des Backrooms, on y trouve des appartements montés à l'envers, des taxis encastrés dans les murs comme s'ils avaient *no clip* et des écrans publicitaires qui semblent avoir entamé un inquiétant processus de liquéfaction.

Un gars, une fille. Quant à la relation entre Hugh et Diana, certes, elle est cousue de fil blanc. Oui, je sais, on en a déjà vu quelques-uns, des duos comme ça, avec le grand monsieur amer qui va finir par fendre l'armure et devenir un père de substitution pour la petite bouille rayonnante. Oui, l'écriture est cliché. Oui, les dialogues semblent sortir du plus commun des blockbusters. Oui, peut-être que, au fond, certains robots sont plus humains que les humains et, oui, *NieR : Automata* le raconte mieux. Mais, en attendant, ben, ça marche sur moi. Là. Je n'y peux rien. J'aimerais vous y voir, de retour à la base, quand Diana vient vous offrir un dessin de vous deux qu'elle a fait au Crayola. Allez lui dire qu'elle est un lieu commun de fiction. Moi, je n'en ai pas la force. D'autant que c'est grâce à elle que, pour la première fois de ma vie de joueur, j'ai eu l'impression d'être un vrai hacker de film hollywoodien. Celui à qui le héros met la pression parce que les méchants arrivent et qu'il faut contourner la sécurité d'une porte blindée. Ce petit binoclar à capuche qui martèle les touches, la goutte au front, avant de lancer un « *I'm in!* » victorieux à ses camarades qui s'empressent de s'engouffrer dans l'entrebâillement qui vient de s'ouvrir. Pour des sensations pareilles, Diana, tu peux bien être le cliché que tu veux. »

« Notre avis :

On n'en fait plus, des jeux comme ça, si ? Non, parce qu'il faut en refaire, des jeux comme ça, en fait. *Pragmata* relève d'un savoir-faire typiquement japonais d'ergonomie et de game design dans un jeu d'action. Cette notion qu'on peut mettre énormément de moyens sur une seule bonne idée et capitaliser sur les sensations manette en main. Je crois que je ne me suis pas amusé comme ça depuis *Metal Gear Rising*.

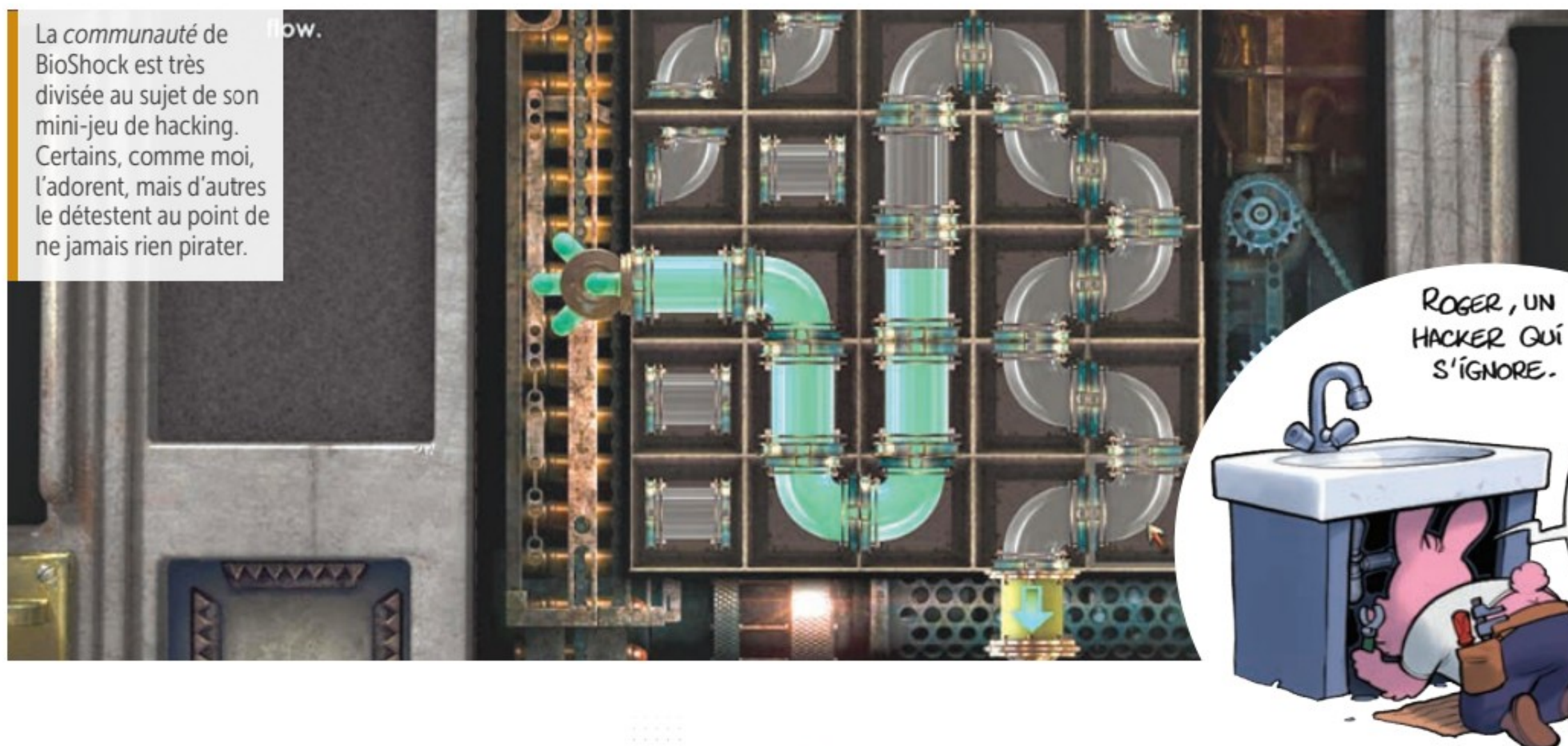
60 € 



Mais oui, c'est très beau, ma chérie, je vais le mettre de ce pas sur l'armoire à flingues 🤖



La communauté de BioShock est très divisée au sujet de son mini-jeu de hacking. Certains, comme moi, l'adorent, mais d'autres le détestent au point de ne jamais rien pirater.



PAR **N**ODDUS

Le hacking, ce mini-jeu mal aimé du jeu vidéo

C'EST L'HEURE DE PASSER LE CODE

J'ai été très curieux de voir les retours enjoués de mes confrères journalistes sur *Pragmata*, mais surtout heureux de constater qu'un mini-jeu de piratage puisse y prendre autant d'importance. Souvent boudé, parfois bâclé, on ne tient généralement pas le hacking en odeur de sainteté. Du coup, j'ai réfléchi aussi de mon côté : c'est quand, la dernière fois que j'ai croisé un bon mini-jeu de hacking dans un jeu vidéo ?

Moi aussi, j'étais particulièrement enthousiaste en lisant Kocobé écrire dans son test de *Pragmata* que c'était « la première fois dans sa vie de joueur qu'il avait l'impression d'être un vrai hacker de film hollywoodien ». Pour être honnête, je n'ai jamais injecté le moindre trojan sur un serveur, donc je ne sais pas vraiment ce que ça fait. Mon expérience du hacking se résume à avoir gravé sur un CD-ROM un programme capable de deviner le mot de passe de l'ordinateur familial quand j'avais 13 ans et que mes parents n'étaient pas là.

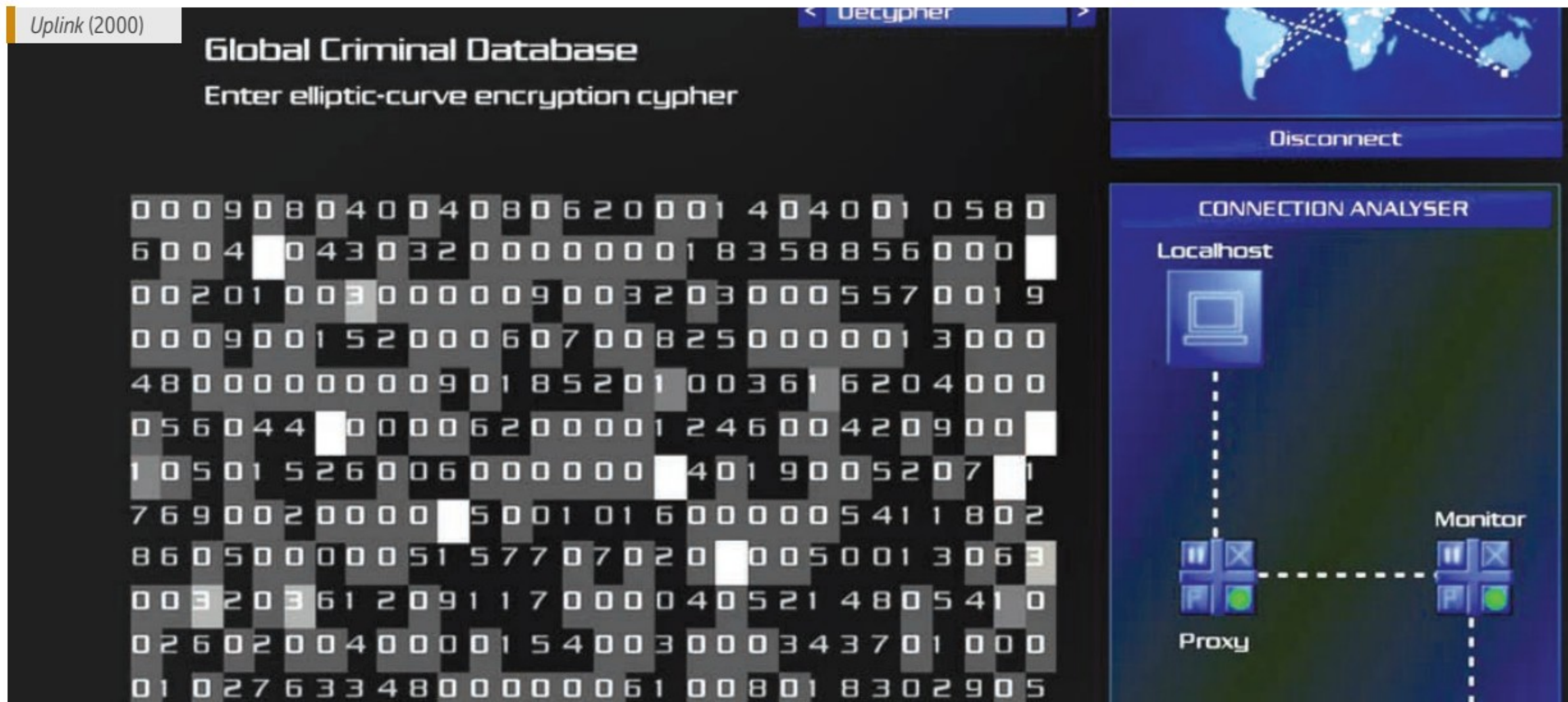
ALLÔ, ALLÔ, MONSIEUR L'ORDINATEUR. Cependant, je veux bien entendre que les jeux vidéo ont du mal à nous faire vivre ce fantasme de hacker de film d'action, celui qui tambourine des trucs sur son clavier pour ouvrir une porte blindée à la dernière seconde et sauver l'Humanité d'un destin funeste. Beaucoup de joueurs ont même tendance à considérer que la plupart du temps, les mini-jeux de hacking sont plutôt chiantes. C'est assez cocasse, parce qu'ils sont pourtant très répandus dans les jeux où l'exploration est reine, comme les RPG en monde ouvert ou les *immersive sims* à la *Deus Ex*. Vous avez terminé *Cyberpunk 2077* récemment ? Vous avez recommencé *BioShock* ? Enfin découvrez *Prey* parce que tout le monde vous en dit du bien ? Dans tous les cas, vous avez sans doute dû pirater quelque chose à un moment donné. Au mieux, l'expérience était passable. Au pire, c'était un moment vraiment désagréable. Il suffit de faire un tour sur Reddit ou sur Google pour trouver des dizaines de fils de discussion animés par des joueurs qui se demandent « s'il existe quelque part un mini-jeu de hacking intéressant ou plaisant à jouer ». On va donc essayer de s'intéresser à la – parfois fine – différence entre un bon et un mauvais mini-jeu de hacking, histoire de faire gagner du temps à tout le monde et d'encourager

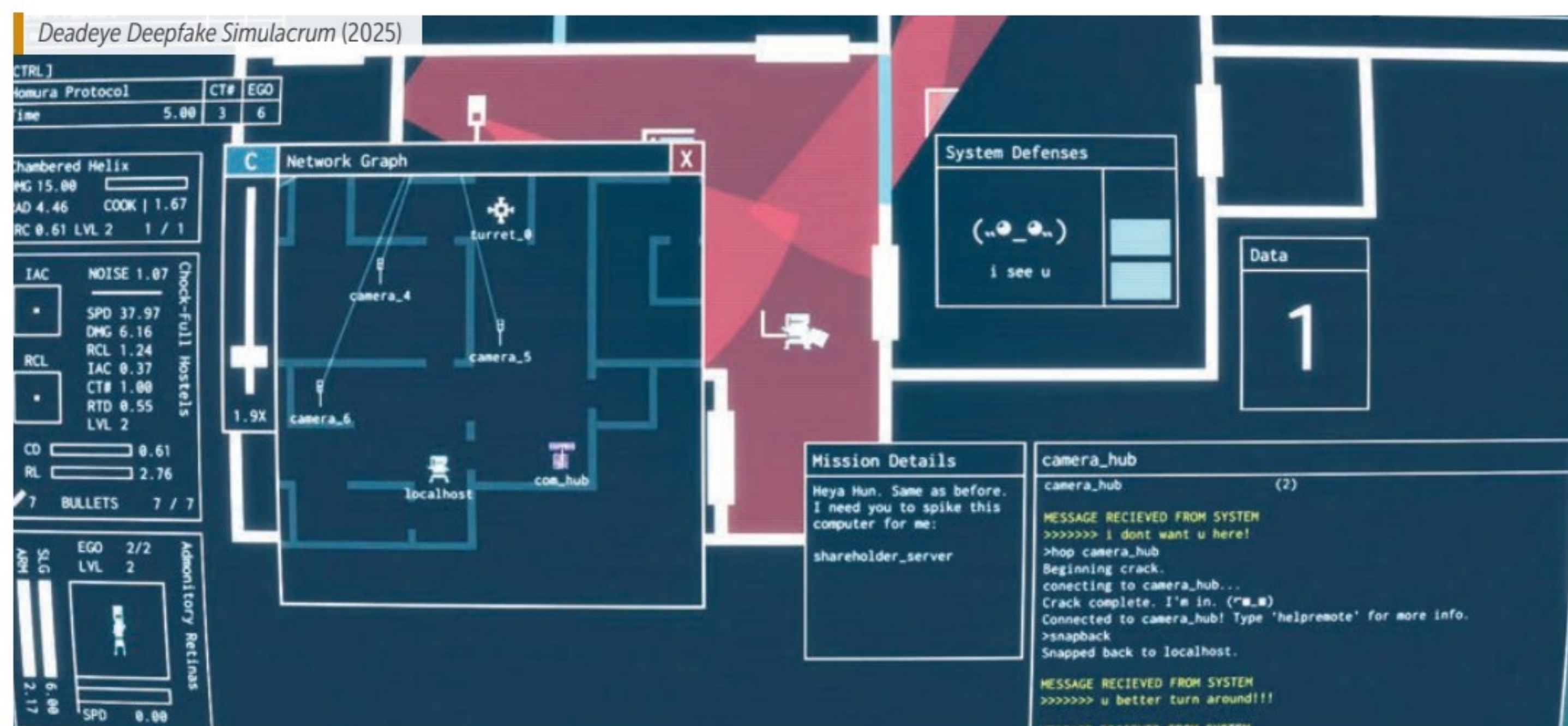
les développeurs à arrêter de créer des casse-têtes qui donnent littéralement envie de se casser la tête.

MOT DE PASSE OUBLIÉ ? Tout le monde s'est déjà retrouvé face à une porte fermée, un digicode capricieux, ou un bête ordinateur à pirater pour aller lire les mails de Christine la comptable et faire avancer une quête secondaire. Et à chaque fois, le constat est le même : on doit se coltiner un puzzle ou un test de réflexes pour progresser. Parfois c'est encore pire, parce qu'un échec peut déclencher une alarme et faire rappliquer toute la sécurité du bâtiment en quelques secondes. Les critiques pointent souvent un manque de challenge, une interface incompréhensible

Tout le monde s'est déjà retrouvé face à une porte fermée, un digicode capricieux, ou un ordinateur à pirater pour aller lire les mails de Christine la comptable.

ou encore une difficulté mal dosée. Tout comme les mini-jeux de crochetage ou de pêche (détestés par certaines personnes, figurez-vous, c'est insensé), le piratage peut parfois être considéré comme un tiroir à mécaniques désagréables. La plupart du temps, il faut avouer que c'est vrai. Ça ne casse jamais trois pattes à un canard. Mais ça n'empêche pas certains studios de trouver des façons plus originales de nous faire hacker des ordinateurs ou des systèmes de caméra de surveillance. Mon petit préféré par exemple, c'est celui des épisodes récents de *Deus Ex*. ➤





Pour pirater des terminaux, *Human Revolution* et *Mankind Divided* proposaient un mini-jeu de réflexion où il fallait naviguer de noyau en noyau pour arriver jusqu'à l'objectif de piratage, avec une poignée de pouvoirs différents à activer. Ici, il n'était jamais question de chance ou de hasard, et il y avait même un soupçon de tactique dans la progression. Un peu comme avec les parties de *Gwent* dans *The Witcher*, j'avais hâte de retrouver la prochaine phase de piratage parce que j'aimais sincèrement cette partie du jeu. Au-delà du game design d'un mini-jeu en lui-même, qui a tout de même son importance, c'est surtout sur sa justification qu'il faudrait se pencher. Pourquoi aller mettre un parcours d'obstacles à éviter lorsqu'on pirate un ordinateur dans *Mass Effect* ? Pourquoi imposer aux joueurs d'*Alpha Protocol* de trouver une suite de caractères dans une grille ? Quel est l'intérêt ?

Brendon Chung, le créateur de *Quadrilateral Cowboy* et *Thirty Flights of Loving* (deux autres très bons exemples) parlait par exemple au média Game Developer de son amour pour le hacking dans *Watch Dogs 2*. Il racontait « qu'utiliser les armes à feu donne presque l'impression de jouer au jeu de la mauvaise façon ». Selon lui, tout dans *Watch Dogs 2* nous pousse à mettre de côté les armes à feu au profit de façons plus inventives d'opérer sa sombre besogne.

ON FILE LE PARE-FEU AMOUR. Quand un puzzle de hacking a du sens dans l'univers d'un jeu, il fait un peu oublier son caractère artificiel et permet de raconter des choses, au-delà de constituer une bête épreuve pour le joueur. Pour pirater une porte dans le premier *BioShock* par exemple, il fallait réorienter des tuyaux qui se remplissent progressivement d'eau, posant donc une limite de temps qui met immédiatement la pression manette en main mais a aussi de l'intérêt dans la narration du jeu. Même chose pour *Alien: Isolation*, qui nous fait manipuler physiquement une console entre les mains de notre personnage pendant que le xénomorphe nous traque. Certains titres ont même essayé de faire du hacking leur mécanique de jeu principale, comme si on avait installé un mini-jeu de hacking qui dure 15 heures. C'est le cas d'*Uplink*, un tout petit jeu sorti au début des années 2000 et qui s'est forgé un modeste mais solide succès d'estime pour la variété de ses mini-jeux et son interface sacrément bien pensée, avec ses petites fenêtres à faire glisser d'un bout à l'autre de l'écran et des terminaux informatiques qui regorgent de petites interactions crédibles. Sans forcément m'avoir donné

l'impression d'être le héros d'un épisode de *Mr Robot*, il m'a au moins montré à quoi ressemblait le quotidien du responsable réseau d'une multinationale qui doit encore travailler sur Windows 98.

OPÉRATION HACKER OUVERT. Il y a une tonne d'autres exemples plus récents qui sont susceptibles de rassasier les amateurs de hacking virtuel, mais j'ai envie de vous en citer un seul. Il s'appelle *Deadeye Deepfake Simulacrum*, et toute son interface est pensée comme celle d'un vieux terminal informatique. Sauf que c'est aussi un jeu de tir, avec des capacités cybernétiques qui permettent d'améliorer notre personnage, des ordinateurs à pirater et des pop-up qui s'accumulent à l'écran durant les missions. C'est une curiosité qui lorgne à la fois du côté de l'*immersive sim* et du shooter en vue de dessus.

On a souvent tendance à reléguer le piratage au même rang qu'un abominable mini-jeu de crochetage. Et moi, ça me rend triste.

Richard Knight, le *lead designer* de *Deus Ex Mankind Divided*, explique même que rien n'a besoin d'être strictement réaliste quand on parle de hacking. « C'est une histoire de crédibilité et de contexte, explique-t-il. On pourrait transformer un mini-jeu de hacking en RPG au tour par tour, parfois ça a plus de sens que de désactiver des pare-feux ou faire du buffer overflow », a-t-il confié à son tour à Game Developer lors d'une interview. Je suis assez d'accord, et il n'y a qu'à voir ce qu'en font des jeux comme *NieR: Automata* ou *Sly Cooper*, qui ont imaginé de vraies bonnes séquences de shoot en vue de dessus pour les épreuves de hacking. On a souvent tendance à reléguer le piratage au même rang qu'un abominable mini-jeu de crochetage. Et moi, ça me rend triste. Alors, peut-être que collectivement, on pourrait tous réfléchir à une forme de réhabilitation du mini-jeu de hacking. Qu'on arrête d'une part de créer des énigmes confuses ou des jeux d'agilité qui n'ont rien à voir avec le contexte. Et que nous, les joueurs, on essaye d'y voir autre chose qu'une épreuve un peu nulle. Parfois, un simple mini-jeu peut avoir tellement de choses à raconter. ■

EN



478



TEST

- 20 Going Medieval
- 24 Starship Troopers : Ultimate Bug War !
- 25 Creature Kitchen
- 26 Replaced
- 29 Darwin's Paradox**
- 30 Super Meat Boy 3D**
- 32 Screamer
- 34 Tomodachi Life : Une vie de rêve
- 36 Data Center
- 37 Cupiclaw
- 38 Samson : A Tyndalston Story
- 40 Life is Strange : Reunion**
- 42 OPUS : Prism Peak
- 44 Raccorn
- 45 The Ratline
- 46 I Am Jesus Christ



EN
TEST



EN
TEST



478

Going Medieval

DONJONS & MOELLONS

Par **ackboo**

J'adoôôôôore *Going Medieval*. Voilà, je vous le dis tout de suite, pas de suspense, c'est un de mes jeux préférés de cette décennie. Je me le réinstalle une fois par an pour scotcher dessus pendant deux semaines. Laissez-moi donc vous convaincre d'adopter cette saine habitude à l'occasion de sa sortie en version 1.0.

Pour ceux qui n'ont pas suivi l'histoire, *Going Medieval* fait partie de cette génération de jeux qui, inspirés par le succès fulgurant de *Rimworld*, ont pris la recette de *Dwarf Fortress* pour la moderniser. C'est donc un jeu de gestion de colonie à petite échelle – vous grimpez rarement au-delà des 25 ou 30 habitants – avec tous les mécanismes habituels, comme la gestion du confort, de la faim, du sommeil et du froid, l'exploitation et la transformation des ressources présentes sur la carte, et bien sûr une petite partie combat pour repousser des envahisseurs. *Going Medieval* a trois spécificités par rapport à *Rimworld* : il se déroule dans une ambiance médiévale assez réaliste, à base de paille et fumier, il est en 3D *low poly* et il gère le *Z-level*, c'est-à-dire la possibilité de construire sur plusieurs étages. Voilà les bases.

Une certaine rareté. Mine de rien, les jeux « à la *Rimworld* » en vraie 3D, vous n'en trouverez pas tant que ça. Il y a *Stranded: Alien Dawn*, à la limite *Noble Fates* et... c'est à peu près tout. Par rapport à ces rivaux, *Going Medieval* est le plus abouti, le plus solide, le plus cohérent. Vous avez 25 compétences différentes pour chaque colon, un système de recherche très bien conçu qui produit des bouquins qu'il faut stocker dans des bibliothèques, des dizaines de postes de production, de l'élevage, de l'agriculture avec gestion des saisons et des semences, une modélisation de la température, du niveau d'éclairage, du pourrissement des ressources, des maladies, des relations interpersonnelles entre chaque

habitant... C'est complet, ça déborde de détails et de chiffres, dans une interface fonctionnelle (mais sans grâce) présente sans être trop indigeste. Même les combats ne sont pas dégueu. En principe, dans ce genre de jeu, je vois arriver ces séquences tactiques avec énervement, parce que ça casse mon *flow* de construction/planification. Je n'ai jamais eu ce souci sur *Going Medieval*.

Je passe probablement plus du tiers de mon temps de jeu à faire des balcons, des cages d'escalier, des mezzanines.

Je prépare ma troupe, je place mes archers sur les remparts, bien protégés derrière des merlons, j'envoie mes colons équipés d'épée et d'armure au contact, et ça se passe toujours comme prévu, si je prends le temps de micro-manager correctement tout ce petit monde. Quand on s'est patiemment fabriqué un bel arsenal et qu'on a bien entraîné les colons aux combats, la victoire sur une vague d'ennemis coriaces est très satisfaisante.

La Forteresse France 5. Il y a dans *Going Medieval* tout ce que je demande d'une aventure à la *Rimworld*. Avec un gros bonus : les possibilités architecturales. ➤

Genre :

Rimworld médiéval

Développeur :

Foxy Voxel (Serbie)

Éditeur : Mythwright

Plateforme dispo :

Windows

Téléchargement : 700 Mo

Date de sortie :

17 mars 2026

Langues : français, anglais



La gestion du Z-level, qui se fait avec la touche Control et la molette de la souris, permet de visualiser facilement les différents étages des bâtiments. On s'y habitue rapidement.



Niveau graphique, c'est impeccable : le style *low poly* est mignon comme tout et le passage des saisons donne quatre ambiances très différentes à la colonie.



Pour moi, c'est un peu le *The Sims* du jeu de colonie. J'y joue pour les systèmes, pour les mécaniques de jeu, pour y choyer des êtres humains, mais aussi (voire surtout) pour y construire la maison de mes rêves. Bon, alors ici, ça n'est pas vraiment une maison. C'est plutôt une forteresse médiévale. Mais je m'imagine très bien en train de la présenter à Stéphane Thebault dans *La Maison France 5* : « Oui Stéphane, donc ici, j'ai voulu faire une petite courbe surélevée pour permettre un accès facile entre la zone de stockage et la cuisine. J'ai aussi choisi de faire un plafond cathédrale sur deux étages pour le hall de réception, afin qu'on ait une belle pièce lumineuse quand on reçoit des invités. Et là, vous avez les cachots au sous-sol, c'est petit mais fonctionnel, les prisonniers s'y sentent très bien. Ah non, Stéphane, je n'ai pas chiné ce brasero en argile dans une brocante, je l'ai fabriqué moi-même. » La gestion du Z-level, qui permet de construire sur plusieurs niveaux, offre en effet des possibilités architecturales que vous n'avez pas dans *Rimworld*. Du coup, je passe probablement plus du tiers de mon temps de jeu à faire des balcons, des cages

Avec Software Inc. et Satisfactory, c'est l'un des jeux qui sait le mieux exciter les trois neurones d'architecte perdus dans ma cervelle ravagée.

d'escalier, des mezzanines, des donjons, des remparts avec des chemins de patrouille, des douves, des tours de garde, tout en essayant de rendre ma forteresse la plus belle, la plus compacte (afin de réduire les temps de trajet) et la plus réaliste possible. Et vous avez plein de détails qui enrichissent l'exercice, comme la modélisation de la résistance structurelle (cela oblige à placer intelligemment des poutres pour soutenir les toits et les planchers), la prise en compte de la température (qui incite à construire un garde-manger souterrain pour éviter le pourrissement des denrées) et la variété des décorations, qui influent évidemment sur le moral des colons. C'est un paradis pour les chefs de chantier virtuels.

Plaisir terroir. Je voudrais terminer ce test par un blasphème. Une phrase qui peut me décrédibiliser à vie. Mais tant pis, je le dis : depuis quelque temps, je préfère jouer à *Going Medieval* plutôt qu'à *Rimworld*. Je n'ai rien contre *Rimworld* bien sûr, qui reste un chef-d'œuvre. Et *Going Medieval* ne lui arrive pas à la cheville niveau contenu, complexité, gameplay « émergent ». Mais ce simulateur de

communauté médiévale m'offre des plaisirs plus simples, plus terroir. C'est surtout, avec le vieux *Software Inc.* et l'inégalable *Satisfactory*, l'un des jeux qui sait le mieux exciter les trois neurones d'architecte perdus dans ma cervelle ravagée. Alors je lui pardonne ces petits défauts, comme les colons qui tombent dans les trous qu'ils creusent eux-mêmes ou la visualisation parfois confuse des différents étages d'un bâtiment – c'est toujours compliqué en 3D. Ils ne me dérangent pas, car je sais que chaque fois que je vais réinstaller ce jeu, j'en prendrai pour trente heures à construire de mes mains un splendide village fortifié dont la contemplation me fera oublier que, dans la vraie vie, je ne sais même pas fixer une tringle à rideau. ❧



■ Pour une première ou une douzième installation

La version 1.0 de *Going Medieval* arrive bien sûr avec des tonnes de nouveautés : des objectifs de long terme pour la fin du jeu (construire un lieu de pèlerinage religieux, une université, un marché régional...), de nouveaux types de salles avec des rôles spéciaux à attribuer à certains colons (geôlier, chapelain, barde, libraire, sergent...), de nouvelles conditions de démarrage, des améliorations de *Quality of Life* et même des ponts-levis. Si vous voulez encore plus de nouveautés, le Steam Workshop est bourré de mods matures, je vous conseille notamment *Construction Variants Personaliz* pour avoir encore plus d'options architecturales (dont des cheminées !) et *Decorative Plants* pour construire des jardins splendides. Enfin, si vous êtes un bâtisseur ou une bâtisseuse expérimentés, générez une carte avec la graine 409379390, type « Versant », taille « Grand » (je viens de la voir passer sur Reddit), elle devrait salement vous titiller.

❧ Notre avis :

Going Medieval est une bonne simulation de colonie à la *Rimworld* doublée d'un excellent soft d'architecture médiévale. Si vous avez l'âme d'un bâtisseur, vous pouvez y aller les yeux fermés : vous prendrez autant de plaisir à baby-sitter votre petite bande de paysans crotteux qu'à figner chaque détail de vos châteaux et chaumières.

24 €



Regardez-moi ces cons de brigands se faire défoncer par mes arbalétriers bien protégés derrière leur rempart. Les trois-quarts de ces idiots vont mourir, le reste crèvera de faim dans mes cachots souterrains.





Par Agar

Starship Troopers: Ultimate Bug War!

MI-FACHO, MI-FROID

Pourquoi, trente ans après la sortie d'un unique film (oublions les nanars sortis sur DVD) qui a fait un four au box-office, la licence *Starship Troopers* continue-t-elle à être populaire ? Voilà ce que je me demandais avant de jouer à *Ultimate Bug War !*, dont les cinématiques sont indiscernables d'une conférence de presse de Pete Hegseth.

Les Anglais d'Auroch Digital (spécialisés dans le *boomer shooter* sous licence, puisqu'on leur devait déjà *WH40K: Boltgun*) ont eu pour *Ultimate Bug War !* une idée de génie : présenter leur jeu comme un logiciel de propagande de la Fédération visant à convaincre le joueur de rejoindre l'infanterie mobile. Tout au long de l'aventure, deux officiers de la Fédération bien fachos (dont Johnny Rico, toujours incarné par Casper Van Dien) vantent leur rôle de consultants dans la réalisation de cette « *simulation de guerre la plus*

Un jeu présenté comme un logiciel de propagande.

réaliste de l'histoire » dans laquelle le joueur va « *bien s'amuser* ». La satire, qui visait à l'origine les arguments publicitaires jadis utilisés par Activision et Ubisoft, est d'autant plus goûtée en cette époque où la communication de la Maison-Blanche mélange allègrement images de frappes réelles et de *Call of Duty*. Et lorsque Rico nous dit qu'il a été envoyé se battre sur Klendathu et nous demande sourire aux lèvres « *et vous, quand après avoir fini de jouer vous*

rejoindrez l'infanterie, où vous enverra-t-on ? », on a presque envie de répondre « *en Iran*. »

Puzzle Goebbels. Malheureusement, entre deux excellentes cinématiques, *Ultimate Bug War !* est également un jeu, au sujet duquel je suis un peu plus mitigé. Côté bons points, saluons des missions très ouvertes, où le joueur est libre d'accomplir les objectifs dans l'ordre qui lui chaut. Le gunplay est également excellent, avec des arachnides qui explosent dans un grand « *splotch !* » satisfaisant. Mais cela ne suffit pas à faire oublier des défauts difficilement pardonnables à un jeu vendu 25 balles. Outre sa brièveté (comptez 3-4 heures pour en venir à bout, plus quelques missions bonus où l'on joue un super-arachnide), *Ultimate Bug War !* est surtout extrêmement répétitif. Activer un interrupteur, dégommer la DCA alien avec du C4, défendre un point pendant quelques minutes, on a fait le tour au bout d'une heure. C'est dommage, parce que lors des passages de grande tension, où l'on combat féroce des hordes ennemies pour ne pas perdre le moindre pouce de terrain, *UBW !* est excellent. Mais, tout comme la Fédération, il cache derrière ces grands moments d'héroïsme la triste réalité d'une guerre éternellement répétée. »

Genre : boomer shooter
Développeur :
 Auroch Digital
 (Royaume-Uni)
Éditeur : Dotemu
Plateformes dispo :
 Windows, PS5,
 Xbox Series, Switch 2
Plateforme test :
 Windows
Téléchargement : 7 Go
Date de sortie :
 16 mars 2026
Langues : anglais
 sous-titré en français



Notre avis :
 Aucun doute : dans son humour autant que dans son gameplay, *Ultimate Bug War !* est fidèle au film dont il s'inspire. Dommage qu'il n'ait à proposer qu'une poignée de missions trop brèves et trop répétitives.

25 €





Par Noddus

Creature Kitchen

SPOOKING MAMA

L'autre jour, Ellen Replay m'a confié qu'elle avait souvent faim en relisant mes articles parce qu'apparemment, j'aurais tendance à faire beaucoup de métaphores sur la nourriture. Je m'excuse donc par avance Ellen, parce qu'on risque de parler un peu cuisine avec *Creature Kitchen*. Et de rats laveurs.

La cabane de *Creature Kitchen* ressemble à toutes les autres cabanes dans les bois. Il y a une porte qui grince, une tapisserie à motifs qui aurait rendu ma grand-mère extatique et des petites armoires en bois dans lesquelles des objets prennent la poussière. Le gros du jeu va prendre place dans la cuisine, qu'on peut explorer en vue à la première personne en ramassant des objets. Mais derrière cette esthétique PS1, on se doute bien qu'il y a un twist. Après tout, *Creature Kitchen* se décrit lui-même comme un « simulateur de cuisine adorablement glauque » sur Steam. En même temps, elle est un peu bizarre cette maison. Il faut reconnaître que c'est curieux de ranger un appareil photo dans l'une des armoires de sa cuisine. Dans un mot accroché sur le frigo, la propriétaire des lieux nous remercie de prendre soin de sa maison en son absence et assure que « tant qu'on leur donne à manger, tout se passera bien ». Il suffit de pointer le nez sur le palier pour comprendre qui « ils » sont. Qu'il s'agisse d'un raton laveur tournant autour de la maison, d'un oiseau à attirer en sonnant une petite clochette, ou d'une grenouille raffolant de spaghettis, la cabane de *Creature Kitchen* et son jardin sont habités par

une douzaine d'animaux qui vivent leur petite vie autour de nous. En utilisant l'appareil photo, on peut les immortaliser sur un cliché, et on découvre alors quel est leur plat préféré.

Du gruik dans la cuisine. Le mini-jeu de cuisine, mis en scène comme dans un survival horror PS1, propose une quarantaine de plats différents avec de plus en plus d'étapes intermédiaires. J'ai fait cuire des œufs, j'ai coupé du pain et même cuisiné de la sauce tomate pour leur faire plaisir. Et à chaque fois, ces créatures m'ont offert en retour une clé, ouvrant l'une des portes ou armoires cadenassées de la cabane. Porte après porte, les énigmes et les mystères s'accumulent, jusqu'à révéler un jeu de piste qui prendra place dans toutes les pièces de la maison. Je n'ai pas envie de vous dévoiler trop d'ingrédients de la recette *Creature Kitchen*, ni vous parler de ses innombrables secrets cachés sous une table ou dans un pot de fleurs. Je vais en revanche rappeler que ça dure moins de deux heures, que ça ne fait pas vraiment peur et que c'est une petite fable qui m'a donné l'impression de revivre l'ambiance du fantastique *Inscription*. »



Genre : puzzle game, exploration, cuisine

Développeur / éditeur :

The Rat Zone

Plateforme dispo :

Windows

Téléchargement :

900 Mo

Date de sortie :

6 février 2026

Langue : anglais



Notre avis :

Avec sa troupe de créatures étranges et sa cabane remplie de secrets, *Creature Kitchen* m'a captivé du début à la fin. Ce n'est ni vraiment un jeu de cuisine, ni un jeu d'horreur, mais c'est déjà l'une de mes plus belles découvertes de l'année. Le genre qu'on a envie de conseiller à tout le monde.

8 €





Replaced

LA VIE DES HÔTES

Par Perco

Une trame cyberpunk, une ambiance sonore à la Vangelis, des voxels partout, avec des éclairages plus dynamiques les uns que les autres... C'est tellement du *pixel porn* pour moi que c'en est presque indécent.

Si un jeu semblait cocher tous mes kinks à la fois, c'était celui-ci. La dernière fois qu'un trailer de jeu en 2,5 D m'avait autant excité, c'était pour le projet français *The Last Night*, une arlésienne tombée dans les limbes depuis des années à cause de gros soucis d'images causés par son PDG. C'est finalement les « Chypriotes » de Sad Cat qui ont décidé d'assouvir mes fantasmes, et pour un prix raisonnable en plus !

Huile d'ogive. Nous sommes dans une uchronie. L'Amérique a connu une catastrophe nucléaire dans les années 1960, qui a rendu inhabitable une grande partie de son territoire, changé l'équilibre des forces mondiales et permis l'avènement de la corporation Phoenix, autrefois un groupement de scientifiques et humanistes proposant des solutions de redressement social, sanitaire et économique. Dans les années 1980 alternatives où se déroule le jeu, Phoenix est devenue une immense corporation qui a encerclé les grandes villes de murailles et jette par-dessus les murs les déchets organiques dont elle n'a plus besoin... oui, des gens, les « remplaçables ». Vous êtes R.E.A.C.H., une IA consacrée à l'étude de la population humaine et à son tri en fonction de critères, disons... médicaux, mais un incident au labo vous a transféré dans le corps de votre créateur, le professeur Marsh. En fuite, R.E.A.C.H. découvre la vie hors des murs, la réalité derrière ce qu'elle pensait faire, sa nature même et un État policier digne des milices de l'ICE.

Ma dose de steady-came. Comment vous expliquer : du premier au dernier écran du jeu, j'ai eu envie de lui rouler des pelles par pure attraction physique. C'est beau, mais bon dieu c'est beau ! Les teintes varient, les illuminations semblent inonder l'espace, le directeur artistique en charge

des décors mérite un Oscar et l'utilisation de la profondeur de champ est un modèle du genre. Certains décors, par le biais de tous les artifices possibles, y semblent gigantesques et vertigineux. Dans le genre *cinematic platformer*, on a souvent le sentiment que l'école Playdead a plié le game avec *Limbo* et, surtout, *Inside*. Si *Replaced*, dans un style différent, se hisse à leur hauteur en termes de direction artistique et d'animations léchées, c'est sur un autre plan qu'il parvient à se hisser sur les épaules des géants pour proposer – c'était donc possible – encore mieux. Jamais avant lui un *cinematic platformer* n'avait aussi bien compris l'importance d'être, justement, aussi cinématique.

Soulever des Montages. Au-delà de son histoire, bien menée, mais assez classique dans le genre, c'est sa mise en scène qui le fait ainsi briller de mille feux : plans, zooms et dézooms, rotations de

Impossible de passer sous silence l'audace sans borne du studio, qui s'est dit qu'il allait oser mettre des combats dans un cinematic platformer.

caméra, actions en arrière-plan, rythme et tempo sans faille, *Replaced* est l'équivalent d'un *page-turner* ou d'une série à binge-watch sans vergogne. Vous voulez voir ce qu'il va proposer un écran plus loin, juste cinq minutes plus tard, c'est diaboliquement efficace. Et cette ambiance ! Je pense que c'est clairement le jeu qui m'a le plus fait penser à *Flashback* depuis que le vénérable ancêtre a inventé le genre, mais il y a même un peu de *Final Fantasy 7*

Genre :
cinematic platformer
Développeur :
Sad Cat Studios (Chypre)
Éditeur :
Thunderful Publishing
Plateformes dispo :
Windows, Xbox Series
Plateforme test :
Windows
Téléchargement : 8 Go
Date de sortie :
14 mars 2026
Langues :
anglais, français







et du *Blade Runner* de Westwood Studios dans sa volonté d'utiliser tous les outils possibles pour « filmer » l'aventure et l'atmosphère qui en résulte. J'aimerais bien cesser de jeter des fleurs au jeu, et reprendre ma posture de critique blasé qui n'aime rien, mais il m'est impossible de passer sous silence l'audace sans borne du studio, qui s'est dit qu'il

À ce niveau d'artisanat, il serait dommage de passer à côté de ce Replaced.

allait oser mettre des combats dans un *cinematic platformer*. C'est généralement la route directe vers l'enfer, mais les gens de Sad Cat sont des malins. Ils se sont dit qu'un système de combat jouissif, efficace et fun, finalement ça existait ailleurs, dans la série des *Batman : Arkham* pour être plus précis¹. Alors plutôt que de réinventer la roue, ils l'ont copiée, mais en 2,5D. Chaque baston devient donc une chorégraphie à base d'esquive et de contre et cette danse charge le pistolet de R.E.A.C.H.

pour asséner des coups fatals aussi violents que spectaculaires. C'est parfaitement fait, bien dosé et amusant, un exploit.

Dosé, dosé Joséphine. Si, au moins, les développeurs n'avaient pas su doser les ingrédients, mais même pas. Il y a juste assez de combats pour casser les routines d'acrobatie, de poussage de caisse et d'escalade, pile-poil la quantité qui fait que l'on voit arriver chaque bagarre comme Obélix, se frottant les mains en murmurant « *Chic chic, des Romains* ». Idem sur la frustration, parfaitement gérée en ne rendant pas tous les chemins évidents, mais en n'obligeant jamais à rester coincé une demi-heure pour trouver le petit détail, la corniche manquée dans le décor et en faisant progresser les mouvements au fil de l'aventure. À ce niveau d'artisanat, il serait dommage de passer à côté de ce *Replaced*. Si vous possédez un Steam Deck ou le Game Pass, ce serait même criminel. ❌

1. C'est comme ça, c'est un fait.

Notre avis :

On ne fait guère mieux dans le genre. Sublime, fouillé, mis en scène avec brio et fun dans la castagne, le jeu est tout ce qu'il promettait d'être, en toute simplicité. Son histoire ne gagnera pas un prix Hugo, mais elle tient la route. Je me suis roulé dedans comme un cochon dans la fange, et je ne regrette rien.

20 €





Par Kocobé

Darwin's Paradox

PAS PLUS QU'UN VŒU PIEUVRE

Quand la planète est menacée par une invasion extraterrestre, qui de mieux que l'animal qui ressemble le plus à un alien pour tenter de contrecarrer leur plan de domination totale ? Voilà en somme en quoi consiste *Darwin's Paradox*, le *cinematic platformer* proposé par le studio parisien ZDT.

Darwin n'a pas eu la chance d'Ecco, le dauphin qui manque de peu le kidnapping par un vaisseau spatial. Le poulpe qu'on incarne et son congénère se font promptement gober par une soucoupe volante qui écume les océans afin de transformer la faune marine en bouillabaisse en conserve. Lâché en rase décharge, on s'échappe et on part à la recherche de notre compagnon d'infortune. Dans la pure tradition du genre, on est dans de la plateforme raide, à dessein, qui compte moins sur votre faculté à réussir des sauts au pixel près que sur le poussage de bloc et la résolution de quelques énigmes simples qui tirent parti des capacités de notre ami céphalopode : nager, marcher sur les murs, activer son camouflage naturel et cracher de l'encre.

L'ascension du mont ventouse.

Le tout sert une narration environnementale qui nous raconte les différentes étapes, de la mer jusqu'à l'usine, par lesquelles passe le fruit de l'exploitation de ces aliens capitalistes. Les décors et la direction

artistique parviennent à l'aide d'une énergie « *Mars Attacks* et thérémine » à nous arracher quelques sourires, malgré une histoire convenue. On apprécie tout particulièrement la séquence où Darwin doit éviter divers instruments de cuisine automatiques qui n'est pas sans rappeler la scène de la machine à tourte de *Chicken Run*. Malheureusement, les quelques qualités formelles de *Darwin's Paradox* ne suffisent absolument pas à compenser un *level design* indigent, un système d'infiltration abscons et des phases de *die and retry* qu'on pensait ne plus avoir à subir en 2026. Le jeu vous envoie à la figure des périls quasi impossibles à esquiver du premier coup, qui met pas mal de plomb dans l'aile de l'implication qu'on pourrait avoir dans une aventure où la seule manière pour le mollusque de triompher de l'adversité, c'est de savoir à l'avance tout ce qui l'attend. De la frustration qui n'est pas non plus soulagée par le temps de réapparition beaucoup trop long, quand tout le niveau doit charger de nouveau. Rien que d'y repenser, brr, j'en ai la chair de poulpe. »

Genre : cinematic platformer
Développeur : ZDT (France)
Éditeur : Konami
Plateformes dispo : Windows, PS5, Xbox Series, Switch 2
Plateforme test : Windows
Téléchargement : 8 Go
Date de sortie : 2 avril 2026
Langue : français



Notre avis :

J'ai de la sympathie pour l'univers de *Darwin's Paradox*, mais je ne peux pas non plus cacher mon soulagement quand, après six heures de jeu, j'ai enfin vu le générique de fin défiler. Ne me demandez pas comment certaines séquences infernales, dans lesquelles tant t'acculent, ont pu sortir des phases de playtests sans une remise en question complète, car, en la matière, je seiche.

25 €



Super Meat Boy 3D

LA VIANDE DANS LE TORCHON

Par **ackboo**

Discutez avec un vegan, il vous dira dans les dix minutes qu'il est vegan.
Discutez avec un amateur de CrossFit, il vous dira dans les dix minutes qu'il fait du CrossFit.
Discutez avec moi, je vous dirai dans les dix minutes que j'ai terminé *Super Meat Boy* à 100 %.

Oui, ce fut l'apogée de mon existence. En 2010, sous les yeux navrés de mes collègues à la rédaction, j'ai passé plusieurs semaines pour défoncer *Super Meat Boy*. Cinquante-trois heures de pure rage, de désespoir, de haine, d'ampoules au pouce, pour ressentir, une fois le dernier niveau passé en A+, le dernier sparadrap ramassé, trente secondes de vague satisfaction. Et pourtant, lorsque *Super Meat Boy 3D* a été annoncé, j'étais dans les starting-blocks, prêt à repartir pour une nouvelle épopée masochiste. Il faut dire que le jeu s'annonçait bien. Développé par Team Meat (avec Tommy Refenes, co-créateur original, mais sans Edmund McMillen), accompagné du studio allemand Sluggerfish pour la partie technique, ce nouvel épisode s'offre un passage en 3D grâce à l'Unreal Engine 5, avec un habillage graphique impeccable respectant à la fois nos GPU à 1 500 € et le design original de *Super Meat Boy*. Un jeu « entre tradition et modernité », si vous voulez.

La diagonale du fou. Les dix premières minutes de *Super Meat Boy 3D* m'ont fait une excellente impression. C'est un plaisir de retrouver notre petit bout de barbaque sanguinolent dans de splendides décors 3D, avec une fluidité parfaite, et de le voir se faire décapiter à la chaîne par des scies circulaires. La musique « grosse guitare électrique qui tache » est dans l'esprit du premier épisode, le niveau de difficulté grimpe rapidement, et les contrôles semblent tout aussi réactifs qu'en 2010. Le plaisir de boucler un niveau en A+ après douze essais revient à toute vitesse. MAIS. Quelque chose me dérange. Je me rends compte que, dans ce *Super Meat Boy 3D*, le « 3D » chamboule complètement l'esprit du jeu et la nature même de sa difficulté. On passe d'un jeu « pouce droit » à un jeu « pouce gauche ». En clair, ce n'est plus le timing des sauts, des dashes et des glissades sur les murs qui me fait crever à la chaîne, mais bien les problèmes de déplacement en diagonale, dans la profondeur des décors, sur le stick analogique ou la croix directionnelle à gauche de la manette. Le jeu n'a plus la précision implacable du *platformer* purement 2D qu'était *Super Meat Boy*.

Jesus, take the wheel ! Ce passage à la 3D s'avère donc problématique. Les trois quarts du temps, vous n'allez pas rager à cause d'un saut trop mal préparé. Vous pousserez des hurlements de désespoir à cause d'un pouce gauche qui dérape légèrement entre deux plateformes orientées à 45 degrés. À cause de cette caméra plongeante

qui ne permet pas de jauger correctement la hauteur d'un obstacle. À cause d'une mauvaise perception de la distance lors d'un dash vers un mur au second plan. Les développeurs ont bien vu le problème, et ils ont tenté de l'adoucir avec un marqueur rouge projeté au sol qui permet de mieux estimer la position tridimensionnelle de Meat Boy lorsqu'il saute. Mais cela oblige à quitter le personnage des yeux pendant quelques dixièmes de seconde. Juste le temps qu'il lui faut pour aller s'empaler sur des pieux métalliques. En pratique, c'est frustrant. *Super Meat Boy 3D* n'a plus cette rigueur, cette exactitude « au pixel près » qu'avait son prédécesseur. Souvent, devant un passage compliqué avec des changements d'angle et de profondeur, on se lance en se disant « Jesus, take

Un habillage graphique impeccable respectant le design original de Super Meat Boy.

the wheel ! », priant les dieux du gamepad pour que Meat Boy garde sa ligne et n'aille pas se jeter dans le vide comme un lemming. La sensation de maîtrise n'est jamais vraiment là. Je me suis dit que j'étais peut-être un gros boomer qui n'avait plus la dextérité et les neurones pour ce genre de jeu, alors j'ai réinstallé le *Super Meat Boy* original et... je suis immédiatement retombé amoureux. Tout y est tellement plus propre, plus lisible, mieux ajusté. Le personnage se contrôle à la perfection. C'est, objectivement, un bien meilleur *platformer* que son cousin 3D.

Le steak n'est pas assez saignant. Je suis donc très mitigé. Certes, *Super Meat Boy 3D* est une suite bien réalisée, irréprochable d'un point de vue graphique et fidèle à l'univers du jeu original. Mais elle n'offre pas les mêmes sensations de virtuosité dans les contrôles, ce qui était l'essence même de *Super Meat Boy*. Le contenu n'est pas non plus renversant, puisque ses 150 niveaux (deux fois moins que sur le premier épisode) se débloquent sans problème en une dizaine d'heures. Serai-je satisfait d'avoir payé 25 euros pour ça ? Franchement, je n'en suis pas certain. Si vous avez une irrésistible envie de vous défoncer les doigts sur un jeu de plateforme hardcore, vous pourriez simplement réinstaller *Super Meat Boy* (ou l'acheter à un euro sur Steam) et y prendre, finalement, plus de plaisir. »

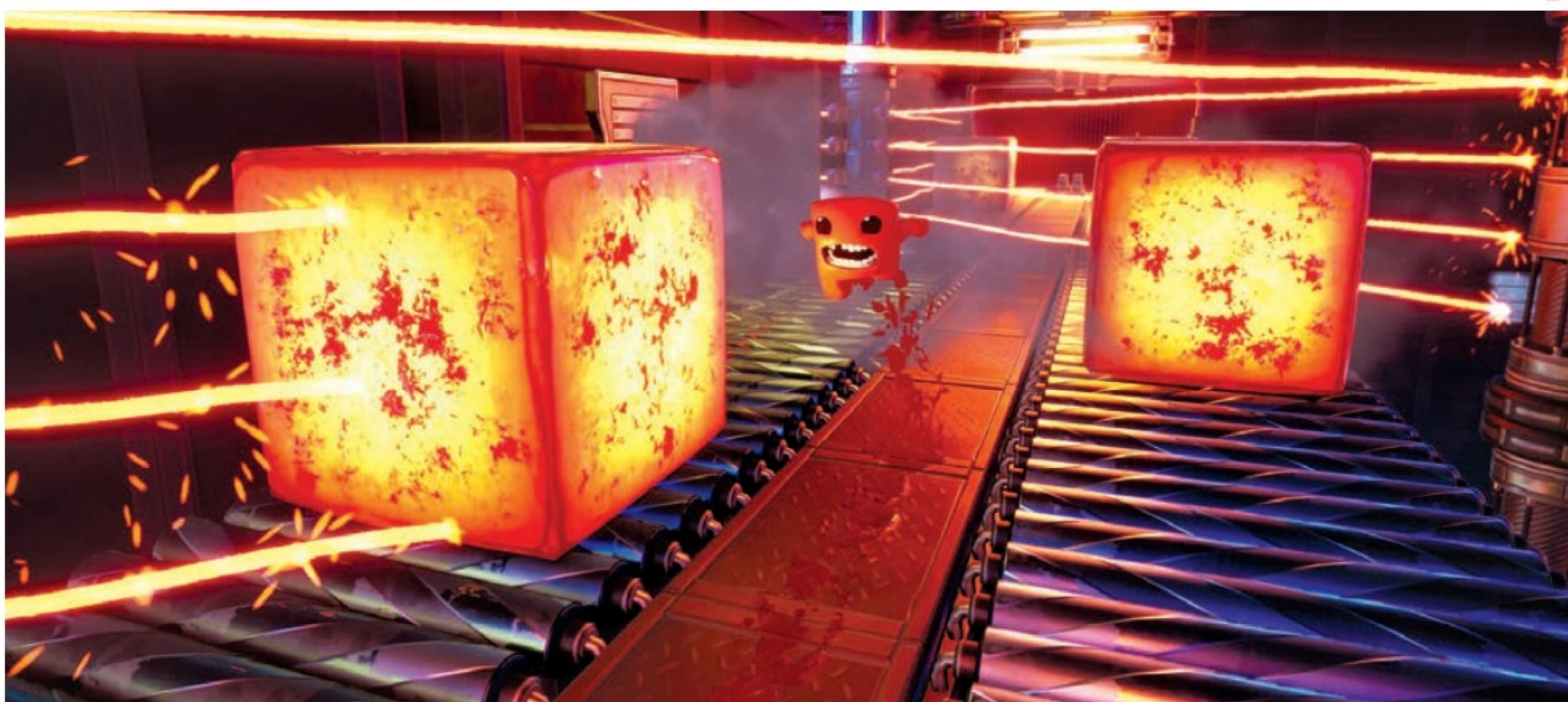
Genre : plateforme
Développeurs : Sluggerfly, Team Meat (Allemagne, États-Unis)
Éditeurs : Headup, GCores Publishing
Plateformes dispo : Windows, PS5, Xbox Series, Switch 2
Plateforme test : Windows
Date de sortie : 31 mars 2026
Langues : français, anglais



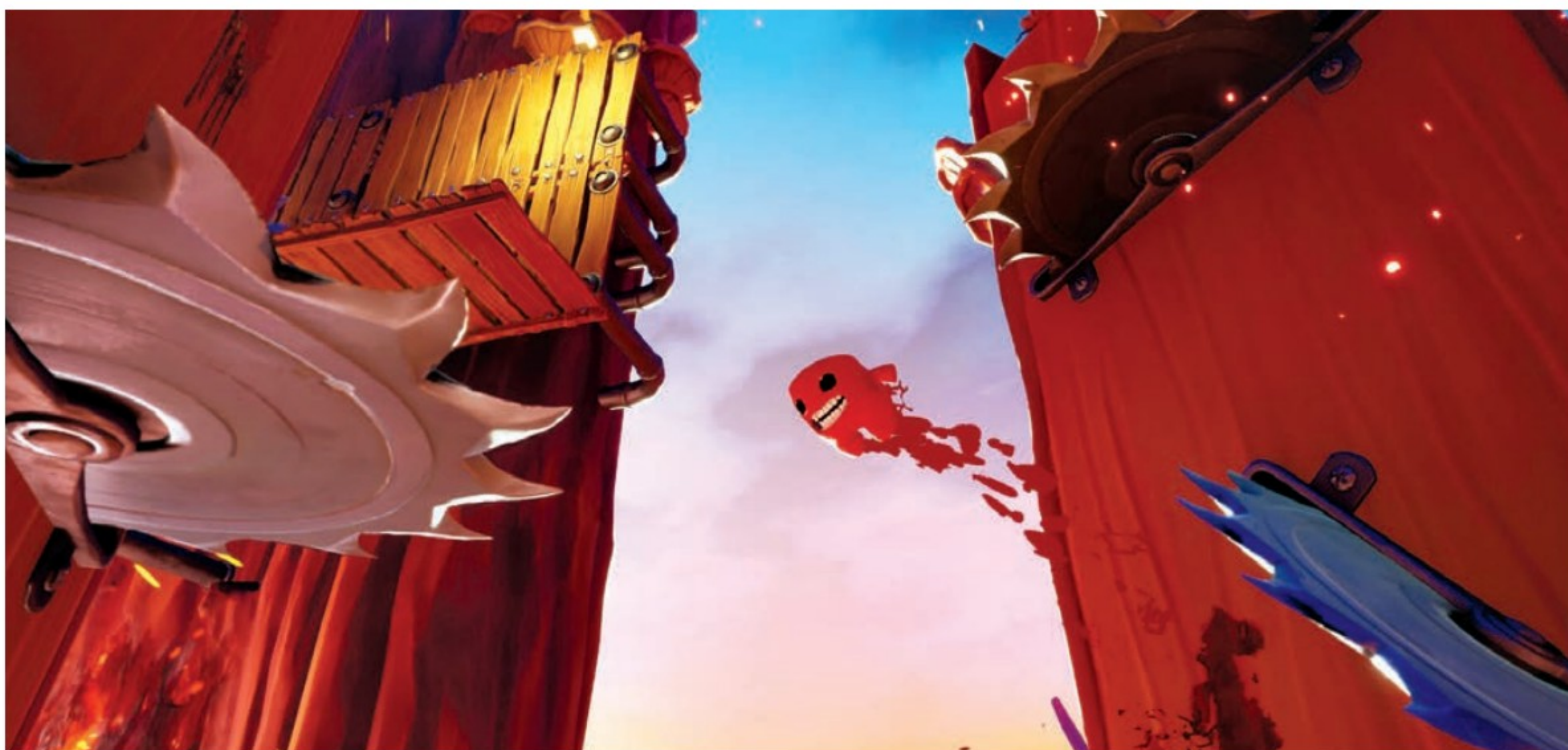
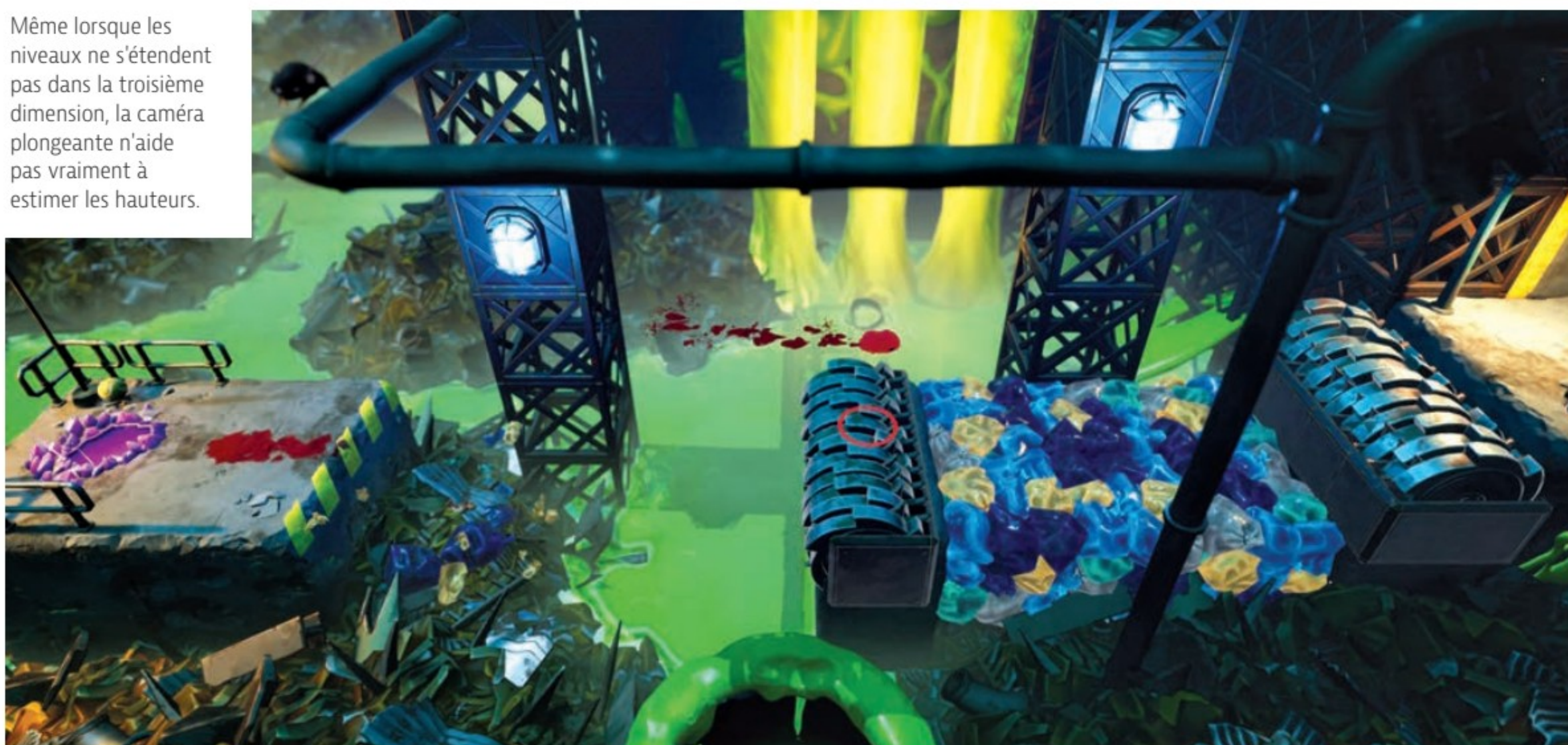
Notre avis :
OK, *Super Meat Boy 3D* est mille fois plus beau que le premier *Super Meat Boy*. Mais pour tout le reste, le jeu original lui est supérieur. La 3D fait perdre beaucoup de précision dans les contrôles du personnage et il y a deux fois moins de niveaux, car ils sont évidemment plus complexes à produire que les tableaux du premier épisode. *Super Meat Boy* aurait dû rester dans les deux dimensions qui ont fait son succès.

25 €





Même lorsque les niveaux ne s'étendent pas dans la troisième dimension, la caméra plongeante n'aide pas vraiment à estimer les hauteurs.



Screamer

IL EN MANQUE SOUS LA PÉDALE

Par Yamukass



Avant de lancer ce reboot, je ne connaissais rien de la licence Screamer, initiée par le développeur Milestone en 1995, quand ce dernier s'appelait encore Graffiti. Le titre originel est considéré par beaucoup comme l'un, sinon LE meilleur jeu de course arcade sur MS-DOS. Mais force est de constater que cette tentative de revival n'est pas aussi accessible que je ne l'espérais.

Dans la ville futuriste de Neo Rey, le mystérieux Monsieur A. organise des courses clandestines particulièrement dangereuses. À la clé, une énorme somme d'argent, au moins de quoi attirer les compétiteurs du monde entier. Mercenaires, mafieux, idoles japonaises ou scientifiques : cinq équipes de trois pilotes vont taquiner le bitume et la mort. Voilà le pitch de *Screamer* et son univers complètement décalé : des personnages caricaturaux, un mécanicien (c'est pile-poile ce que vous imaginez) et une invention révolutionnaire sous votre capot qui permet d'échapper à la mort en remontant dans le temps. Les développeurs ont mis le paquet : des chapitres à gogo, un style japanim' avec des cinématiques plutôt réussies, un doublage international... Ici, pas de monde ouvert : on se détourne un peu des tendances et on assume le côté traditionnel dans ce titre si particulier. *Screamer* s'articule à la manière d'un *visual novel*, les choix en moins. On y découvre les profils de tous les participants, leurs histoires et les événements du récit influent sur les défis qui vous attendent. Exemple type : si l'un des coureurs se brouille avec ses camarades, le but sera de finir devant eux au prochain round. S'il fait un très mauvais rêve, il se lancera dans une ruée vers la mort. Parfois, il va falloir la jouer solidaire et gagner en équipe contre les autres trios. Ces allers-retours entre le mode Histoire et les objectifs des différents niveaux est une vraie bonne idée.

Quand le gameplay se prend un mur.

D'autant que cela justifie la découverte progressive des différentes mécaniques de gameplay. Et c'est là où le jeu commence à se tromper, car des mécaniques, il y en a un petit paquet. Nous voici donc face à une sorte de « twin-stick racer ». En plus des gâchettes « arrière » qui permettent d'accélérer et de freiner, le stick gauche permet de se diriger et le droit de drifter. C'est un peu comme si vous maniez l'avant et l'arrière de la voiture de manière indépendante. Pas une mince affaire. Mais ce n'est pas tout. Il faut aussi surveiller les rapports : lorsque la vitesse est suffisamment élevée, un appui sur la gâchette frontale (L2) sert à passer la seconde, puis la troisième... et de bénéficier d'un léger boost, votre pilote remplissant une jauge globale d'accélération. Pour activer un moment « fusée », c'est avec la même gâchette. Celle de droite, elle, gère une autre jauge disons « d'attaque »/« défense ». Pour gagner, il faudra pêle-mêle : dérapier pour ne pas louper un virage, accélérer au bon moment, se protéger des nouveaux coureurs et en éliminer quelques-uns

au passage. Et – si vous conduisez vraiment bien –, vous allez pouvoir expérimenter l'*overdrive*, une sorte de mode boulet de canon (qui ne vous préserve pas des parois et donc de l'autodestruction). *Screamer* a beau se présenter comme un jeu d'arcade, il emprunte son intransigeance aux simulations auxquelles le studio s'est habitué. J'ai essayé de le finir avec toutes les options d'accessibilité possibles, et pourtant, les murs m'attirent comme des aimants.

Screamer a beau se présenter comme un jeu d'arcade, il emprunte son intransigeance aux simulations.

À chaque choc, ma vitesse dégringole et j'observe, hagarde, mes concurrents me dépasser sans vergogne. Je ne parviens jamais à les rattraper. Je vais être honnête : je ne suis pas férue de jeux de bagnoles, mais je m'y adonne de temps en temps avec grand plaisir. Ici, je me sens presque humiliée. Les bots ont une conduite quasi parfaite quelles que soient les options d'accessibilité choisies. De quoi déclencher quelques crises de nerfs et l'impossibilité de voir la fin du mode Histoire. Si vous n'êtes pas prêts à vous acharner, passez votre chemin.

Ça manque de pièces sous le capot. Le jeu propose une poignée de variations esthétiques pour les véhicules, mais impossible d'en améliorer les caractéristiques sur piste. En revanche, chaque *Screamer* a un bolide particulier et des habiletés bien à lui : différentes gestions des QTE, des boosts, une puissance décuplée après une mort... Encore une fois, le jeu semble avoir le cul entre deux sièges baquets : les développeurs auraient pu assumer un côté quasi-RPG où l'on a vraiment la sensation d'incarner l'un des protagonistes sur sa route vers la gloire, la vengeance ou que sais-je encore. Le mode histoire aurait ainsi gagné en profondeur au lieu d'enchaîner dialogues figés, cinématiques et stages. Ceux qui n'en auront pas assez pourront profiter des classiques du genre : course solo, chrono, en équipe, points de passage, score... Vous pouvez personnaliser chaque partie dans les moindres détails : nombre et types de concurrents, de tours, suppression de certains bonus ou de certains éléments de gameplay. Comptez aussi sur du multijoueur en ligne et en local jusqu'à quatre en écran partagé. Je comprends qu'il y ait des fans et j'aurais adoré en être, mais je vais rester sur mes soirées *Mario Kart* entre copains. »

Genre : simularcade
Développeur / Éditeur : Milestone S.r.l. (Italie)
Plateformes dispo : Windows, PS5, Xbox Series
Plateforme test : Windows
Téléchargement : 29 Go
Date de sortie : 26 mars 2026
Langues : français, anglais



Notre avis :

À l'image de Simularbre, qui ressemble à une plante tout en étant un Pokémon de type roche, *Screamer* est un Simularcade : il est trop exigeant et excluant, mais reste une proposition unique dans le panorama actuel des jeux de course.

60 €



Malgré un vrai plaisir manette en main, la moindre erreur nous relègue en bas du classement.



Tomodachi Life : Une vie de rêve

TEUBÉ RÉALITÉ

Par Kocobé

En 2014, le succès du simulateur de vie chelou sur 3DS *Tomodachi Life* surprend tout le monde, même Nintendo. La sauce prend particulièrement dans l'Hexagone, où le jeu se taille la part du lion des ventes de l'été. Il aurait été étonnant que le constructeur s'arrête de capitaliser sur cet intérêt occidental pour un de ses titres les plus typés « Japon bizarre » de son catalogue, même s'il aura fallu attendre la toute fin de vie de la Switch pour voir débarquer une suite.

Nous revoici promus dieux tout-puissants, bienveillants et désincarnés d'une île sur laquelle nous sommes appelés à créer des Mii (souvenez-vous, ces avatars taillés à la serpe qui jouaient très bien au tennis sur Wii en 2006) et à œuvrer à leur bonheur. En ce qui concerne le casting, vous pouvez mettre qui vous voulez. Votre famille, vos potes, vos collègues de bureau, des personnages de fiction, des célébrités, votre crush du collège, des figures historiques, votre fursona : tant que vous êtes capable de créer leur trombine, vous n'êtes limité que par votre imagination.

La commedia des ratés. On place leur maison sur l'île, on choisit leur déco d'intérieur, on leur achète des vêtements, on leur fait des cadeaux et on les nourrit. Quand une décision leur plaît, leur jauge

Un véritable vivarium dans lequel vous observez avec passion vos potes avoir des conversations de stoner.

de satisfaction augmente et vous gagnez de l'argent en conséquence ; une véritable bonheurocratie qui terroriserait n'importe quel néo-libéral. Parfois, c'est eux qui vous sollicitent pour vous parler de leurs tracas. Ou bien pour vous faire participer à un petit jeu bébé. Ou pour vous poser une question intime, comme : « Quel genre de personne n'aimerais-tu pas devenir ?¹ » Évidemment, ce qui est le plus intéressant, c'est de les voir interagir. C'est ainsi qu'Ellen cherche un sujet de conversation avec Leon S. Kennedy pour devenir son ami. Ce à quoi j'ai répondu « Mélanger des herbes de soin ». Quand Perco est venu me demander conseil afin de se nouer d'amitié avec Marie-Antoinette, je lui ai suggéré d'aborder sa passion de « manger de la brioche ». Soupape, lui, est devenu bestie avec Sonic en lui parlant de « Gabriel Zucman ».

La référence du shitpote. Évidemment, les thèmes que vous entrez ne jouent pas sur l'aspect crochu des atomes. Cependant, petit à petit, vous nourrissez cet écosystème chelou avec un lexique qui sera repris par tous. Un véritable vivarium dans lequel vous observez avec passion vos potes avoir des conversations de stoner au sujet de la supériorité évidente de « l'art de faire six seven avec les mains »

sur « l'assainissement de l'eau potable ». Vous affinez vous-mêmes ces personnalités en leur attribuant des manies et des tics de langage. Ce chaos fabriqué de vos propres mains se retrouve ensuite catalysé par quelques situations surréalistes pré-écrites par les développeurs. Quant au générateur de voix robotique caractéristique de la série, il participe évidemment à cette saveur de rêve fiévreux. On note d'ailleurs une liberté décuplée par rapport à l'opus 3DS : l'île est modelable à l'envi et on peut pousser le vice jusqu'à concevoir soi-même de nouveaux vêtements, trésors, plats, décorations extérieures et même animaux de compagnie.

L'ami de ton Mii est aussi ton ami. C'est ainsi que Sonic tombe amoureux⁴ de Yamukass et déclare sa flamme au restaurant. Contre toute attente, le fraîchement élu maire de New York, Zohran Mamdani, fait une contre-proposition. Il ne la connaît quasiment pas, mais ça n'empêche pas Yamukass de le choisir au détriment du hérisson. Aux dernières nouvelles, ils vont bientôt se marier. Quant à Sonic, il se retrouve en pleine Dépression Zone Act 1 sans aucun anneau. Je suis allé chercher son colocataire, Leon, pour le consoler. Ils ont parlé de « DLSS 5 » et de « l'efficacité de l'ActiSoufre ». Il va beaucoup mieux. Il n'empêche que les défauts de l'original finissent par ressurgir. Une fois l'attrait de la nouveauté passé, on entre dans un train-train dans lequel on nourrit machinalement les Mii et on saute des sketches qu'on a déjà vus. De plus, chaque nouveau personnage que l'on veut créer demande un travail non négligeable de conception, et, si on désire qu'il s'intègre vite, il convient de le présenter à tout le monde. Une tâche qui devient rébarbative à mesure que la population grandit, jusqu'à 70 têtes de pipe. On s'agace aussi de la décision pudibonde de Nintendo de ne pas autoriser les partages d'écran en ligne, un contresens pour un titre qui se prête si bien aux réseaux sociaux. Malgré ces défauts, je dois reconnaître que m'occuper de mes petits humains d'élevage m'a permis d'assister à une quantité raisonnable d'idioties franchement amusantes. Les autres, ici, c'était loin d'être l'enfer. ✖

1. J'ai répondu « Ackboo »².
2. Je rigole Ackboo, j'ai répondu « Noddus »³.
3. Je rigole Noddus, j'ai répondu « Ackboo »².
4. Les reproches faits au premier épisode ont été entendus : les préférences sexuelles et l'identité de genre sont librement paramétrables.

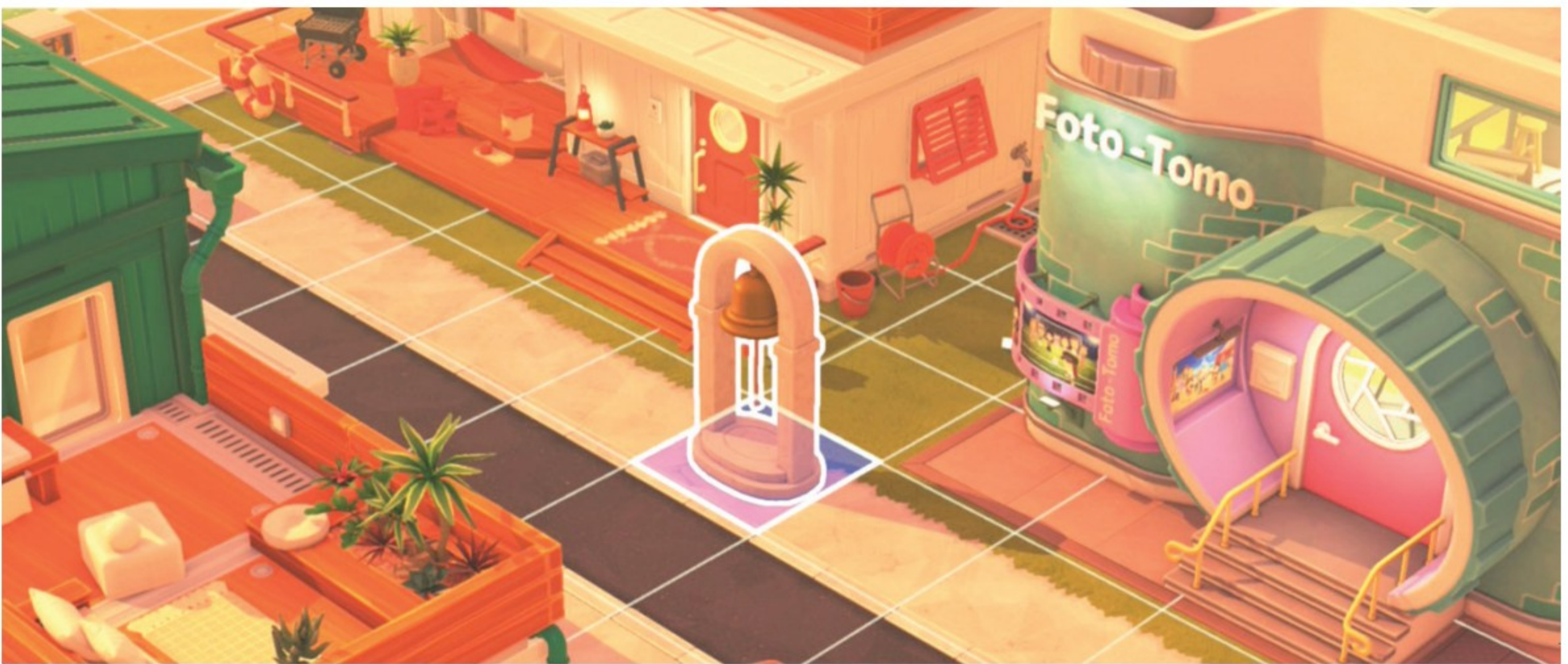


Genre : brainrot artisanal
Développeur / Éditeur : Nintendo (Japon)
Plateformes dispo : Switch, Switch 2
Plateforme test : Switch 2
Téléchargement : 6,2 Go
Date de sortie : 16 avril 2026
Langue : français



Notre avis :
C'est assez fou à quel point j'ai ressenti le même bonheur et la même lassitude avec à peu près le même timing qu'il y a douze ans. Ce nouvel épisode apporte un monde de personnalisation, mais ses bases restent fondamentalement similaires, pour le meilleur ou pour le pire. Un jeu qui sera aussi drôle que vous serez capable de le rendre. Je vous laisse tirer vos propres conclusions dans l'éventualité où vous vous ennuyez trop vite.

60 € 



Une conférence de rédaction classique à Canard PC.





Par ackboo

Data Center

LE CLOUD DU SPECTACLE

La démo de *Data Center*, qui fut disponible sur Steam en début d'année, m'a bouleversé. Pensez donc : c'est le premier jeu dans lequel on peut réellement s'adonner à ma grande passion, le *cable management*, à l'échelle d'un centre informatique. Je pensais avoir trouvé ma flamme jumelle.



Genre : gestion
Développeur /
Éditeur : Waseku
 (République tchèque)
Plateforme dispo :
 Windows
Téléchargement : 1,3 Go
Date de sortie :
 31 mars 2026
Langues : français, anglais



Notre avis :

Data Center propose un très intéressant concept de « gamification » de la gestion d'un centre informatique. En l'état actuel, le jeu devient très répétitif au-delà des premières heures de découverte, mais il invente un genre étonnant dont, j'espère, d'autres studios indés s'inspireront bientôt.

12 €



Bon, je vous épargne le suspense : en fait, *Data Center* n'est pas ma flamme jumelle. C'est juste un coup d'un soir. Mais attention. Le coup d'un soir dont on se souvient longtemps. Celui dont on garde le numéro de téléphone en se disant qu'un jour, on aura peut-être envie de lui envoyer un emoji aubergine suivi d'un point d'interrogation. Car ce jeu propose quelque chose de neuf, d'excitant, voire d'érotique. Cette nouvelle aventure commence dans un local glauque, sans fenêtre, avec une petite salle grise éclairée au néon et un bureau déprimant. Votre mission : acheter des racks et des serveurs, les installer, les câbler, les configurer, puis les connecter aux armoires réseau de différents clients.

Sim Network Engineer. Dit comme ça, ça a l'air complètement con. Ça ne ressemble même pas à du jeu vidéo. Et pourtant, dès que vous aurez mis en ligne votre premier rack après avoir tiré des câbles Ethernet dans les rails du plafond, vous n'allez plus penser qu'à agrandir le local en poussant

les murs, signer toujours plus de clients, acheter des serveurs plus performants. Malgré le côté répétitif de l'exercice, il y a quelque chose d'extrêmement satisfaisant à organiser proprement chaque rangée de serveurs sur des switches et des baies de brassage, à jouer à *Tétris* pour coller un maximum de machines dans un minimum d'espace, à regarder ces petites boules colorées représentant les données circuler à travers la pièce. J'ai salement scotché dessus pendant trois ou quatre heures. Puis je me suis passé le visage sous l'eau froide, j'ai retrouvé mes esprits et admis l'évidence : bien que le concept soit fantastique, le contenu reste trop limité pour recommander cet achat à 12 euros. *Data Center* n'est presque qu'un prototype. Mais c'est peut-être le pionnier d'un nouveau genre qui ne demande qu'à être débroussaillé. J'imagine ce que ça pourrait donner avec une vraie partie construction, une modélisation du réseau électrique, une gestion de la chaleur et de la climatisation. Potentiellement, mon futur GOTY. »



Par Yamukass

Cupiclaw

J'EN PINCE POUR LUI

Il existe toutes sortes de passions. L'une des miennes, ce sont les machines à pince. Oui, celles de fête foraine qui ne vous donnent qu'un cadeau tous les 36 000 coups. C'est pendant un voyage à Taïwan, où elles sont dispersées à chaque coin de rue, que l'amour est né. Alors quand j'ai découvert *Cupiclaw*, un petit jeu indépendant qui promet d'agripper des lots par milliers, je me suis précipitée dessus.

Maurice, ivre de bonheur à l'idée d'aller demander la main de sa fiancée, se vautre lamentablement en pleine rue. Malheur ! La bague prévue pour sa dulcinée et si chèrement acquise est perdue. Les finances de notre amoureux l'empêchent d'en acheter une autre. La solution : en remporter une, tout en haut de la salle d'arcade. Entre un gérant aux airs de voyou japonais et une petite voix qui semble sortir de derrière les machines, notre quête s'annonce semée d'embûches. L'établissement comporte sept étages. Pour monter les escaliers, il faut réussir à empocher suffisamment d'argent pour continuer à jouer. Par exemple, une pièce compte pour 1, une sucette pour 3, une capsule pour une valeur au hasard entre x et y... Vous pouvez lancer votre griffe autant de fois que vous le souhaitez dans le laps de temps imparti. Chaque étage comporte cinq « manches » et, lors de la dernière, vous devez attraper une clé en plus des autres prix. Évidemment, plus on monte dans l'immeuble, plus les machines coûtent cher.

Un grappin vaut mieux que deux tu l'auras. Entre chaque manche, vous pouvez sélectionner un prix entre trois propositions : soit cela incorporera un nouveau type de cadeau dans

la machine (jouet, bijou, plantes...), soit cela ajoutera de la valeur à un collectible déjà présent. Vous pouvez aussi utiliser des jetons rouges pour éliminer des malus (mais qui laisse traîner des canettes vides ici ?!). Puis, une amélioration globale se débloquent après chaque étage terminé et bien sûr, à chaque fin de run, d'autres se déverrouillent pour les tentatives à venir. Des mécaniques classiques de roguelike combinées à votre trajectoire de pince et vos choix de combos pour remporter le jackpot. Cerise sur le gâteau, les strates du bâtiment proposent des niveaux aux propriétés physiques différentes. Si l'on débute par un *wawa ji* (c'est le terme en mandarin) ordinaire, les suivants font léviter les objets, possèdent des systèmes d'escaliers ou sont remplis d'eau. Il faut donc bien réfléchir à l'endroit où on lance sa griffe pour décaler (ou non) certains items, si l'on préfère attraper ce gros prix sur la droite même s'il est entouré de déchets ou bien si l'on spamme la touche « descente » le plus vite possible pour enchaîner les petites prises avant la fin du chrono. Et si vous pensez qu'arriver au sommet vous fera terminer le jeu, vous n'êtes pas au bout de vos surprises : l'amour est parfois ingrat ! »

Genre : roguelike à pince
Développeur / Éditeur : Typin (France)
Plateforme dispo : Windows
Téléchargement : 127 Mo
Date de sortie : 5 mars 2026
Langue : français



Notre avis :

Cupiclaw, c'est du plaisir instantané, avec des avalanches de pièces en arrière-plan et des graphismes colorés. La physique du jeu et la courbe de difficulté sont maîtrisées, les améliorations intelligentes, et on s'attache vraiment à ce pauvre Maurice. Un titre pour les amateurs de *rogue* à la *Balatro* (en plus modeste, évidemment), le côté fête foraine en plus.

10 €



Samson : A Tyndalston Story

SCALPÉ COMME JAMAIS

Par Perco

Personne n'y croyait, sauf moi. Tous pensaient que ce mini *GTA*-like, qui ne voulait pas être comparé à *GTA*, se planterait. Moi, j'avais vu cette envie de faire un scope plus réduit, cette ville insalubre pleine de violence et le potentiel énorme d'un titre visant clairement la série B. Résultat ? Ben mon radar est cassé, tout le monde avait raison et c'est tout nul.

C'est une bonne leçon pour moi : une bonne philosophie et de chouettes intentions ne font pas un bon jeu. À dire vrai, je le savais avant cela, mais c'est un rappel acide. *Samson* est le premier (et peut-être le dernier) jeu du studio Liquid Swords, créé par Christofer Sundberg. Or, Christofer a à son actif des jeux que j'aime beaucoup chez Avalanche, comme *Just Cause* et *Mad Max*. Devant les difficultés de financement du titre, qui l'ont obligé à licencier la moitié du studio il y a un an et à revoir à la baisse les ambitions de gameplay en sucrant toute une partie de ses éléments (les *gunfights*, vraisemblablement une partie de la carte), l'homme a toujours fait le choix de la transparence. C'est louable, et la philosophie du studio consistant à « enlever le gras et les fioritures » et le remplissage inutile de ce genre de jeu était séduisante, mais enlever le fun en même temps n'était sans doute pas la route à suivre.

Red Dette Redemption. Tout commençait pourtant plutôt bien, avec un héros dont la modélisation semble un hommage au regretté Chuck Norris période 1980, un synopsis digne des plus grandes œuvres de Steven Seagal et une ville, Tyndalston, superbe de décrépitude (voir encadré « Ma 6té va cracker »). Samson McCray y a toujours vécu, y a connu la route de la délinquance puis du banditisme et, lorsque le jeu commence, c'est un quadra tout juste sorti de prison après un braquage ayant mal tourné qui retrouve ses pénates. Mais Samson est revenu de zonzon avec une énorme dette à rembourser. Sa sœur accepte de se livrer comme otage le temps qu'il rembourse ses mensualités, comme de bien entendu. Voilà qui donne une structure assez originale et proche d'un roguelite, car il doit effectuer chaque jour des missions en ville, en dépensant ses quelques points d'action quotidiens, afin d'atteindre le quota de pognon journalier demandé, au risque de voir débarquer des huissiers un peu violents le matin et – au bout de trop de remboursements manqués – sa frangine découpée en morceaux.

Approxima' Tif. Ce découpage (des missions, pas de sa sœur) est, à l'image du jeu dans son ensemble, une bonne idée mal exécutée. D'abord, car les missions sont répétitives à l'excès. Il y en

a huit différentes, mais toutes entrent dans le diptyque « casser des gueules à pied/casser des voitures au volant ». Cela irait avec des combats agréables et de super sensations de conduite. *Samson* n'a ni l'un, ni l'autre. De plus, ces missions ne sont pas assez payées, et chaque échec se solde par un retour à zéro de votre portefeuille. L'idée était pourtant intéressante, car elle obligeait à gérer autant ses ratages que ses réussites, contraignant le joueur à adapter les risques pris à l'épée de Damoclès permanente de Cofidis, mais sa mise en œuvre est souvent plus frustrante qu'autre chose. Casser des gueules à l'ancienne, poings nus et santiags dans la mâchoire, aurait pu suffire à donner un semblant de fun, mais les animations sont atroces, buguées dans tous les sens, la parade mal *timée*, les esquives approximatives, la caméra totalement aux fraises et les commandes ne répondent bien que 50 % du temps... oui, ça fait beaucoup. Au volant, malgré de superbes véhicules américains des années 1980/90, la conduite est plus lourde et incohérente que la filmographie de JCVD,

Cela irait avec des combats agréables et de super sensations de conduite. Il n'a ni l'un, ni l'autre.

il est impossible de piquer une voiture qui a déjà un conducteur et votre bolide personnel coûte tellement cher à réparer qu'on le laisse très vite au garage, pour piquer un tacot garé dans le coin.

Navet César ? La mission principale, pour laquelle il faut accepter de perdre de précieux points d'action, se boucle en une dizaine d'heures, péniblement. Les prémisses promettaient une ambiance à la *Max Payne*, où l'espoir est une denrée plus rare qu'un hamburger nutriscore A, mais le tout s'essouffle dans la durée, trop générique pour accéder au rang de nanar amusant. Tout est, au mieux, très moyennement fait dans ce *Samson*, et la conclusion est rude : l'enfer est pavé de bonnes intentions, et concevoir un AA pas trop cher et – promis – sans crunch pour les équipes, qui se veut le Canada Dry d'un genre coûteux, a ici abouti à un jeu ennuyeux, cassé de partout et mal figolé. Je l'avais vu venir, je l'ai toujours dit, si si. ❧

Genre : GTA ultra allégé
Développeur / Éditeur : Liquid Swords (Suède)
Plateforme dispo : Windows
Téléchargement : 15 Go
Date de sortie : 8 avril 2026
Langues : anglais, français



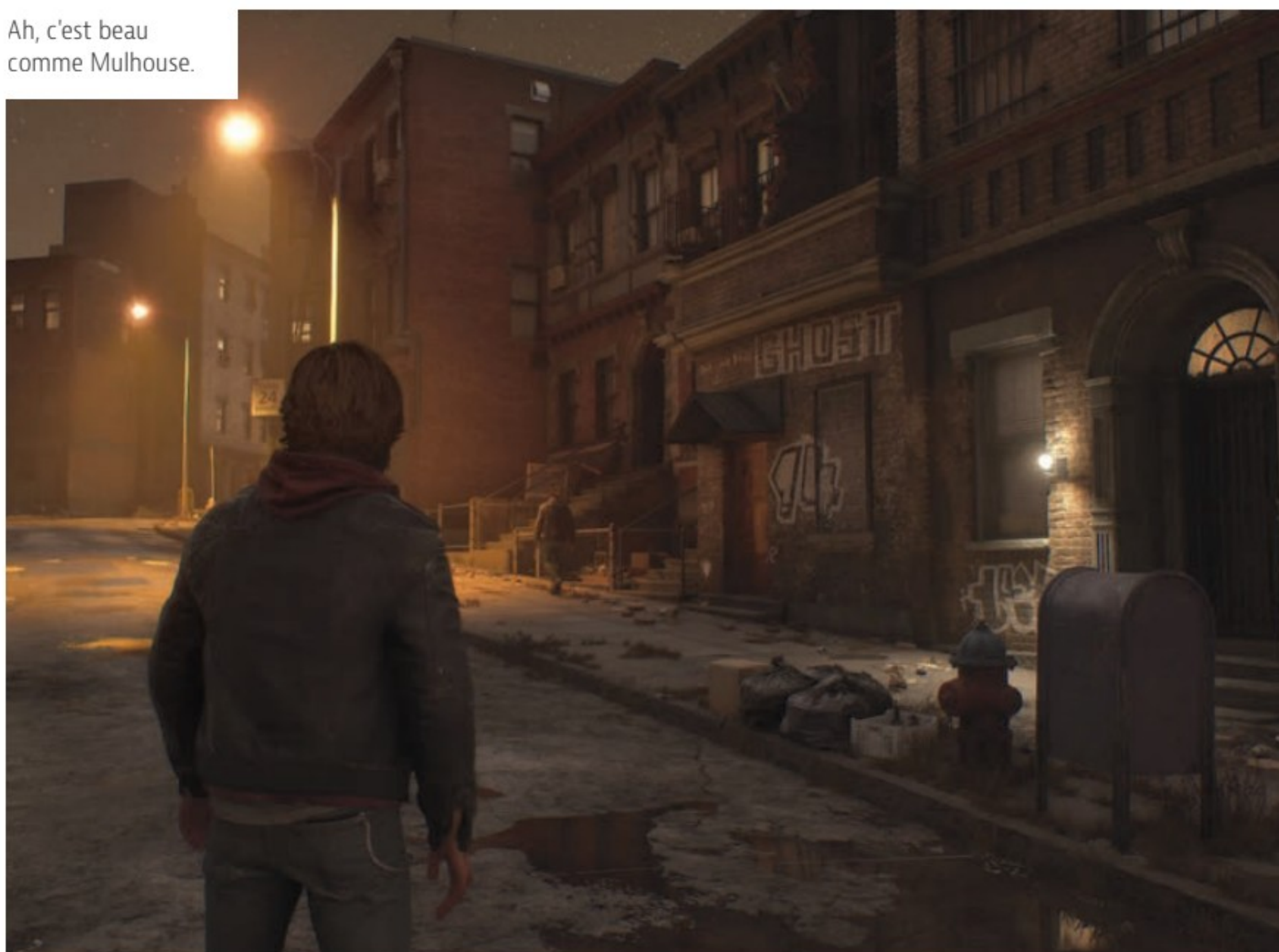
Notre avis :
Si *Samson* était un film, ce serait un « direct to DVD » en solde dans le bac du Lidl. Le studio promet des patches pour réparer les bugs les plus scandaleux, mais rien ne pourra rajouter de l'amusement dans un ensemble si médiocre.

25 €





Ah, c'est beau
comme Mulhouse.



Ma 6té va cracker

Dans l'océan de médiocrité qu'est *Samson*, la ville gangrénée par la drogue de Tyndalston n'est pas exempte de tout reproche, mais tire son épingle du jeu. Elle est superbe, ses quartiers sont plus délabrés les uns que les autres et on en arrive à pardonner son vide en se disant « *Bah, logique, tous les habitants sont partis, qui voudrait vivre ici ?* ». Une sorte de tout petit coin de New York qui aurait fusionné avec la politique d'aide sociale et de services publics de Détroit. C'est un monde ouvert minuscule et trop vide, malgré quelques quêtes secondaires à trouver en explorant, mais un écrin fabuleux, loin des plages et du soleil du dernier *GTA*, ce qui n'est pas pour me déplaire.

Des bugs de collision ?
Oh non, pas du tout.



Life is Strange : Reunion

LES VOYAGEUSES DU TEMPS

Par Ellen Replay

J'ai une bonne nouvelle pour vous : c'est sans doute l'une des dernières fois que je vous assomme avec le premier *Life is Strange*, parce que cet épisode vient enfin conclure la saga de Max Caulfield et Chloe Price, entamée il y a maintenant onze ans. Mais j'ai aussi une mauvaise nouvelle pour vous : je vais quand même chouiner sur deux pages pour vous dire à quel point ce *Life is Strange : Reunion*, aussi truffé de *fan service* soit-il, peine selon moi à retrouver le souffle du jeu originel.

Le premier *Life is Strange* relevait d'un parfait alignement des planètes, et c'est sans doute pour cette raison que Deck Nine s'est mis en tête de reprendre une partie considérable de ces mêmes planètes et de toutes les caser dans une toute petite pièce en espérant qu'elles s'alignent à nouveau. Tout d'abord, on retrouve Max Caulfield, une héroïne extrêmement attachante, passionnée de photographie et dotée du pouvoir de remonter dans le temps. Ensuite, il y a le retour de Chloe Price (à peine mentionnée dans l'épisode *Double Exposure*, ce qui avait énormément déçu une partie considérable des fans de longue date), son amie d'enfance, caractérisée par son caractère rebelle, ses blagues délicieusement ringardes et son grand sens de la répartie. Hantée par des visions étranges, Chloe décide d'aller chercher de l'aide auprès de Max, avec qui elle n'est plus en contact depuis des années. Mais Max a déjà pas mal de pain sur la planche : depuis devenue enseignante en photographie à l'université de Caledon, elle doit remonter dans le temps pour empêcher un incendie criminel susceptible de provoquer la mort de plusieurs étudiants.

Fan service gagnant. Un week-end avant l'incendie, Max et Chloe – dont les retrouvailles sont particulièrement touchantes – vont enquêter chacune de leur côté pour tenter de trouver les coupables de l'incendie, sur fond de querelles universitaires et de fêtes de confréries secrètes. De Loretta, la journaliste en herbe prête à tout pour alimenter son podcast de *true crime*, à Owen,

le nouveau président de l'université de Caledon plus porté sur l'intelligence artificielle que sur les arts libéraux, tous les personnages secondaires sont de potentiels suspects. En nous laissant incarner successivement Max et Chloe, *Reunion* se présente comme un mélange entre le premier *Life is Strange* et *Before the Storm*. Max peut à nouveau remonter dans le temps, souvent pour modifier des détails en apparence triviaux d'une conversation passée : parfois, il lui suffira de trouver le bon mot pour persuader un de ses élèves de lui confier ses secrets les plus intimes ou pour distraire un collègue et fouiner tranquillement dans les tiroirs de son bureau. De son côté, Chloe peut tenter de convaincre son interlocuteur – en trouvant

Le jeu semble vouloir contenter le plus de monde possible, quitte à se montrer un peu grossier par moments.

plusieurs fois de suite le bon choix de dialogue – de lui donner plus d'informations ou de lui laisser l'accès à une zone fermée, même si c'est une mécanique qui ne survient qu'une poignée de fois dans l'aventure. En l'espace de neuf heures de jeu, j'ai pris un vrai plaisir à arpenter les environnements de Caledon et à voir l'évolution de Max et Chloe, dont la relation reste l'un des gros points forts du jeu (malheureusement au détriment de presque tous les autres personnages). La musique donne toujours autant envie de s'allonger sur son lit en fixant le plafond, les environnements transpirent l'automne et l'ambiance générale est toujours une invitation à aller se lover dans un plaid avec un chocolat chaud. Mais il faut bien avouer que *Reunion* cherche à contenter le plus de monde possible, quitte à se montrer un peu grossier par moments : c'est presque comme si le studio de développement avait lancé un sondage auprès de la communauté des fans de *Life is Strange* et s'était efforcé de réunir le plus d'éléments possible dans un même épisode, au point d'oublier tout ce qu'il avait commencé à construire dans *Double Exposure*, et s'était essentiellement reposé sur la nostalgie des joueurs. Ce ne serait franchement pas trop un problème si la partie enquête était un minimum intéressante et satisfaisante dans sa résolution, et si l'histoire n'était pas autant truffée de pirouettes scénaristiques confuses. »

Genre :
aventure narrative
Développeur :
Deck Nine (États-Unis)
Éditeur : Square Enix
Plateformes dispo :
Windows, PS5,
Xbox Series
Plateforme test : PS5
Téléchargement : 30 Go
Date de sortie :
26 mars 2026
Langues :
anglais, français



Notre avis :
Bien sûr, c'est un vrai bonheur de retrouver Max et Chloe dans une nouvelle aventure, mais ce duo de protagonistes ne suffit malheureusement pas à rattraper une histoire un peu fouillis et une enquête mal ficelée. Heureusement, il reste quelques scènes sincèrement touchantes, des environnements agréables à arpenter et un réel plaisir à retrouver la mécanique de voyage temporel.

40 €





OPUS : Prism Peak

REN EN SON DOMAINE

Par Yamukass

Eugène, 40 ans, vit une période charnière. Il a dû faire une croix sur sa carrière de photojournaliste, vient de mettre la clé sous la porte de son café et sa femme l'a quitté. Alors qu'il se rend dans son village natal pour assister aux obsèques de son grand-père, il perd le contrôle de sa voiture. Trou noir. À son réveil, il constate qu'il s'est encastré dans... une sculpture en bois de petit garçon ?

Aucun doute : nous ne sommes déjà plus dans le monde réel. De drôles de fresques nous guident là où le bitume laisse place à la forêt et les humains aux esprits, avant de nous amener vers une fillette déboussolée au milieu d'une étrange étendue d'eau. Un énorme monstre, l'Ombre, sort de nulle part et cherche à la dévorer. Ni une ni deux, Eugène la hisse sur ses épaules et se met à courir en direction de la montagne. Une fois à l'abri, Eugène et la fillette, Ren, se rendent à l'évidence : ils vont devoir s'appivoiser et s'appuyer l'un sur l'autre pour retourner chez eux. D'autant que le temps est compté pour l'enfant : son corps devient de plus en plus transparent. La seule manière de la sauver de l'effacement, c'est de la prendre en photo. Ça tombe bien : un majestueux cerf vient de restituer à notre héros son bien le plus précieux, son réflex. Stupeur : Ren est invisible sous notre objectif. Le cerf n'est pas le seul animal que vous allez croiser : chien, sanglier, bouc, belette... tous sont unanimes : pour sauver Ren, il faut retrouver le « Clairvoyant », celui qui pourra vraiment la voir. Mais où est-il ? En ville ? Dans son temple, dans la montagne ? Pour s'orienter et avancer dans leur périple, Eugène va devoir devenir un véritable « Œil chercheur » et fixer sur la pellicule les moindres détails de cet univers. Des braseros répondent à vos questions en échange du bon cliché et se nourrissent de petites graines de braiselueurs, ses fleurs qui poussent près de votre village. Pour en récupérer, c'est très simple : il faut tout observer. Une affiche ? Clic. Une figurine jetée au sol ? Clac. Un beau panorama ? Ko... d'acc.

Rester focus. Si vous en offrez suffisamment aux flammes, elles vous accorderont du matériel en échange. De quoi nettoyer votre objectif, des pages supplémentaires pour votre album, mais aussi des lentilles pour modifier vos prises de vue : noir et blanc, lomo, vintage, fisheye, ainsi que des gommettes pour organiser vos tirages. Au-delà des photos « obligatoires » pour suivre le cours de l'histoire, vous pourrez quand même vous faire plaisir et sauvegarder vos favorites. Le titre est très généreux et on prend un plaisir fou à tout capturer. Surtout, les développeurs ont eu l'intelligence d'instaurer de nouvelles mécaniques au fur et à mesure, comme la gestion de l'obturateur, mais je n'en dirai pas plus. Eugène entre également en possession d'un étrange carnet.

Y sont compilées des recherches inachevées, sur les « Crépusculandes » ou les « Aubes-Terres ». Vous allez pouvoir y inscrire vos découvertes sur les fresques, déchiffrer un curieux alphabet ou encore noter tous les détails au sujet des divers animaux que vous allez rencontrer. Des textes à trous se révèlent au fur et à mesure et, pour

On prend un plaisir fou à tout capturer.

les compléter avec les bons mots, il faudra être attentif aux leurs. Encore une fois, les flammes ont beaucoup de choses à dire. Rassemblées autour du feu, les statuettes des différents esprits cherchent des réponses : accédez correctement à leurs demandes, clichés en main, et peut-être arriverez-vous à mieux les comprendre... et vous comprendre dans le même temps.

Regarder son passé dans les yeux. Le jeu alterne ces phases très poétiques et contemplatives avec d'autres, très intenses : l'Ombre ne cesse de vous pourchasser et c'est encore une fois votre appareil qui vous permettra de vous en sortir. Il va falloir dégainer rapidement ! Eugène se réveille aussi régulièrement dans un monde parallèle au monde parallèle (c'est moins compliqué que ça en a l'air) duquel il pourra s'extirper s'il accepte de faire face à ses traumatismes passés. Des photographies-clés vont le renvoyer vers ses souvenirs... et si certains clichés ne sont pas développés, parce que vous avez détourné les yeux trop vite, les conséquences pourraient bien être terribles. *OPUS : Prism Peak* possède un univers bien à lui, même si on ne peut s'empêcher d'y déceler un peu de *Princesse Mononoké* et du *Voyage de Chihiro*. Le titre transpire l'âme de Taïwan : cette opposition franche ville/campagne, le rapport à la famille, cette omniprésence de la nature et la spiritualité. On y retrouve un je-ne-sais-quoi qui fait tout le charme de cette île. L'équipe a apporté un soin tout particulier au son et la musique, grâce à un orchestre de cordes qui donne beaucoup de profondeur aux moments d'émotion. Il y en a beaucoup : l'introspection d'Eugène pousse forcément à faire un peu la sienne et certains passages appuient là où ça fait mal. L'universalité de la condition humaine et la dureté de la vie dans un très bel écrin. ✂

Genre : aventure photo-introspective
Développeur : Sigono Inc. (Taïwan)
Éditeur : Shueisha Games
Plateformes dispo : Windows, Switch, Switch 2
Plateforme test : Windows
Téléchargement : 5 Go
Date de sortie : 16 avril 2026
Langues : anglais/chinois/japonais sous-titrés en français



Notre avis :

Si son gameplay ne révolutionne rien, ce n'est pas ce qu'on lui demande. *OPUS : Prism Peak* est profondément touchant en plus d'être amusant. Ancré dans un univers riche, ses thématiques renvoient tout un chacun à ses propres souvenirs et amène à faire son propre bilan. Âmes sensibles, préparez les mouchoirs. Petit avertissement d'ailleurs, pour celles et ceux remués par l'évocation du deuil périnatal. J'y retournerai avec plaisir pour découvrir les fins alternatives.

25 €





Par Perco

Raccoin : Coin Pusher Roguelike

ÉCHEC ET NUMISMATE

Bonjour, je m'appelle Perco, c'est la première fois que je viens à une de vos réunions, et j'ai un problème. Allez, tous ensemble : « *Bonjour Perco !* » Oui, vous êtes tous là aussi, car mon problème, c'est le jeu. Pas n'importe quel jeu, non, mais le plus terrible de tous, celui pour lequel le mot addiction a été inventé, le massacreur de temps, l'usine à surendettement. Mais non, pas le poker, pas les paris sportifs, pas la roulette, bien pire : le pousseur de pièces de la fête foraine.

Lorsque Ellen Replay m'a confié le test de *Raccoin*, j'ai trouvé ça moche. Remettre un addict le nez dans sa came, le replonger dans sa faiblesse comme ça, vraiment j'ai trouvé ça honteux. Comprenez-moi bien : il est possible de se faire interdire de casino, mais rien n'existe pour les aficionados des coin-pushers, rien. L'État nous abandonne à notre vice, nous laisse seuls face au mal. Pourtant, si cela ne tenait qu'à moi, je serais prêt à autoriser tous les vigiles de la foire du Trône à tirer à vue s'ils me voyaient approcher à moins de dix mètres d'une de ces machines du diable, à balles réelles s'il le faut. Depuis quelques années, grâce au soutien de ma famille et à la méditation, j'arrive à m'en tenir à l'écart. Et là, juste avant que je reçoive ma médaille de sobriété, paf, un roguelike qui veut imiter la formule *Balatro*.

Le sou du bus. La boucle est connue, mais redoutable : choisir un ticket de difficulté et une carte de jeu (les stakes et decks de

Balatro), lancer ses premières pièces à droite ou à gauche du poussoir et regarder ce qui se passe. Au fil des manches, des objectifs croissants de score, on passe acheter des pièces spéciales, des pouvoirs et des bonus à la boutique. C'est la force du jeu, il y a des tonnes de pièces à débloquent : certaines explosent, d'autres forment des tourbillons, d'autres encore augmentent le multiplicateur. Il y a même des pièces Loup qui chassent les pièces Cochon (si si). Je suis heureux. *Raccoin* fait ce qu'il doit me faire : de la dopamine permanente. Est-ce que cela signifie que vous, vous qui me regardez perdu dans ma déchéance, junkie paumé heureux de traîner dans sa propre bave, deviez l'être ? Moins sans doute, car *Raccoin* n'est pas *Balatro*. C'est le bordel à l'écran, la chance y est bien plus fondamentale et le sentiment de contrôle est celui de Gilbert Montagné qui pilote un Boeing 747. Pour moi, perdu à jamais pour la société, c'est suffisant. Pour vous, qui avez encore une vie normale et des neurones fonctionnels, sans doute pas. »

Genre : Balatro-like
Développeur : Doracoon (Royaume-Uni)
Éditeur : Playstack
Plateforme dispo : Windows
Téléchargement : 1 Go
Date de sortie : 31 mars 2026
Langues : anglais, français



Notre avis :

Cherchant à transposer la folie d'un *Balatro* dans un coin-pusher, et avec une direction artistique sympa, *Raccoin* offre une expérience foutraque où vous ne contrôlez que peu votre run. Amusant, comme tous les pousseurs de pièces du monde, et pas cher, mais pas au niveau de son modèle.

12 €





Par Ellen Replay

The Ratline

NAZIS DANS LE RÉTRO



Il y a plein d'éléments fantastiques dans *The Ratline* : des textes à trous à remplir comme dans *Obra Dinn* ou *The Case of the Golden Idol*, des mots-clés qui peuvent vous ouvrir un océan de possibilités comme dans *Her Story*, et des histoires de familles crapuleuses comme dans *The Roottrees are Dead*. C'est un jeu d'enquête qui a parfaitement assimilé tout ce qui fait le charme du genre des *deduction games*, en plus de proposer un autre argument de taille : votre mission est de débusquer des nazis, 25 ans après la fin de la Seconde Guerre mondiale, afin de les faire payer pour leurs crimes.

Dans votre appartement miteux du Queens, il y a tout juste un bureau avec une lampe de banquier, une radio qui diffuse des morceaux de jazz, un Rolodex, un téléphone et un panneau en liège où viendront s'amonceler les indices que vous découvrirez au fil de l'aventure. Un interlocuteur anonyme vous appelle pour vous confier votre ultime enquête : retrouver des nazis qui ont fui à l'étranger sous une fausse identité. Certains sont devenus sommeliers ou dentistes ; d'autres se sont mariés entre eux ou sont déjà morts depuis des années. À chaque affaire, vous disposerez d'une poignée d'informations, et devrez identifier chacune de ces crevures en retrouvant leur photo, leur prénom et nom d'usage ainsi que le dernier endroit où elles ont été aperçues. Pour ce faire, il va falloir passer des coups de fil à des journalistes spécialisés, fouiner dans les archives de la bibliothèque municipale de New York et scruter des notes cryptées.

Hitler Story. Les premiers suspects s'avéreront tellement louches qu'ils auraient tout aussi

bien pu se tatouer directement une croix gammée sur le front, mais la majorité seront beaucoup plus discrets et intégrés dans leur nouvelle vie de citoyen modèle (il y a un dialogue très drôle, où la standardiste que vous cherchez à cuisiner vous dira : « *Mais je ne m'intéresse pas à la vie privée de mes collègues !* » avant que vous ne lui rétorquiez « *Être un nazi n'est pas vraiment une affaire de vie privée* »). *The Ratline* ne vous servira jamais rien sur un plateau d'argent et vous imposera de consulter vos indices d'une affaire à une autre (de nombreux cas sont liés, vu que ces ordures ont tendance à toutes se protéger entre elles). Il y a des moments où vous croulerez sous les pistes à étudier, d'autres où vous vous creuserez longuement la tête pour trouver une ultime preuve, mais le jeu bénéficie d'un système d'indices salutaire (avec une première réponse vague, une deuxième qui vous orientera vers le bon document à analyser, ainsi qu'une troisième qui vous indiquera une réponse noir sur blanc) qui devrait vous empêcher de rester coincé trop longtemps. »

Genre : jeu de déduction

Développeur /

Éditeur : Owlskip Games
(Royaume-Uni)

Plateformes dispo :

Windows, macOS

Plateforme test :

Windows

Téléchargement : 2,47 Go

Date de sortie :

17 mars 2026

Langue : anglais



Notre avis :

The Ratline est un jeu de déduction bien ficelé, rempli d'affaires impliquant des tueries dans des parcs d'attractions, des clubs de football de seconde division et des soirées mondaines placées sous le signe de l'entre-soi. Je regrette juste sa trop courte durée de vie, et ses trop nombreux mots-clés et numéros de téléphone qui mènent à une impasse.

14 €





Par Perco

I Am Jesus Christ

ÇA NE VAUT PAS UN CLOU

Assassin's Creed, Mario, Doom, Les Sims ? De petits joueurs. Aujourd'hui, on plonge dans la licence la plus rentable de l'Histoire : la Bible.

Je l'ai rêvé et – comme avec tous les espoirs – la réalité n'est pas à la hauteur de mon imagination, quel dommage. Annoncé en 2019, *I Am Jesus Christ*, le simulateur de fils de Dieu, promettait monts (Sinaï bien entendu) et merveilles avec ses infos apportées au fil des ans : des trailers annonçaient de l'épique, « *plus de trente miracles !* », du gameplay FPS, j'en riais d'avance.

Évangile de la tourette. Au premier jour, il y eut l'Unreal Engine 5 et ce fut... plutôt dégueulasse. Dieu vit les personnages sans expressions faciales, animés comme des truelles et se dit « *Boaaaaaf, ça passe* ». Étonnamment, les décors s'en sortirent mieux. Alors, au second jour, Dieu se dit « *Bon, ben, open world alors* » et l'open world fut. Il n'avait aucune raison d'être, aucune quête secondaire d'intérêt, aucune découverte à faire, aucun vrai design, il fallait quinze minutes pour traverser son immensité inutile, mais Dieu eut l'air content. Alors il pensa à mettre du gameplay et, finalement, décida de plutôt se reposer. Saluons l'exploit, sans exactement mentir. Le studio a tout intégré à travers un *walking simulator* plat, bourré

de mini-jeux nuls pour chaque miracle (clique pour transformer l'eau en vin, suis le chemin pour multiplier les pains, ne touche pas les tourbillons pour attirer les poissons, etc.) et en suivant le script du scénario originel du Nouveau Testament, dont il cite des extraits entiers à tout bout de champ. Même l'exorcisme, dont le concept était de dégommer des démons comme dans un FPS, devient une activité nulle, Jésus n'ayant pas de barre de vie et devant juste arriver à les toucher de sa lumière divine.

Si c'est naze, arrête. Jusqu'au chemin de croix¹, et malgré un twist intéressant², Jésus ne fait qu'une chose, tue par les écritures : il suit le point jaune de la quête centrale. C'est plus chiant qu'un cours de catéchisme, et la chose la plus proche qui puisse me rappeler cet ennui sur PC serait de retomber dans les CD-ROM « *La visite virtuelle du Louvre* ». C'est nul donc, mais pas assez ridicule pour être ce qu'un navet est au cinéma. Voilà où réside ma déception, tant le concept offrait un boulevard. *I Am Jesus Christ* est, à la fin je vous le jure, une sorte de mod raté pour *Oblivion*. ❌

1. Oups, pardon, j'ai spoilé.
2. Il avait pourtant l'air sympa, ce Judas.



Genre : god game

Développeur :

Space Boat Studios
(Pologne)

Éditeur : PlayWay

S.A., qui d'autre ?

Plateforme dispo :

Windows

Téléchargement : 12 Go

Date de sortie :

2 mars 2026

Langues : anglais, français



Notre avis :

Un très mauvais *walking simulator*, mais qui reste fidèle à sa source, ce qui a au moins le mérite de la sincérité. À moins d'un éventuel DLC « *Jesus 2: retour en colère* », rien ne justifie cet achat. En prime, l'IA fait une partie des doublages. On fait pas un métier facile tous les jours.

20 €

3

BIENTÔT SUR VOS ÉCRANS

EN CHANTIER

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

48 SOLASTA II

52 EVERWIND

56 THE LEGEND OF KHIIMORI

58 NOVA ROMA

60 ROAD TO VOSTOK

À VENIR

62 DARK SCROLLS

64 PROJECT SHADOWGLASS

66 BEWARE OF THE CARTOGRAPHER

B
I
E
N
T
Ô
T



❖ The Legend of Khiimori



❖ Everwind

The Legend of Khiimori © Asir Interactive - Road to Vostok © Road to Vostok Ltd - Everwind © Enjoy Studio SA.



❖ Road to Vostok

Genre : RPG
Développeur :
 Tactical Adventures (France)
Éditeur : Kepler Interactive
Plateformes : Windows, Linux
Téléchargement : 33 Go
Sortie prévue : 2027
Langues : anglais sous-titré
 en français
Prix actuel : 40 €



Solasta II

On prend les mêmes et on recommence

PAR KABOUKA

Je ne sais pas si c'est mon esprit de contradiction ou mon envie de me sentir spéciale, mais j'ai toujours eu un faible pour les *underdogs*, les outsiders, ceux contre qui tout le monde parie et qui restent dans l'ombre des grands, mais qui persistent envers et contre tout.

Solasta : *Crown of the Magister* était un petit jeu honnête, un bon 6/10 dont le vrai défaut était son manque de moyens et d'ambitions. Il proposait une soixantaine d'heures bien sympathiques, à apprécier son UI excellente qui ferait honte à Larian Studios, à explorer ses défis tactiques bien pensés, et à lui pardonner sa narration indigente, son scénario bateau et sa mise en scène totalement aux fraises. Sans jouer dans la cour des grands, c'était une série B qui faisait exactement ce qu'on lui demandait, et c'était déjà bien. J'en étais sortie avec l'espoir qu'il se vende assez pour avoir droit à une suite, plus ambitieuse, plus belle, qui construise un RPG captivant sur les fondations solides d'une interface efficace et d'un système de jeu soigné.

L'amour est dans le dé. Voici donc *Solasta II* débarqué pour un an d'accès anticipé, avec quelques évolutions. Toujours basé sur le System Reference Document (SRD) de *Donjons et Dragons 5^e édition*, soit en somme une partie restreinte des règles officielles, réutilisable sans payer de licence (mais sans la plupart des sorts emblématiques ou des archétypes de classe, ni

La frustration me saisit en constatant que chaque zone, ville, donjon, campement, s'avère vite linéaire et avare en contenu.

certaines origines comme les aasimars), le jeu reprend les ajustements de l'édition 5.5 parue en 2024. Au menu, un rééquilibrage des classes martiales, qui ont désormais d'autres actions que « ce tour-ci, je tape », des maîtrises d'arme ajoutant des effets aux attaques (repousser, faire tomber ...), la disparition de la perte totale d'un round en cas de surprise, etc. Autant de règles qui, couplées à tout le contenu fait maison proposé par le jeu, suffisent à réajuster même les réflexes de rôlistes bien ancrés. Basé dans le même univers que son prédécesseur, il propose en effet une ribambelle de contenu original (sorts, dons, archétypes de classe...) dont une partie seulement est actuellement accessible : six classes, treize archétypes, quatre origines,

le tout jusqu'au niveau 4. La roadmap prévoit l'ajout de contenu important, des classes et origines mais aussi de l'artisanat et un mode multijoueur ; il y a de fait déjà assez pour expérimenter sa composition d'équipe et rejouer l'aventure, avec encore plus de souplesse que dans le premier *Solasta*. Celle-ci est bienvenue, car à l'heure actuelle, en difficulté « authentique », la seconde des deux seuls modes disponibles, j'ai parfois bien souffert sur certains combats un peu trop punitifs dont l'équilibre sera à revoir.

Rendez-vous en terrain connu. Le combat est en effet une fois de plus au cœur de l'expérience *Solasta II*. En tour par tour, sur une grille de cases, par ordre d'initiative, rien que du familier. L'accent est toujours mis sur la verticalité, le couvert et le placement intelligent. Il pousse aussi à bien identifier les différents types d'ennemis, qui se sont avérés agréablement variés durant ma partie, en typologie, en nombre et en aptitudes, me forçant à renouveler mes stratégies : un sort de Sommeil pour endormir ce groupe, un focus sur le mage à éliminer en priorité, des dégâts radiants pour se défaire en vitesse des morts-vivants... Là encore, rien d'original, mais suffisamment bien exécuté pour marcher immédiatement. Nouveauté mesurée mais indéniable, le jeu propose désormais une carte du monde dédiée comme un contenu à part entière, déplacements de case en case et événements imprévus inclus. Entre nous et notre destination, on croise en effet des événements « permanents », correspondant en fait à des scénettes narratives dont on est le héros ou même à des donjons optionnels bienvenus. On croise aussi, régulièrement renouvelés, des événements aléatoires disparaissant au bout de quelques jours, au contenu plus bref mais plus varié, vraie bonne idée qui crée une boucle d'exploration agréable, renouvelée, et étoffant l'univers ou pimentant nos voyages. Quel dommage, dans ce contexte, que nos destinations principales soient déjà marquées sur la carte au lieu de devoir être découvertes organiquement sur la base d'indications de PNJ.

La carte aux trésors. La même frustration me saisit en constatant que chaque zone, ville, donjon, campement, s'avère vite linéaire et avare en contenu. L'objectif final reste généralement le combat, et entre deux, quelques caisses remplies de bibelots, parfois un boss optionnel très bienvenu ; jusqu'ici, je n'ai vu aucune énigme, aucun chemin alternatif, aucun encouragement

En créant nos quatre personnages, on détermine aussi quel sera leur rôle et donc leur personnalité en dialogue : la chouchou de la famille va souvent se disputer avec le bouc émissaire. Les frères et sœurs, vous savez comment c'est.





à quitter le sentier battu. Peut-être ne s'agit-il que du prisme de l'accès anticipé, qui ne nous laisse explorer que l'acte I, dont les dernières zones sont d'ailleurs déjà un poil plus intéressantes que les premières. Mais c'est néanmoins un réel regret, tant j'aimerais ressentir autant que possible le plaisir primitif de l'exploration de donjons, du désamorçage de pièges, de la curiosité aussi sanctionnée que récompensée, et c'est un aspect sur lequel je serai particulièrement attentive sur le jeu final. Un esprit attentif notera sans doute que j'ai jusqu'ici soigneusement évité d'évoquer la narration. Commençons par du positif : le passage à l'Unreal Engine 5 fait des merveilles et le jeu est joli,

Cet acte I enchaîne plus de tartines de clichés qu'un bon apéro.

et ce dès la création de nos quatre personnages qui bénéficient enfin de ce qu'on peut qualifier de visages – adieu, horreurs innommables de *Crown of the Magister*. Autre plaisir, le studio a enfin compris l'intérêt esthétique de la luminosité et je me suis arrêtée plusieurs fois pour profiter de la vue. Les efforts se ressentent dans les animations mais aussi dans la mise en scène des *cutscenes*, pour lesquelles on parlait de si loin que le moindre changement d'angle de vue paraît un miracle cinématographique. En effet, la narration fait d'énormes efforts par rapport au premier jeu pour proposer un contenu structuré, avec des cinématiques, de la tension et des rebondissements, et un vrai bon casting de doublage.

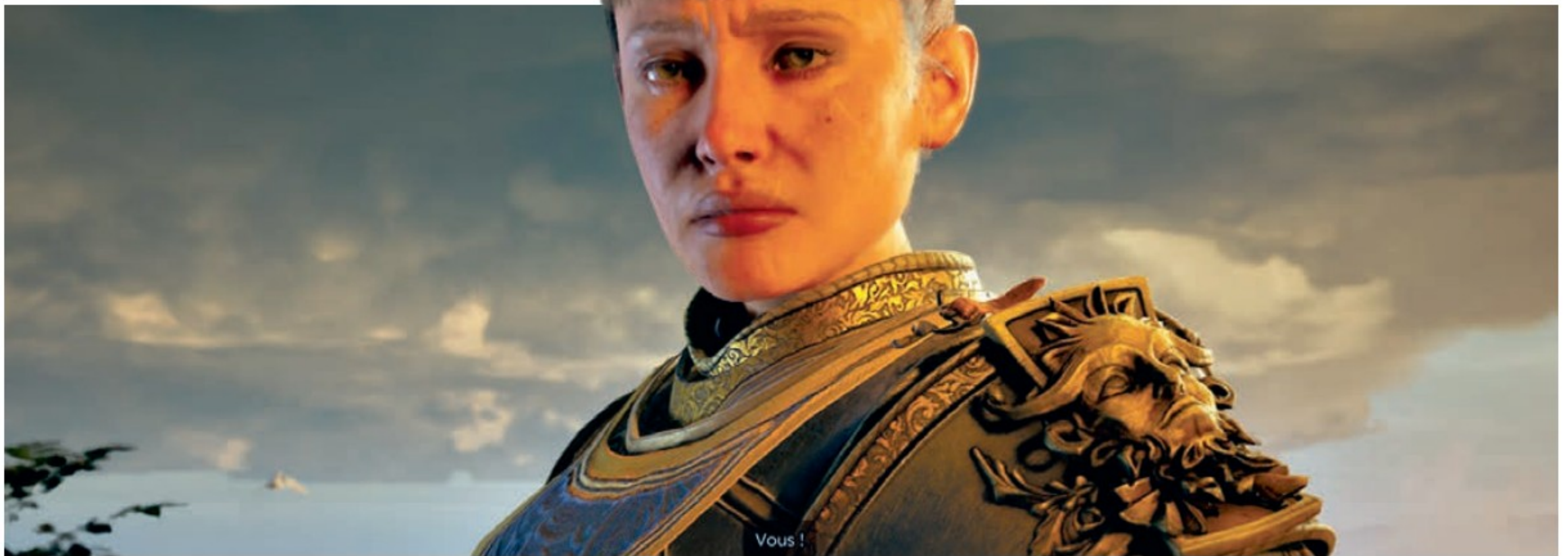
Les Anges de la Roleplayité. Tout cela est bien louable, mais la vérité est que cet acte I enchaîne plus de tartines de clichés qu'un bon apéro. Nos quatre personnages, de la même famille adoptive, se retrouvent à courir après une sœur dont on prétend se demander si elle file un mauvais coton alors

qu'on la voit incanter des machins visiblement très maléfiques. Une méchante au look de méchante vient hanter nos rêves, des créatures cruelles venant semer la désolation dans son sillage, au nez et à la barbe d'un empire d'elfes arrogants. Heureusement, une faction de gentils chanteurs-voyageurs en connexion avec la nature tente d'y remédier. J'ajoute que je n'ai eu quasiment aucun choix de dialogue et n'ai croisé en tout et pour tout qu'un seul embranchement potentiellement significatif. Le tout m'inspire pour l'instant beaucoup de maladresse, malgré une nette amélioration par rapport au premier jeu ; je veux croire que les autres actes sauront se renouveler. Ne nous y méprenons pas : j'ai sincèrement apprécié la quinzaine d'heures que j'ai passée sur cet accès anticipé, plein de promesses tactiques, durant laquelle je n'ai connu qu'un seul léger bug, et pour un jeu qui tourne très bien sur ma configuration vieillissante (une GTX 1080 et un i5-11400 ; je vis dans l'ignorance du chaos du marché de l'informatique). Le jeu est joli, agréable et sans temps mort, avec une boucle de gameplay appréciable, et je pense qu'il devrait offrir assez de contenu, entre les builds à tester et les futurs ajouts, pour s'occuper en accès anticipé sans attendre. J'aurais simplement rêvé que *Solasta II* soit la révolution narrative de son studio. Il sera sans doute simplement la suite de son prédécesseur, plus joli et plus long. Ce qui est déjà plus qu'honnête. ☹

En l'état :

Si vous avez envie de vous frotter dès maintenant à du build d'équipe et des défis tactiques dans du pur *D&D* fidèlement retranscrit, sans attendre un jeu fini, l'accès anticipé de *Solasta II*, au contenu plus qu'honnête, devrait suffire à satisfaire votre manque. N'attendez simplement ni une intrigue intéressante, ni l'ambition d'un certain AAA développé par des centaines de personnes.

SANS DANGER



Genre : Minecraft dans les airs
Développeur :
 Enjoy Studio (Pologne)
Éditeur : Bohemia Interactive
Plateforme dispo : Windows
Téléchargement : 5 Go
Sortie prévue : 2027
Langue : anglais
 ou français écrit
Prix actuel : 25 €

Everwind

Et j'ai sorti la grand-voile

PAR NODDUS

Deux petits mois à peine après la sortie d'*Hytale*, voilà qu'un autre jeu de survie « librement inspiré » de *Minecraft* débarque sur Steam, et il est même édité par Bohemia Interactive (les papas d'*ArmA*). *Everwind* en a lui aussi après votre cube, qu'il veut mélanger à un soupçon de RPG et d'îles flottantes.

Si l'on m'avait présenté le concept d'*Everwind* quand j'étais adolescent, j'aurais peut-être pris feu. Imaginez des donjons et du combat inspirés de *Skyrim*, avec de l'alchimie et du crochetage, dans un monde procédural à la *Minecraft*, avec de la construction et un arbre de compétences. Et votre maison, c'est aussi un bateau volant que vous pouvez conduire en temps réel pour aller d'île volante en île volante.

Voler avec panache. Je peux complètement comprendre pourquoi autant de gens semblaient être enthousiastes sur Steam, avec près d'un million de *wishlists* avant même son arrivée en accès anticipé. C'est un projet qui nourrit un fantasme un peu inavouable, celui de pouvoir piloter sa propre maison dans *Minecraft* comme on conduirait un bateau entre amis dans *Sea of Thieves*. Une partie d'*Everwind* commence toutefois de façon bien plus classique, dans une tour qui sert de didacticiel et

un ballon de montgolfière sur un socle en bois, on peut s'élever dans les airs, en pilotant sa base comme un gros bateau volant. Il peut aller dans toutes les directions, monter ou descendre à notre guise. J'étais d'ailleurs surpris de voir à quel point la transition est intuitive, le jeu transforme directement un amas de blocs statiques en un véhicule, qu'on peut piloter et à l'intérieur duquel on peut se déplacer. L'un des aspects les plus intéressants du jeu actuellement, c'est la personnalisation du bateau, que j'ai décoré comme le camping-car de mes rêves. Table d'alchimie, un petit lit, deux-trois plantes et des étagères – la sélection d'objets est suffisamment velue pour faire son petit chez-soi, à condition de ne pas en attendre un jeu de construction aussi permissif que *Minecraft*. J'ai bien croisé des joueurs sur Steam et Reddit qui construisent déjà d'immenses bateaux ou des créatures volantes en bois, mais ils doivent clairement faire avec les moyens du bord en utilisant les trois ou quatre mêmes blocs de bois un peu tristes.

Un fantasme un peu inavouable, celui de pouvoir piloter sa propre maison dans Minecraft comme un bateau de Sea of Thieves.

d'initiation au craft. Des bâtons, quelques cailloux et nous voilà avec des premiers outils dans l'inventaire pour explorer l'île et tuer les squelettes qui traînent. Toute cette partie du jeu n'a rien de transcendant pour le moment, parce que l'expérience décolle vraiment au moment où l'on met la main sur son premier moteur et de quoi construire un semblant de vaisseau. En posant un cockpit, un moteur et

Droits d'hauteur. En dehors du marouflage cosmétique que les amateurs de jeux à cubes connaissent bien, on peut surtout améliorer les capacités techniques du navire pour le faire aller plus vite ou voler plus haut. La différence d'un niveau à l'autre est justement assez folle, parce que les limitations du vaisseau se font vite sentir lorsqu'il s'agit de prendre la route vers la prochaine destination. C'est long. Penser toute la progression autour de l'altitude et de la verticalité, c'est une idée qui fonctionne très bien pour donner envie d'explorer. Je me suis surpris à me poser sur le bord de notre navire pendant qu'un de mes amis pilotait, en lui indiquant les directions avec ma longue vue comme un pirate voguant sur les mers. « Là-bas regarde, il y a une tour ! », « et là, on dirait une grotte »... Quand tout le monde joue le jeu, les soirées sur Discord peuvent avoir des airs de chasse au trésor. Parce que oui, avoir une maison

mobile change considérablement la façon dont on consomme le jeu, contrairement à *Minecraft* où l'on ne bouge plus après avoir construit son manoir 5 étoiles dans la jungle. Ici, dans *Everwind*, on



Si vous avez vu *Là-haut*, vous savez que ce genre d'histoire risque de mal finir d'ici quelques heures de jeu.



J'avais quand même l'impression de partager un moment privilégié en regardant le coucher de soleil avec mes amis.



On finit par mettre la main sur un planeur, qui permet de se déplacer bien plus facilement qu'en faisant voler une grosse maison sur des centaines de mètres.



consomme chaque île volante comme un petit monde à part entière, qui peut renfermer des donjons, des coffres ou de nouvelles ressources utiles à la fabrication. On ne joue jamais vraiment au même endroit.

J'aime pas trop ton altitude. En posant le pied sur mes premières îles volantes, j'étais comme un gosse à Noël. Je m'attendais à visiter des ruines de bâtiments anciens, à croiser d'étranges créatures ou voler des artefacts dans les profondeurs d'une crypte lugubre. Un semblant de quête et d'exploration, ça ne peut pas faire de mal dans un jeu de survie. L'euphorie est cependant retombée au bout de quelques heures de jeu, faute de variété dans les donjons et les structures à explorer. Les îles se ressemblent un peu toutes. Le contenu des coffres ne surprend plus vraiment, parce qu'on a déjà 150 exemplaires de chaque objet à la maison. Et de leur côté, les squelettes ou les ours ne sont plus vraiment une menace quand on peut les achever en trois

Les squelettes ou les ours ne sont plus vraiment une menace quand on peut les achever en trois coups d'épée enchantée.

coups d'épée enchantée. Les îles les plus hautes renferment plus de structures originales, du meilleur équipement et surtout une petite poignée de boss qui apportent un semblant de variété dont le jeu a cruellement besoin. Les possibilités dans l'évolution de notre personnage ou de la base plafonnent assez rapidement, si bien qu'on a l'impression de tourner en rond après une dizaine d'îles explorées. Il y a quelques bonnes idées à trouver ça et là, mais il leur manque peut-être un peu de liant pour que la formule prenne vraiment son envol. Une fois atteinte la

hauteur maximale permise et notre bateau transformé en une ferme hydroponique volante, je pouvais déjà voir mes amis se lasser et faire des Alt-Tab durant de longs trajets que le jeu n'arrivait plus à rendre intéressants. Ce n'est pas qu'il soit mauvais, c'est surtout qu'il sonne légèrement creux dans sa version actuelle.

Laid Zeppelin. Le projet devrait rester en accès anticipé au moins un an, donc il a largement le temps de développer son contenu en proposant plus d'activités. La feuille de route publiée sur Steam évoque déjà plusieurs mises à jour majeures prévues, comme une amélioration des possibilités de construction, un arbre de compétences étendu et une refonte des villages qui ne sont pour l'instant pas des plus accueillants. L'équipe prévoit aussi d'améliorer l'aspect narratif, limité à quatre quêtes d'initiation qu'on boucle en une demi-heure de jeu. *Everwind* pose des bases solides pour un titre qui veut jouer sur le même terrain que *Minecraft*, avec son concept de base volante et une structure peut-être un peu plus dirigiste que la concurrence. Mais il est encore bien trop tôt pour s'enthousiasmer, parce que son accès anticipé reste tout de même très... anticipé. En revanche, j'ai hâte de suivre l'évolution du projet pour y revenir. Peut-être dans six mois, peut-être dans un an. De toute façon, ce ne sont pas les clones de *Minecraft* qui manquent en ce moment. ☹

En l'état :

C'est peut-être la première fois qu'un concurrent de *Minecraft* propose une maison qu'on peut piloter et rien que pour ça, *Everwind* a du potentiel. Mais à moins d'être cruellement en manque, patientez quelques mois pour que le jeu s'étoffe un peu. Et peut-être que là, vous y trouverez une sympathique bouffée d'air frais.



ATTENDEZ



Alchimie

En plus des sorts à utiliser pendant les combats, il y a déjà tout un système d'alchimie dans *Everwind* avec lequel on peut s'amuser à concocter des potions basiques. À partir d'ingrédients trouvés pendant l'exploration, elles permettent par exemple de supprimer les dégâts de chute, d'augmenter ses dommages ou de se soigner. Mais surtout, à avoir un moyen d'occuper nos dix doigts pendant des voyages qui peuvent se montrer terriblement longs.



Genre :

cataclap cataclap

Développeur :

Aesir Interactive (Allemagne)

Éditeur :

Mindscape

Plateformes :

Windows, PS5

Téléchargement :

60 Go

Sortie prévue :

mars 2027

Langue :

français

Prix actuel :

30 €

The Legend of Khiimori

La vérité si jument

PAR SOUPAPE FRANÇOIS

On évoque souvent Gengis Khan et ses descendants pour décrire la façon qu'ils avaient de raser des villes entières dans leurs conquêtes. Mais le fondateur de l'Empire mongol avait aussi sa part de lumière, lui qui mit en place un système postal efficace.



Naraa est donc une factrice mongole du XIII^e siècle. Si le jeu ne nous renseigne pas à ce sujet, elle se tamponne *a priori* de la présence, au même moment, du diplomate et explorateur Marco Polo. Elle n'a pas préféré la compagnie des chevaux à celle des hommes pour devenir la guide touristique d'un vénitien barbu en goguette. Loin des préoccupations géopolitiques de son temps, elle met donc son amour pour le genre équilibré au service des artisans et villageois de la région. Si le pêcheur a besoin de s'approvisionner en cuir auprès du village de yourtes le plus proche, Naraa est là. Si ledit village a besoin du bois du bûcheron, idem. Les commerçants ont besoin de nos sacoches, et le cartographe, de nos yeux, pour constater l'existence d'un lieu-dit notable. Au fil des courses accomplies, on gagne des piécettes qui seront réinvesties dans les soins de notre destrier : du foin plus ou moins nourrissant, des bandages, des onguents divers (antidouleurs, antigel, liquide de refroidissement). On gagne aussi du prestige, lié à chaque point de livraison, qui débloquent des niveaux de confort qui nous permettront d'investir dans une auge, un coffre d'inventaire. Utile, pour gérer sa charge au mieux et ne pas risquer la déshydratation en cas de long périple loin des points d'eau.

Steppe sister. Pour arpenter les steppes, c'est assez simple. D'une pression sur LB/R1, la brave bête passe du pas au trot, puis du trot au petit galop. Ensuite, le galop nécessite une pression de touche prolongée, limitée par la jauge d'endurance au-delà de laquelle la santé de Fend-la-Bise sera mise à mal. Le petit galop, allure à laquelle on passe la majorité du temps lorsque le terrain le permet, est modeste, et son ressenti s'apparente plus à un grand trot un brin lent. Bref, il ne faut pas s'attendre à avaler les kilomètres dans de grands *cataclap cataclap* effrénés. *The Legend of Khiimori* prend son temps. Si je joue au pointilleux de l'équitation, l'honnêteté m'oblige à préciser que j'ai vécu chaque seconde de l'unique fois où je suis monté sur un poney dans la terreur la plus pure. Personne ne t'avait demandé de sauter ce fossé, Dingo. L'hostilité de la faune sauvage est toute relative, puisque jeter une boule puante suffit à éloigner la plus énervée des mamans ours. Même si les carnivores ou les reptiles lui font peur (son humeur peut alors être apaisée avec des caresses ou des aïe aïe), l'intégrité physique de Jolly Jumper est bien plus menacée par le climat et la faim. Dans le premier cas, des solutions idoines émergent. Au moment d'aller crapahuter dans les sommets enneigés, on nous propose une monture qui s'épanouit dans la froidure. Pour le reste, l'artisanat et les achats parent à toutes les situations.

Licol de la vie. Je n'ai jamais vu les longs-métrages *Death Stranding* (des jeux, vous dites ?) mais, apparemment, ils retranscrivent bien la dureté d'un trajet logistique, l'importance de chaque pas sur un chemin cahoteux, la science de l'équilibrage

d'un chargement. Dans *Khiimori*, les arpenteurs rigoureux de sentiers sinueux risquent d'être déçus par quelques instants de contradictions. Si on arrive au galop dans une zone boueuse ou neigeuse, c'est la chute assurée. Si on passe sur un rocher dissimulé dans les hautes et folles herbes, idem. Malgré cette intransigeance apparente du terrain, notre canasson pourra parfois, pour éviter un détour par les chemins en lacets, forcer le passage par un saut au-dessus de la caillasse peu gracieux et un brin *glitcheur*, à la manière du cheval de trait de *Skyrim*, connu pour combiner les propriétés tout-terrain d'un Panzerkampfwagen VI à la grâce d'un Porsche Cayenne.

Poney de la dernière pluie. Au rayon des traces de crottins sur les bottes, on manque de retour sur les dommages subis par les cargaisons fragiles. Les récoltes sont trop chronophages, surtout pour un jeu au tempo déjà contemplatif. Je veux contempler en suivant le chemin du bout des sticks, pas en écumant les sous-bois, les yeux plissés, pour ramasser vingt branches. C'est un point très important pour un jeu qui, avouons-le collectivement,

Tout le plaisir de The Legend of Khiimori réside dans le maillage de plus en plus efficace du territoire.

est destiné à nous occuper l'esprit et les mains en écoutant un podcast, ce qui est un but extrêmement noble. Tout le plaisir de *The Legend of Khiimori* réside donc dans le maillage de plus en plus efficace du territoire. Plus on quadrille, plus on peut le faire vite, grâce à de meilleurs points de ravitaillement. Je n'ai pas besoin de vous alerter sur la répétitivité inhérente au genre du simulateur allemand : les allers-retours sont exactement le propos du jeu. Sa plus grande rugosité est, pour l'heure, son interface pas très fluide. Et son optimisation graphique, qui m'oblige à vous recommander de bien regarder les dents de votre PC. ☹

En l'état :

Sa lenteur et sa répétitivité n'invitent pas forcément à revenir une seconde fois sur *Khiimori*, quand il sera sorti de l'écurie. C'est cette unique raison, et non un manque de confiance, qui fait que je vous invite à retenir vos envies de chevauchées, pour mieux en profiter le jour du débouillage venu.


ATTENDEZ



Petite ponette boit toute seule quand on lui met les pattes dans l'eau, c'est trop mignon.



En cas de tempête d'émotion, Ganga refusera de galoper ou de sauter.



Genre : city-builder
Développeur :
 Lion Shield
Éditeur : Hooded Horse
Plateforme : Windows
Téléchargement :
 900 Mo
Sortie prévue : NC
Langues :
 français, anglais
Prix actuel : 30 €



Nova Roma

Veni, Vidi, Buildi

PAR ACKBOO

Il y a de cela huit ans, c'est-à-dire une éternité, avant que les dix plaies d'Égypte ne nous tombent sur la gueule, vous avez peut-être joué au charmant *Kingdoms and Castles*, un petit city-builder façon *Banished* qui a rencontré un vrai succès commercial. Ses développeurs reprennent la même formule avec *Nova Roma*.

Dans *Kingdoms and Castles*, on pouvait grosso modo refaire Carcassonne en *low poly*. Et Carcassonne, c'est joli, je ne dis pas le contraire. Mais les cités médiévales en pierre grise n'ont quand même pas le même charme que la Rome antique. Sans forcer, *Nova Roma* est donc tout de suite bien plus beau que son prédécesseur. Vous allez y construire une petite ville mignonne comme tout, avec des toits de tuiles rouges, de jolies *insulae* blotties les unes contre les autres, des temples à colonnades, des thermes, des champs de vignes accrochés aux collines. Regardez simplement les photos d'écran : vous savez que vous avez envie d'y jouer. Dans un city-builder, l'aspect esthétique, la sensation de « créer du beau » sont essentiels, et *Nova Roma* remplit parfaitement cette fonction. Premier bon point.

Week-end à Rome. Deuxième bon point : c'est un vrai city-builder, et pas un truc un peu casual à la *Dorfromantik*. Tous les mécanismes sont là : gestion du budget, de la population, chaînes de production pour la transformation des ressources (le blé devient du pain, le raisin devient du vin, etc.), bâtiments à aire d'effet, calcul du temps de trajet des travailleurs entre leur lieu de résidence et leur boulot. Évidemment, vous n'y trouverez pas la complexité ou le contenu d'*Anno 117 : Pax Romana*, mais ça n'est pas le même budget. *Nova Roma* est simplement un petit jeu à la *Banished*, un poil plus léger sur certains aspects et surtout moins difficile. On n'est pas là pour se prendre des *death spirals* démographiques en pleurant de rage. C'est relax, c'est gentil, il y a bien quelques invasions de temps en temps – vous voyez des soldats débarquer sur votre île pour foutre le feu à deux ou trois bâtiments – mais elles ne sont jamais bien méchantes. Il suffit de construire une enceinte de protection et quelques tours d'archers pour ne plus trop s'en soucier.

Hydrologie appliquée. Vous me direz, un énième jeu à la *Banished* un peu facile, il y en a déjà 7392 sur Steam, pourquoi s'attarder sur celui-là ? Attendez. *Nova Roma* a un troisième bon point : sa gestion de l'eau. Sur ses cartes, qui sont toujours assez montagneuses, se trouvent des sources d'où coulent de paisibles rivières. C'est joli. Mais surtout, il est possible de dompter ces cours d'eau avec un système de construction de barrage et de déversoir. Le but de la manœuvre est d'une part d'éviter de se faire inonder la ville à la première averse – car les rivières peuvent gonfler et sortir de leur lit –, d'autre part de se créer des retenues d'eau et des réservoirs pour alimenter l'inévitable aqueduc

qu'on trouve dans tout city-builder romain qui se respecte. Et franchement, c'est bien fait. Les développeurs se sont cassé la tête à modéliser une eau véritablement « fluide », un peu comme ce qu'on trouve dans *Oxygen Not Included*. Alors il faut être précis

Il est possible de dompter les cours d'eau avec un système de construction de barrage et de déversoir.

lorsqu'on construit des barrages, prévoir des bassins pour gérer les débordements, anticiper la façon dont la flotte peut se déverser sans prévenir dans une vallée. On peut même détourner des cours pour rendre plus fertile un coin de carte un peu sec. Cette partie d'ingénierie hydraulique n'est peut-être pas aussi poussée que sur un jeu comme *Timberborn*, devenu la nouvelle référence du genre, mais sur un city-builder plus « chill » comme *Nova Roma*, c'est un bonus très sympa.

C'est la dolce vita. J'ai passé une dizaine d'heures sur cette version anticipée, et ce fut aussi agréable que de prendre un *gelato* en terrasse sur la Piazza Navona. Il y a encore quelques fils qui dépassent, notamment sur les interactions avec les Dieux – vous leur construisez des temples et faites des offrandes pour grimper l'arbre technologique –, mais la partie construction est déjà solide, avec un bel éventail de buildings *low poly* pour se faire une première cité belle comme tout. Parfait pour se prendre une dose de soleil italien, de marbre et de colonnades, sans avoir à installer le très vieux *Caesar II* ou se noyer dans la complexité d'*Anno 117*.

En l'état :

Je n'ai pas trop de doutes : *Nova Roma* devrait être une excellente suite à *Kingdoms and Castles*. Les petites cités romaines qu'on y construit sont charmantes et l'ajout de nouveaux mécanismes annexes, comme la gestion des cours d'eau et les interactions avec les dieux, donne encore un peu plus d'épaisseur au jeu. Les amateurs de city-building détente vont se régaler.

**SANS
DANGER**



Vas-y le DLSS 5, essaye donc de m'améliorer ça, qu'on rigole.



Regardez comme c'est cool : un barrage artificiel avec des déversoirs (à hauteur réglable !) pour réguler la largeur d'un cours d'eau, accompagné de ses aqueducs pour alimenter la ville. J'aurais tellement voulu ça dans *Foundations*.



Genre : extraction shooter
Développeur / éditeur :
 Road to Vostok Ltd. (Finlande)
Plateforme dispo : Windows
Téléchargement : 5,5 Go
Date prévue : avant 2030
Langue : anglais
Prix actuel : 20 €

Road to Vostok

Gratin de finnois

PAR NODDUS

J'ai parfois tendance à vanner gentiment mes amis quand ils passent leur soirée à jouer à *Tarkov* sur Discord. Ça cause de munitions, ça refait les mêmes niveaux en boucle et à chaque fois que je regarde leur écran, j'ai l'impression de les voir travailler. Depuis que j'ai passé quinze heures dans la forêt finlandaise à chercher des boîtes de munitions 9×19, j'ai perdu ce privilège. Je n'ai plus le droit de me moquer.



Quand on veut du *Escape from Tarkov* sans aucun autre joueur humain dans la partie, deux choix s'offrent à nous. On peut faire comme ackboo et installer l'excellent mod *Single Player Tarkov* qui transpose tout ça à une expérience solo, et le fait même très bien. Mais si on se sent plus aventureux, on peut aller tester les autres. Problème, même si on parle beaucoup d'extraction shooters multijoueurs ces dernières années, les bonnes expériences pensées exclusivement pour le solo ne courent pas les rues. Il y a bien quelques indépendants en vue de dessus comme *Zero Sievert* ou *Escape From Duckov*, des petits FPS à concept comme *Sulfur* ou *HÔLE*, mais rien qui n'arrive à gratter la même zone que *Tarkov* du côté des sensations de jeu. Allons, allons. Consolez-vous, ce n'est pas la peine de commencer à installer des mods bizarres, *Road to Vostok* vient de sortir en accès anticipé et c'est le plus prometteur des cousins de *Tarkov* jouables exclusivement en solo. Il est développé par une seule personne : un certain Antti Leinonen, ancien lieutenant de l'armée reconverti en *game designer* qui travaille tout seul sur son FPS de rêve depuis 2022. Ça pose le décor.

Voyons Scandinavie. Tout est très finlandais dans *Road to Vostok*. Il y a des affiches en finnois placardées au mur, des soldats qui portent des bonnets et parlent finnois, des pins de plus de dix mètres de haut et même du snus, ce tabac à chiquer typiquement scandinave qui donne un mal de crâne pas possible et qui est interdit en France. Rien de tout cela n'a l'air d'un gimmick en jeu, ça donne à l'univers un certain cachet pour qui aimerait les pays nordiques. Et puis ça nous change un peu des SCAV qui baragouinent en russe dans un centre commercial. La première subtilité du jeu se cache dans sa progression. Comme son titre l'indique, il n'est pas question ici de « s'échapper de » mais bien « d'aller à ». Une partie commence donc systématiquement dans la même zone perdue entre la Finlande et la Russie, avec d'autres sections de la carte à explorer successivement jusqu'à arriver à son tronçon final Vostok, où progression et sauvegardes sont supprimées en cas de décès. Tout, depuis le début. *Vostok* nous rappelle de toute façon assez rapidement qu'on n'est pas là pour des vacances en gîte, mais plutôt pour souffrir. Chaque expédition hors de notre petite cabane (un QG personnalisable, où l'on peut déplacer les meubles comme dans les Sims) est un défi, avec les traditionnelles jauges de soif et fatigue à gérer, mais aussi un cycle jour/nuit en temps réel qui change drastiquement la façon de jouer. La moindre balle bien placée et c'est fini, soit à cause d'un K.O. technique, soit d'une

hémorragie qu'on n'a pas réussi à gérer à temps. L'environnement peut être tout aussi dangereux, puisque le jeu finit par introduire l'arrivée des saisons, avec des engelures et une température corporelle à surveiller lors de l'hiver.

Tout est très finlandais dans Road to Vostok.

Vostok ou encore. Peu importe le moment en fait, chaque pas présente un danger. Notre arme peut s'enrayer au pire moment, et il faut tendre l'oreille en permanence pour repérer des ennemis. J'en ai croisé un qui s'était enfermé dans la salle de bain d'un bungalow sans faire de bruit pour se cacher et attendre que j'entre dans la pièce pour vider son chargeur. Ils ne sont pas toujours très futés, mais tout de même capables d'avoir de bonnes idées pour nous contourner. Il reste encore beaucoup de chemin à parcourir avant que *Road to Vostok* puisse jouer dans la même cour qu'*Escape from Tarkov*. Par exemple, le jeu manque encore de quoi faire entre les parties, et il a cruellement besoin d'équilibrage dans la répartition de son loot. Ce n'est peut-être pas normal de trouver autant de fusils KAR-21 dans l'évier d'une cuisine. Mais je suis serein, parce qu'on a le temps. Il prévoit de rester deux à quatre ans en accès anticipé, en ajoutant « deux fois plus de contenu », des cartes supplémentaires et des quêtes un peu partout. Son développeur a annoncé avoir dépassé les 100 000 ventes et dit avoir déjà sécurisé tout le budget de production pour les années à venir, alors il y a de quoi être curieux de suivre son évolution. Et puis même si vous le lancez maintenant, vous ne passerez clairement pas un moment désagréable. Moi par exemple, je sais que j'y retournerai. »

En l'état :

Plus qu'un simple clone de *Tarkov* en solo, *Road to Vostok* a déjà son charme bien à lui, avec ses balades bucoliques en Finlande et ses ennemis en survêtement qui nous déchargent une rafale de KP-31 au visage. Il ne lui manque plus que le contenu, qui devrait s'étoffer ces prochaines années.

**SANS
DANGER**





Looter les cadavres n'a souvent pas grand intérêt, jusqu'au moment où l'un d'entre eux a décidé de porter une plaque de cuisson et dix-sept fusils d'assaut.



■ Merci Godot

J'ai failli tomber de ma chaise quand on m'a appris que *Road to Vostok* tournait sous Godot. Le projet était initialement prévu pour Unity mais est passé sur le fameux moteur à la tête bleue en vogue depuis plusieurs années. Non seulement l'*extraction shooter* montre des paysages au rendu impeccable, mais arrive à être fin dans ses détails et très propre dans ses animations. Et il le fait à 144 images par seconde, sur ma RTX 2080 vieille d'il y a huit ans. C'est le premier gros FPS développé sous Godot auquel je joue mais par pitié, donnez-m'en plus.

GENRE :
DUNGEON SCROLLER
DÉVELOPPEUR :
DOINKSOFT (ÉTATS-UNIS)
ÉDITEUR : DEVOLVER
PLATEFORMES :
WINDOWS, SWITCH
DATE DE SORTIE : 2026



Dark Scrolls

UN PARCHEMIN SEMÉ D'EMBÛCHES

PAR KOCOBÉ

Comment ? Un jeu mystère édité par Devolver et développé par Doinksoft ? Ce studio américain qui m'est hautement sympathique, même si j'avoue que je n'ai rien touché d'eux depuis *Gato Roboto*, leur mémorable metroid-like félin ? Mais oui, bien sûr que j'ai deux pages pour vous. Entrez, faites comme chez vous !

A lors ! Qu'est-ce qu'on a cette fois-ci ? Le prototype d'un *rogue run and gun coop*¹ prévu pour cette année ? Allez, ça part en prod. *Dark Scrolls* vous demande d'arriver au bout d'une série de niveaux générés de manière procédurale et, surtout, pourvus d'un terrible et inexorable défilement automatique. Eh oui, le «*scrolls*» du titre ne fait pas seulement référence au parchemin qu'on récupère à la fin d'une partie réussie, mais également à cette mécanique honnie de tous les speedrunners.

Rogue 'n Goblins. L'énergie qui se dégage du titre, c'est bien sûr celle d'un *Ghost 'n Goblins*. Je veux dire, ce n'est même pas caché, quoi. Il suffit de regarder la carte du monde qui apparaît au début de chaque niveau, ou de certains ennemis, comme ces morts-vivants qui sortent du sol de façon caractéristique. Cependant, contrairement à Arthur, le personnage qu'on choisit en début de partie ne pourra pas changer son arsenal. Au départ, on vous propose un trio. Le barbare (le plus simple à mes yeux) projette des haches en arc de cercle et fait des charges au sol. La voleuse lance des couteaux devant elle horizontalement et peut les envoyer vers le bas en effectuant un double saut. Le magicien invoque des balles rebondissantes et peut se projeter dans toutes les directions en infligeant des dégâts de contact. J'en ai débloquent un supplémentaire. Un petit chien dont l'aboiement traverse les ennemis et qui peut rebondir sur eux comme Sonic. Les développeurs nous en promettent neuf au total, dont, et c'est important, un rat jazzman. Je veux dire... Genre : un rat, vous voyez, mais qui joue du saxophone. Je ne sais pas ce qu'il vous faut de plus. Tous les jeux devraient avoir un rat jazzman.

Avoir le mauvais scroll. Le jeu peut certes se pratiquer seul, mais pour avoir de la variété dans les attaques, il faudra donc s'y mettre à plusieurs. Une expérience qui, à mon avis, peut être qualifiée de deux manières. Primo : amusante. Deuzio : bordélique. Vous vous souvenez du multi de *New Super Mario Bros. Wii* et *U* ? Vous vous rappelez à quel point il était difficile de gérer simultanément la géométrie du niveau et la physique de vos potes sur lesquels il était possible de rebondir ? Ouais, eh bien, comparé à *Dark Scrolls*, c'était vraiment rien. Ici, non seulement vous rebondissez sur vos amis, mais, en plus, on peut se bloquer horizontalement. Cette philosophie chaotique

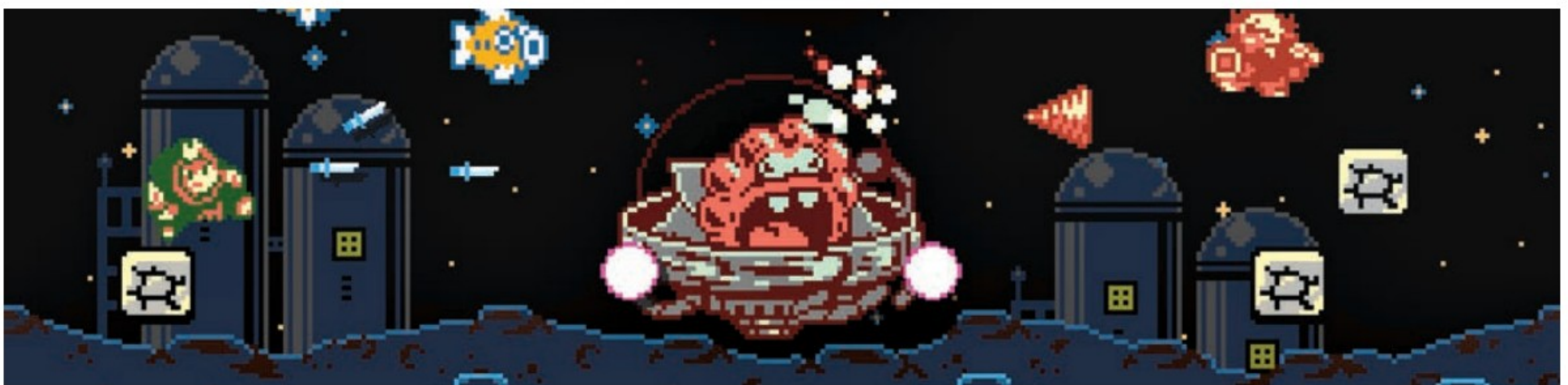
d'embouteillage me semble de surcroît volontaire, car, pour couronner le tout, même le fantôme que vous contrôlez après votre mort est sujet à collision. J'aurais pu comprendre cette direction si la métrique des niveaux était plus fine, mais les personnages de *Dark Scrolls* sont si gros par rapport à l'écran et les passages si étriqués, que les sessions se changent vite en une foire d'empoigne. D'autant que, je vous le rappelle : il y a du scrolling. Donc, si vous vous retrouvez coincé entre un mur et le bord de l'écran, vous êtes comme le pays, vous êtes finito.

Ça défile un mauvais coton. *Dark Scrolls* n'est pas non plus clair dans ses mécaniques. Les fantômes peuvent, par exemple, ramasser les cœurs laissés au sol et remplir petit à petit leur barre de vie tombée à zéro. Avec mon camarade toujours en jeu, je lance un : «*Ah ! Sans aucun doute, une fois pleine, je vais pouvoir ressusciter !* » Sauf que non. J'ai juste la barre pleine et il ne se passe rien. À l'heure actuelle, je ne sais toujours pas à quoi ça sert de ramasser de la vie quand on est mort, à part priver de soin mes amis encore en lice.

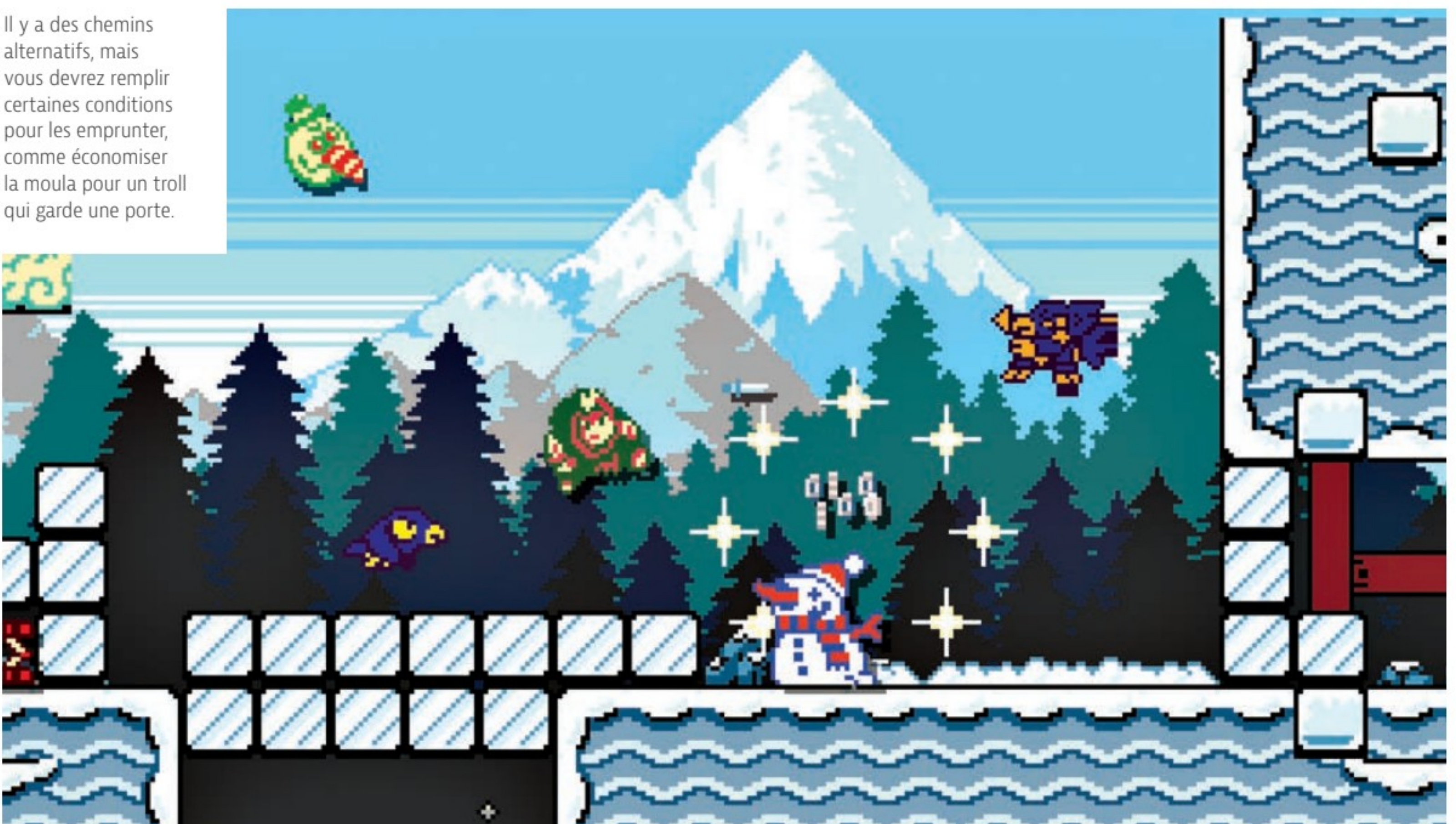
Tous les jeux devraient avoir un rat jazzman.

Dans la même veine, on débloquent au fur et à mesure des runs un tas de capacités et d'objets dont on ne comprend pas systématiquement l'utilité. Le tout sans parvenir à créer cette mystique propre à certains roguelites qui pousse à l'expérimentation. Je note aussi une économie raide, avec des prix chez le marchand qui augmentent bien trop vite niveau après niveau, alors que les récompenses restent chiches. Il est étrangement très difficile de dépenser son argent et on finit par mourir avec. Une autre source de frustration qui s'ajoute à la pile. Pour l'instant, *Dark Scrolls* apporte beaucoup plus de questions que de réponses. Je perçois un titre décontracté et sans prétention, avec un potentiel convivial réel. Mais j'y vois aussi d'énormes problèmes d'équilibrage et d'introduction aux mécaniques. Un prototype intéressant et un jeu à garder à l'œil, même si le parchemin vers la perfection semble encore long. 🐭

1. Aucun de ces mots n'est dans la Bible.



Il y a des chemins alternatifs, mais vous devrez remplir certaines conditions pour les emprunter, comme économiser la moula pour un troll qui garde une porte.



Project Shadowglass

J'Y CROIS THIEF FORT

Ah oui, *Thief: The Dark Project*, je me souviens ! C'était en 1998, Lionel Jospin était Premier ministre (on ne t'oubliera jamais, Lionel) et on pouvait balancer des flèches d'eau sur les torches pour les éteindre ! Ce fut certainement le premier grand jeu d'infiltration du PC.

Cette prestigieuse *immersive sim* continua sur deux autres épisodes à la qualité déclinante, *Thief: The Metal Age* en 2000 et *Thief: Deadly Shadows* en 2004. Puis, plus grand-chose. Malgré une tentative de résurrection en 2014, avec un jeu sobrement intitulé *Thief* et développé (moyennement bien) par Eidos Montreal, la franchise semble morte et enterrée. Aux dernières nouvelles, elle serait la propriété de l'éditeur suédois Embracer, qui n'est pas en grande forme financière. Je vous propose donc d'arrêter de fantasmer sur un hypothétique *Thief 5* et de regarder plutôt du côté de *Project Shadowglass*. Il s'agit, selon les mots de ses développeurs, d'une « lettre d'amour aux *immersive sims* d'infiltration comme *Thief*, *Deus Ex* et *System Shock* » avec un gros twist : un graphisme 3D en *pixel art* assez inédit. Je ne sais pas comment ils se sont démerdés, mais le look de *Project Shadowglass* est vraiment unique. Il donne l'impression de se balader dans un monde en 640x480 et 256 couleurs, comme sur un PC des années 1990, tout en bénéficiant d'un univers 3D « moderne » avec des lumières dynamiques. D'après ce que j'ai pu comprendre en allant fouiller sur la page perso du fondateur du studio, qui a créé cette

technologie, ce serait un *shader* graphique très malin développé pour Godot.

Activité nocturne. En ce qui concerne les mécanismes de jeu, c'est simplement *Thief*. Après avoir préparé son larcin durant la journée, en étudiant les lieux et en améliorant son arsenal, notre voleur médiéval se fauflera de nuit dans des lieux patrouillés par des ennemis en surnombre, profitera de l'obscurité pour ne pas se faire repérer et veillera à marcher sur les tapis plutôt que sur des sols en pierre (ça fait moins de bruit). On retrouvera tous les aspects classiques du jeu d'infiltration – cacher des cadavres, crocheter des serrures, assommer des bonshommes en mode fufu, vous connaissez la chanson. Les développeurs parlent aussi d'un système de réputation grâce auquel les PNJ réagiront aux actions passées du joueur. Ce qui veut dire que le jeu se déroulera dans un monde ouvert (qui a l'air d'être une petite cité médiévale), avec des commerçants, des tavernes, des civils qui vaqueront tranquillement à leurs occupations. Nous devrions pouvoir tester toutes ces promesses (et nous extasier devant la direction artistique) sur la démo du jeu annoncée pour cette année. ■



GENRE :

IMMERSIVE SIM

DÉVELOPPEUR /

ÉDITEUR :

STARHELM STUDIOS
(ÉTATS-UNIS)

PLATEFORMES :

WINDOWS, MACOS,
LINUX

DATE DE SORTIE : NC



PAR

ACKBOO

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

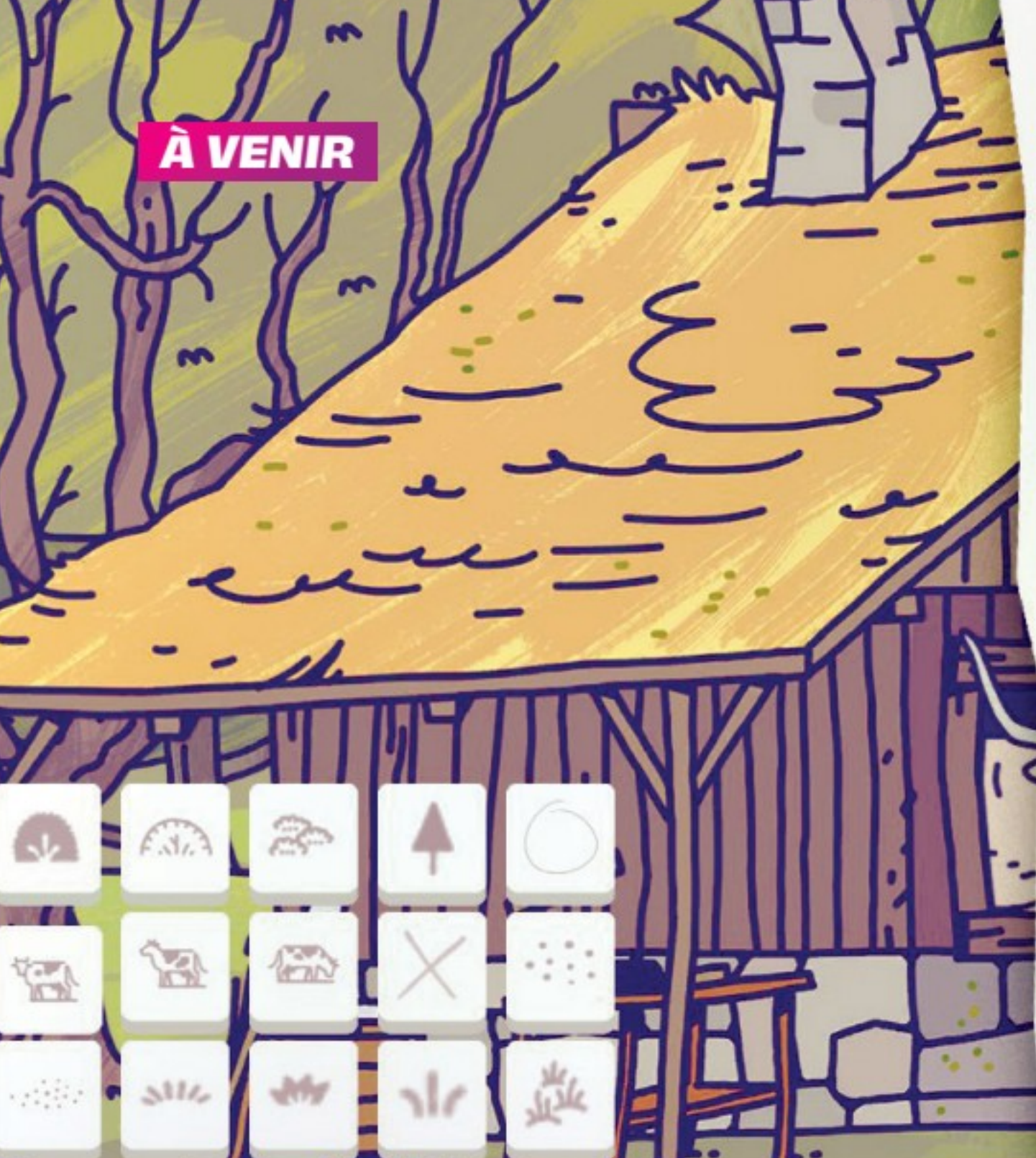
Arrivage de nouveautés (dépêchez-vous tant qu'il est encore temps. Et on dit ça parce que ça disparaît *réellement* vite, pas pour vendre plus...)



Tous les goodies Canard PC sur
CANARDPC.MYSPREADSHOP.FR



À VENIR



à noé mon cher ami :

comme j'aurais voulu vous dire ces mots lors de votre précédente visite depuis lors ils tournent dans ma bouche comme des chats-huants en cage par cette missive je mets fin à leur plinte plainte en leur rendant la liberté qui leur est due accueillez-les sans apreté ni indifférence mais parce que je sais votre cœur doux c'est sans crainte que je vous les confie les voilà je vous aime et je vous veux pour époux je sais que avez toujours vécu sur l'eau mais ma ferme sera notre caravelle dans l'océan l'océan de notre vie bref venez

yvette



Beware of the Cartographer !

IL TRACE SA ROUTE

La route fut longue pour retourner sur les terres où vous êtes né, le Bavent. Nous sommes au XVIII^e siècle. La guerre gronde, dit-on à la capitale. Votre mission est primordiale : cartographier la région pour tracer la frontière au bon endroit. Une erreur et « ce serait la catastrophe », menace votre maître Gaudéric.

Heureusement, Georgelin, notre héros, est bien moins dramatique que son patron. Une véritable *drama queen*, ce Gaudéric qui, épuisé par le voyage, vous chaperonne de loin. Votre aventure est l'occasion d'apprendre à manier différents outils et de rencontrer tout un tas de personnages hauts en couleur. Le crayon permet de dessiner les différents points intéressants que vous observez : une statue, une usine, une ville qui se dessine au loin. Une fois griffonnés, ils apparaissent dans une petite barre en bas de l'écran, comme des boutons à saisir puis à glisser dans un dialogue ou sur votre carte. Difficile cependant de placer ce nouveau lieu sur le parchemin sans localisation exacte : c'est là que le podomètre et le graphomètre entrent en jeu. Le premier sert à mesurer la distance entre deux positions en ligne droite, le second l'angle qui espace deux points précis.

Autant en emporte le Bavent. Avec ces informations et un brin de logique, on commence alors à placer une ferme, un village flottant, une statue, une usine... à tamponner un arbre par-ci, une vache par-là. Il y a quelque chose de profondément enfantin dans l'exercice, qui donne la sensation de coller des gommettes sur un cahier. Un sentiment



appuyé par le style graphique si singulier de Quentin Vijoux. Des lignes claires, des aplats de couleurs francs, une fraîcheur si honnête qu'elle apparaît presque naïve. Le bédéiste a déjà travaillé dans le jeu vidéo pour *Firebird*, un *visual novel* entre road-trip et légendes slaves écrit par FibreTigre. Mais ici, c'est de son idée originale dont il s'agit, magnifiée par toute l'équipe et notamment les bons mots d'Emmanuel Corno (saupoudrés de paillettes par l'expert en belles lettres Michel Pimpant). Mais revenons à la mission de Georgelin : elle est aussi l'occasion de rencontrer les gens du coin et parfois, de leur rendre service. Yvette, la fermière éprise de son marin de Noé, a besoin de vous pour embellir ses jolis mots d'amour. Auguste et Baltus, deux frères aux dents longues et aux pins invasifs, font tourner leur distillerie à plein régime pour la réussite. Calie et Alice, les deux têtes d'une unique statue, semblent avoir un don de voyance... et vous prédisent une destinée différente de celle des autres. Car vous n'êtes pas le premier à tenter de cartographier les lieux et Dieu seul sait ce qu'il est arrivé à votre prédécesseur. *Quid* de la Bande aux Corneilles ? des brumes du lac ? des sables mouvants ? Autant d'éléments que nous laissera sans doute découvrir la version finale de *Beware of the Cartographer* ! Personnellement, j'ai hâte. ■



GENRE :

AVENTURE DE CARTES ET DE FRONTIÈRES

DÉVELOPPEUR :

TOHU BOHU GAMES, QUENTIN VIJOUX (FRANCE)

ÉDITEUR :

TOHU BOHU GAMES

PLATEFORME :

WINDOWS

DATE DE SORTIE :

2027



PAR

YAMUKASS

SÉVICES APRÈS-VENTE



Dossier

*De l'obsession
des jeux
d'enquête
pour les
animaux*
p. 68

PAR ELLEN **R**EPLAY

De l'obsession des jeux d'enquête pour les animaux

DES DÉTECTIVES AU POIL

Au cours de ces dernières années, et pour mon plus grand bonheur, on a pu voir fleurir une myriade de jeux d'enquête qui mettent en scène des animaux. Cette tradition n'est pas nouvelle, et ne se limite pas au jeu vidéo : on pourrait notamment citer la série d'animation *Sherlock Holmes* où tous les personnages sont des canidés anthropomorphes, des bandes dessinées comme *Black Sad*, ou encore des films comme *Zootopia*. Pour en savoir un peu plus sur ce qui motivait les développeurs à remplacer leurs détectives par des girafes pince-sans-rire, des grenouilles affables et des poulets désabusés, j'ai discuté avec les développeurs de *Chicken Police*, *Lord Winklebottom Investigates* et *Frog Detective*.

C'est une vidéo avec des animaux mignons comme il en existe des millions sur YouTube. On y voit deux petits lapins qui se poursuivent, bondissent de toutes parts et se battent gentiment dans un jardin. Soudain, deux poules à crête rouge débarquent à toute blinde pour les séparer. Les lapins se figent, sous le regard inquisiteur des poules. Au premier plan, l'un des lapins se fait mettre un énorme coup de pression par une poule, qui lui saute dessus en agitant ses ailes et en lui caquetant en pleine figure, comme

« Un cadavre d'axolotl qui flotte dans un tube paraît bien moins macabre que celui d'un être humain. »

pour lui dire « *Que je ne t'y reprenne pas, graine de voyou !* ». C'est précisément cette vidéo, intitulée « *Chicken Police ?* », avec un point d'interrogation dans lequel semble se loger toute l'incertitude du monde, qui a inspiré le studio hongrois *The Wild Gentlemen* à faire un jeu d'enquête avec des animaux anthropomorphes.

« *Le développement de Chicken Police a été plutôt long, et s'est étalé sur plus de dix ans*, se souvient Bánk Varga, le scénariste du jeu. *Mais j'ai été vraiment frappé par l'absurdité de cette vidéo : l'humour absurde a toujours fait partie intégrante de ma vie (au grand désarroi de ma femme), et je suis aussi un grand passionné de films et de romans noirs. Une fois que j'ai eu l'épiphanie, plus rien ne pouvait m'arrêter : c'est devenu un script pour un film d'animation, puis un comic, puis un point & click en pixel art. Et puis un jour, dans un moment de transe, j'ai photoshopé la tête d'un poulet sur le corps d'un détective, et il n'y avait plus de retour en arrière possible.* » Évidemment, en France, la notion d'un poulet qui devient flic a une connotation toute particulière, mais en Hongrie, on qualifie plutôt les policiers de « *hérissons* »

(« *sün* ») : « *C'est d'ailleurs pour cette raison que les personnages de Fillis et Royes sont des porcs-épics. Mais les poulets se sont imposés rapidement pour Sonny et Marty, nos deux héros, qui doivent se battre pour exister dans un milieu dominé par des chiens de chasse et autres prédateurs.* »

COMMISSAIRE MAGRET. Les animaux anthropomorphes peuvent aussi présenter un avantage de taille pour les développeurs indés : ils sont plus faciles à modéliser que des êtres humains. *Duck Detective : The Secret Salami* est par exemple né d'une frustration, alors que les développeurs du studio allemand Happy Broccoli venaient d'apprendre qu'un éditeur ne serait pas en mesure de financer leur projet et se sont trouvés contraints de chercher une idée plus simple à mettre en place, comme l'a expliqué la fondatrice Annika Maar dans l'excellente newsletter *Téma les Jeux* (rédigée par le non moins excellent Izual). Si le personnage principal, Eugene McQuacklin, prend les traits d'un canard de Pékin, c'est essentiellement parce que l'un des développeurs, Joni Levinkind, nourrit une passion dévorante pour les canards. C'est aussi pour la simplicité du *character design* que Grace Bruxner a choisi de prendre des animaux pour personnages dans sa série *Frog Detective* – laquelle, de son propre aveu, s'inspire à la fois des aventures d'Hercule Poirot, de *L.A. Noire* et des Muppets. « *J'ai commencé le projet à la toute fin de mes études, donc je dois avouer avoir fait le jeu par nécessité*, explique-t-elle. *Le fait d'avoir des animaux enlève pas mal de questions qu'on pourrait se poser sur les origines d'un personnage et son histoire, et ça leur permet d'exister sans trop de fioriture narrative.* » Dans ce jeu, on incarne une adorable petite grenouille qui enquête auprès d'une galerie de personnages fantasques : Martin le paresseux, Larry la langoustine, Victor le daim ou encore Pistol le panda. Chacun de ces personnages a fait l'objet de croquis préparatoires, dont la fameuse grenouille, qui portait à l'origine un chapeau et un trench de détective : « *Je n'avais aucune idée de comment modéliser tout ça, donc elle s'est finalement retrouvée avec un costume tout simple.* »

HOMARD M'A TUER. Pour l'artiste Charlotte Sutherland, à l'origine du jeu *Lord Winklebottom Investigates* dans lequel une girafe et un hippopotame enquêtent sur le meurtre



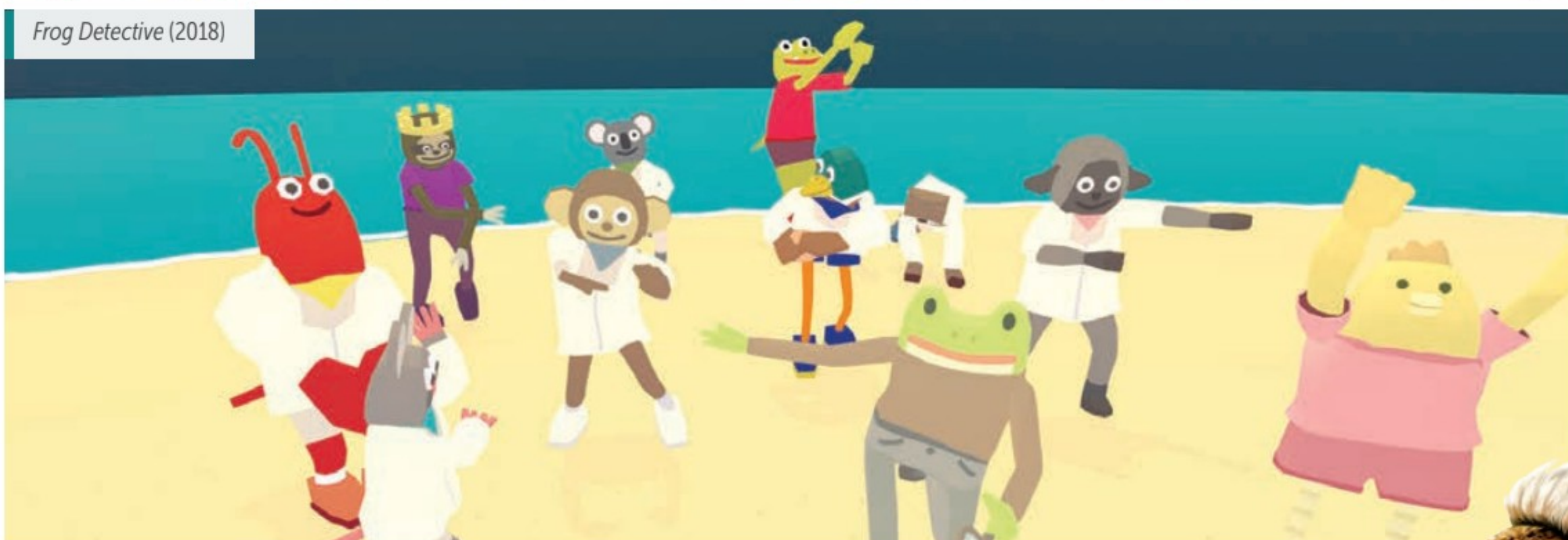
L'évolution du *character design* du personnage principal de *Chicken Police* au fil des ans.



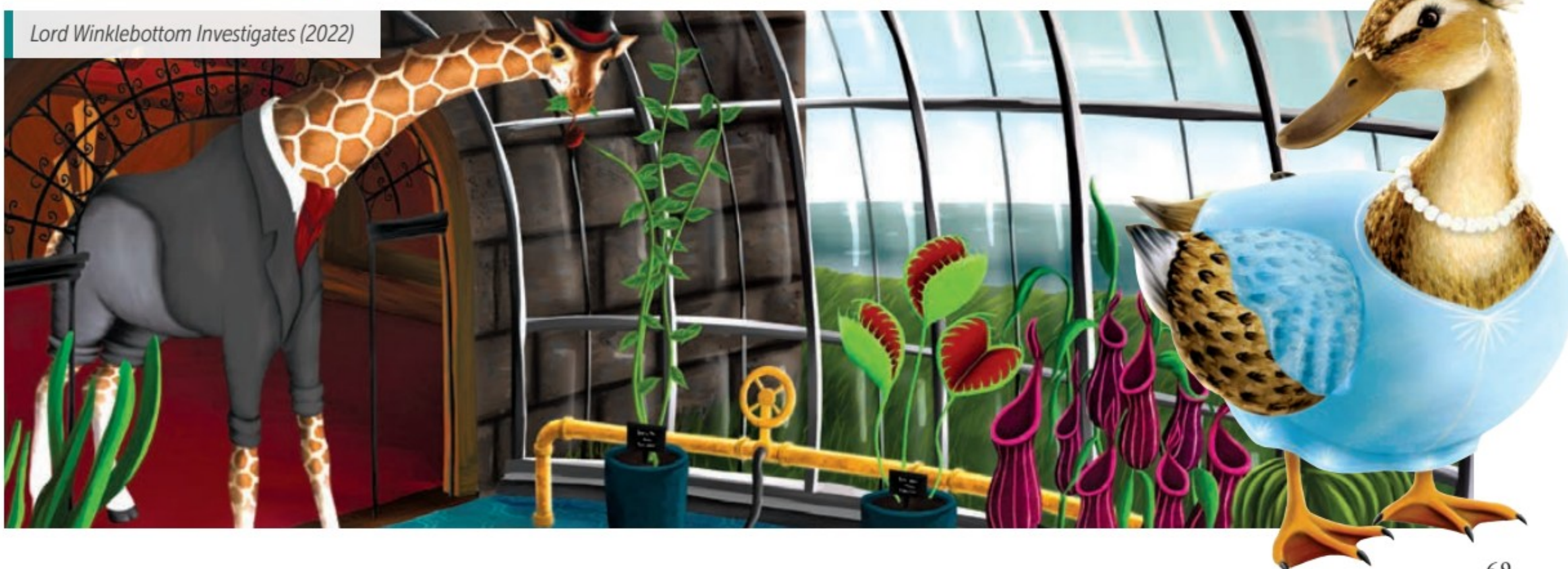
Duck Detective : The Ghost of Glamping (2025)



Frog Detective (2018)



Lord Winklebottom Investigates (2022)



mystérieux d'un axolotl, tout est parti d'une visite au zoo : « Je me souviens avoir vu des girafes et leur avoir trouvé un air très hautain, je me suis dit que ce serait marrant de les peindre dans un style de portrait très classique. C'est comme ça que Lord Winklebottom est né. » La personnalité de certains personnages découle directement des animaux qu'ils représentent : « Par exemple, Dame Celia est un pélican qui passe son temps à voler des objets et à les cacher dans son bec, ce qui m'a été inspiré par des vidéos de pélicans qui mangent absolument tout ce qu'ils trouvent. Bien sûr, leurs caractéristiques physiques peuvent aussi jouer un rôle dans l'intrigue : un serpent pourrait plus facilement se frayer un chemin dans un lieu étroit qu'un hippopotame. Très tôt dans le jeu, le personnage de limace est aussi très vite tué par de l'eau de mer, qui n'affecte pas les autres animaux. » Les personnages de *Chicken Police*, quant à eux, mélangent des portraits en pied d'acteurs et de développeurs du studio avec des images d'animaux bien réels – durant la phase de développement, ces derniers ont visité cinq zoos et parcs animaliers pour prendre une quantité astronomique de photos.

VACHE INVESTIGATION. Derrière leurs allures rigolotes, tous ces jeux ont pour point commun de traiter de sujets sérieux et de véhiculer des messages parfois sombres, qui passent beaucoup plus facilement avec des animaux – un peu à l'image des fables d'Ésope, qui ont plus tard inspiré celles de La Fontaine. Ainsi, *Duck Detective : The Secret Salami* met en scène un canard détective privé qui s'adonne à des orgies de mie de pain pour oublier son divorce, tandis que *Chicken*

C'est un bon moyen de parler de thèmes profonds, sombres, parfois brutaux, de manière accessible.

Police parle de trafic d'êtres humains, de prostitution et de racisme. « Les crimes de la vraie vie peuvent être tellement sordides qu'une enquête avec des êtres humains réalistes donnerait un tout autre ton au jeu. Avec les animaux, on peut profiter du plaisir de résoudre un mystère, sans avoir à se rappeler que le monde ne tourne pas rond », estime Grace Bruxner.

« Ça permet d'adoucir un peu le genre et de rendre ces enquêtes plus simples à aborder : un cadavre d'axolotl qui flotte dans un tube paraît bien moins macabre que celui d'un être humain ! renchérit Charlotte Sunderland. Quand j'ai amené la démo du jeu à des salons, c'était souvent des enfants qui se précipitaient dessus en voyant qu'il y avait des animaux marrants, mais ils finissaient souvent par résoudre les enquêtes avec l'aide de leurs parents. »

Du côté de *Chicken Police*, on trouve notamment une crocodile espion (inspirée par l'archéologue égyptienne Zahi Hawass), un bloodhound chef de police qui ne lâche jamais une piste après l'avoir flairée, ou encore une impala qui semble faire l'objet de menaces. « J'ai toujours été intéressé par la manière dont on attribue des caractéristiques humaines aux animaux, tout en décrivant les



humains avec des caractéristiques animales », poursuit Bánk Varga – qui, en plus d'être à fond dans les documentaires animaliers, partage son lieu de vie avec deux chiens, deux chats, un lézard et un nombre indéterminé de rongeurs. Ça en dit beaucoup sur la nature humaine et notre rapport ambivalent avec la faune. Et c'est aussi un bon moyen de parler de thèmes profonds, sombres, parfois brutaux, de manière accessible. »

TOUT LE MONDE DÉTESTE LE POIL LISSE. Comme l'a très bien résumé un article de *The Gamer* qui se questionnait déjà sur le nombre croissant de jeux d'enquête avec des animaux, l'attitude générale du grand public (développeurs indés compris) à l'égard de la « vraie » police, a aussi pu jouer un rôle dans le sillon de mouvements comme Black Lives Matter : les joueurs ont beau aimer les mécaniques induites par les jeux d'enquête, certains n'ont pas franchement envie d'incarner un policier pour la énième fois. « C'était très important pour moi que mon personnage ne soit pas affilié à la police et travaille de manière indépendante », commente Grace Bruxner, dont le troisième jeu *Frog Detective* véhicule un message profondément anti-police.

Chicken Police aborde les bavures policières, la corruption et l'oppression des minorités, même si ce n'est pas son thème principal : « Nous ne voulions pas avoir de position trop tranchée sur ce sujet dans le jeu, parce que ce sont des questions complexes qui doivent être abordées de manière complexe. Mais dans notre société actuelle, ce serait une erreur de faire un jeu avec des détectives ou des policiers qui ne mentionneraient pas ces problèmes (ce serait faire l'autruche) », conclut Bánk Varga. Quelles que soient les raisons des développeurs pour intégrer d'adorables petites boules de poil dans leurs jeux d'enquête, je continuerai d'être la plus heureuse du monde tant qu'on me laissera l'occasion de résoudre des meurtres dans la peau d'animaux fantasques¹. ■

1. Les développeurs de *Chicken Police* ont d'ailleurs renouvelé l'expérience avec *Moses & Plato*, sorti le 14 avril dernier.



Des parodies d'affiches réalisées
pour les besoins de *Chicken Police*.

**ROBERT
LAKE • PRESTON**



**PURRONICA
CATE • FODDER**



La fête du friendslop

LE FUTUR DU JEU VIDÉO EST-IL DANS LE CAMBOUIS ?

On l'appelle « friendslop » – littéralement de la « soupe entre potes ». C'est moche, c'est pété de partout, ça coûte le prix d'un ticket de métro à produire et ça rend les joueurs plus accros qu'un trader à la caféine. Derrière ce terme peu ragoûtant se cache peut-être la plus grande bouffée d'air frais du secteur depuis l'invention du double-clic. Et si le salut de l'industrie passait par un retour salvateur au jeu de garage ?

Dans la grande cuisine du jeu vidéo, on a l'habitude des chefs étoilés qui nous servent des soufflés à 200 millions de dollars. C'est beau, c'est techniquement parfait, mais ça manque souvent de sel. Et puis, il y a le friendslop. Prenez une esthétique de PlayStation 1 sous acide, ajoutez-y un moteur physique qui fait n'importe quoi, saupoudrez de chaos multijoueur et servez ça sur Steam pour le prix d'un kebab. Le résultat ? Des cartons comme *Lethal Company*, *Content Warning*, *Peak*, *RV There Yet ?* ou le récent *YapYap*.

LE PATIENT ZÉRO. Pour comprendre comment on en est arrivé à encenser des jeux qui ressemblent à des projets de fin d'études non terminés, il faut remonter à 2020. Le grand coupable ? Le coronavirus. Pendant que la moitié de la planète était coincée entre un ficus et un abonnement Netflix, un petit jeu de 2018 nommé *Among Us* est sorti de sa tombe. Ce fut le « patient zéro » du friendslop. Un titre aux graphismes sommaires dont le seul but était de briser des amitiés par écran interposé. Le confinement a créé un besoin vital de « connexion sociale chaotique » que les blockbusters solitaires ne pouvaient combler. Comme le note le site *Aftermath*, le genre se nourrit de ce « chaos social » plutôt que de la prouesse graphique. C'est là que le public a appris à aimer la boue, pourvu qu'on puisse s'y rouler à plusieurs.

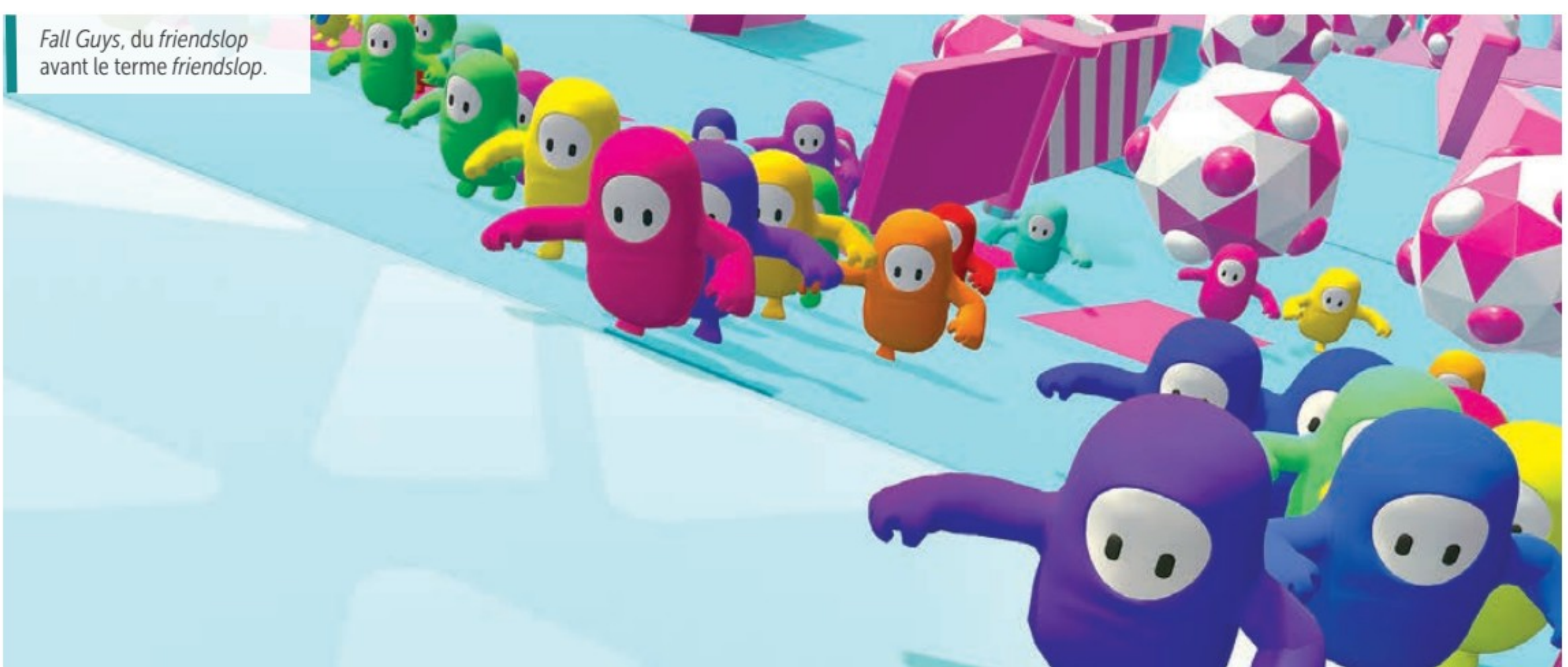
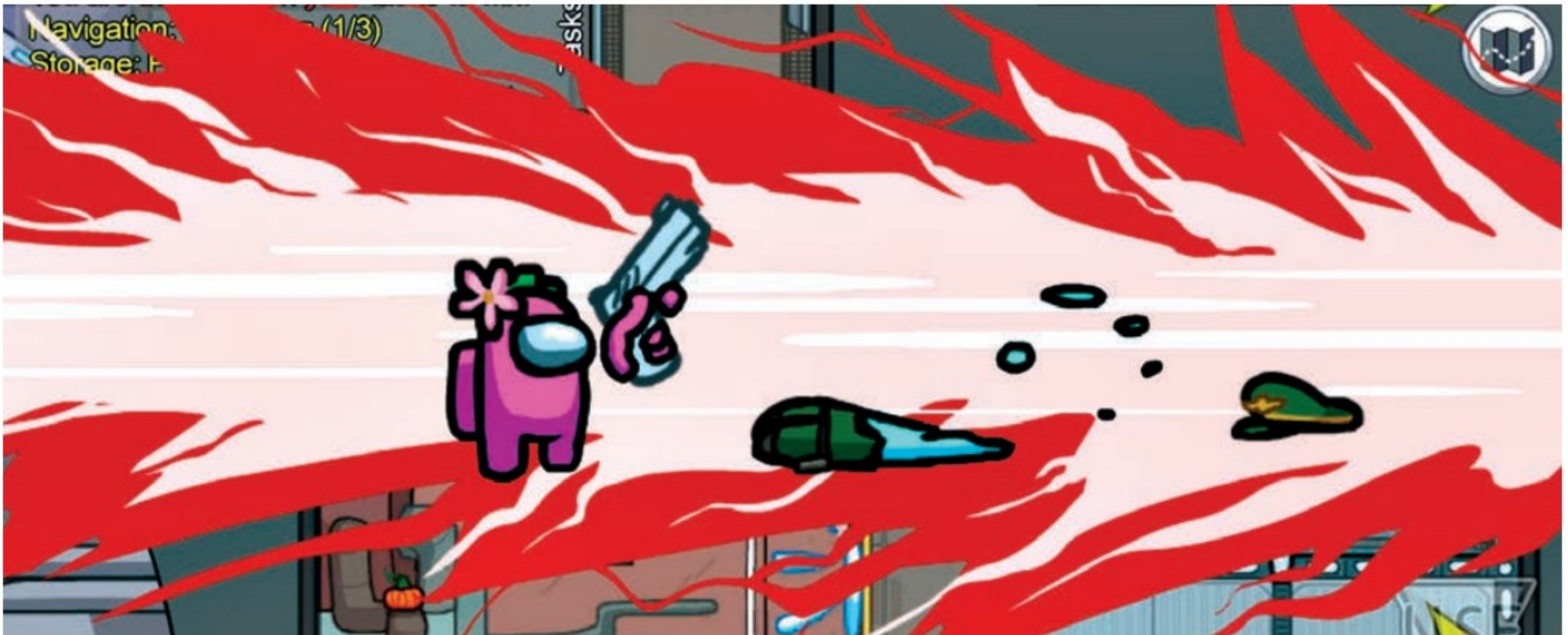
PASSE TON BÂCLÉ D'ABORD ! Aujourd'hui, le flambeau est repris par des titres comme *Peak*, développé par Aggro Crab. Nick Kaman, cofondateur du studio, assume totalement le côté artisanal, voire bâclé : « On a fait *Peak* en deux mois. On ne savait pas ce qu'on faisait, on s'en foutait de l'équilibrage, on voulait juste que ce soit drôle. » Et si, au fond, jouer les artistes torturés et être obligé de souffrir pour accoucher d'un jeu n'était pas si noble ? Cette approche est un doigt d'honneur ultime aux pipelines de production AAA où chaque décision nécessite trois réunions et un

tableau Excel. Dans le friendslop, si une idée est marrante sur un coin de nappe, elle est présente dans le build dès le lendemain. C'est une libération créative que Kaman encourage activement : « Faites des jeux friendslop avant que la mode ne meure », incitant les indés à s'affranchir des pratiques de développement traditionnelles, à l'heure où financer un projet relève des 12 travaux d'Hercule.

UN GENRE EN PLEIN « DOOM ». Pour nous, les vieux de la vieille, ce parfum de bricolage a un goût de madeleine de Proust. On y retrouve l'esprit des « jeux de garage » des années 1980 et 1990. À l'époque, après le choc *Doom*, on a vu déferler une légion de clones sortis sur le même moule (qui se souvient de *Corridor 7* ou d'*Operation Body Count* ?). C'étaient des itérations fréquentes, souvent techniquement rudimentaires, mais qui occupaient le terrain avec une énergie brute. Le friendslop fonctionne de la même manière : on réduit le budget et la complexité pour se concentrer sur la boucle de gameplay. Cette agilité permet des miracles financiers,

I WANT SHORTER GAMES
WITH WORSE GRAPHICS
MADE BY PEOPLE WHO ARE
PAID MORE TO WORK LESS
AND I'M NOT
KIDDING





Webfishing, comme son nom l'indique, se joue sur navigateur et propose une chatroom et une simple partie de pêche.



et a fait ses preuves sur d'autres genres comme celui des jeux d'enquête. « *Le fait que TR-49 soit rentabilisé en trois heures montre qu'il y a un appétit pour des expériences plus courtes, plus ciblées et moins chères* », note Jon Ingold d'Inkle. D'autant qu'un gros succès n'est plus à exclure, que le streaming permet de réduire le budget marketing et que la manne financière ainsi accumulée peut tout à fait devenir le socle de développements de jeux plus ambitieux, mais sans chaîne aux pieds. Chris Zukowski y voit même un nouvel « âge d'or » pour les indés, laissons-lui la responsabilité de l'expression mais partageons son optimisme.

L'ÉCOLE DES FUN. Évidemment, les pisse-froid diront que c'est du travail bâclé. Mais comme le souligne GameGrin : « *Est-ce vraiment si mauvais si on s'amuse ?* » Pour l'industrie, c'est une excellente nouvelle. À l'heure où les licenciements frappent les studios qui ne jurent que par les jeux-service, le friendslop prouve qu'un autre modèle économique est possible. C'est l'économie de la débrouille contre l'économie de la démesure. Le succès de ces titres montre que le public n'est pas saturé de jeux, il est saturé de jeux *formatés*. À dire vrai, l'important est sans doute plus que la philosophie du friendslop puisse devenir un modèle, et qu'elle s'adapte à d'autres genres, ce qui semble

se produire sur les jeux de casino (merci *Balatro*) ou les *idle games*. Côté consommateurs, le très faible coût d'entrée de ces jeux est aussi un point à contre-courant du secteur qu'il faut souligner. « *Ce chaos social à basse fidélité est en train de secouer l'industrie* », affirme Games Market Global, car il répond à un besoin de connexion humaine que les blockbusters ont parfois oublié dans leur quête de cinématiques hollywoodiennes. Espérons juste que les plus gros studios ne se jettent pas dans la mêlée avec leurs outils habituels, je ne veux pas un BattlePass pour un jeu

Le friendslop, ou l'économie de la débrouille contre l'économie de la démesure.

friendslop d'Electronic Arts, avec des filtres de voix à débloquent. Le friendslop n'est peut-être qu'un mot-clé à la mode, mais il donne vie à un célèbre même sur Internet, le fameux « Je veux des jeux plus courts avec des graphismes moins bons, faits par des gens mieux payés pour travailler moins, et je ne plaisante pas ». À titre personnel, je m'en réjouis. ■

Le friendslop, oui, mais lequel

COPAINS NON FOURNIS

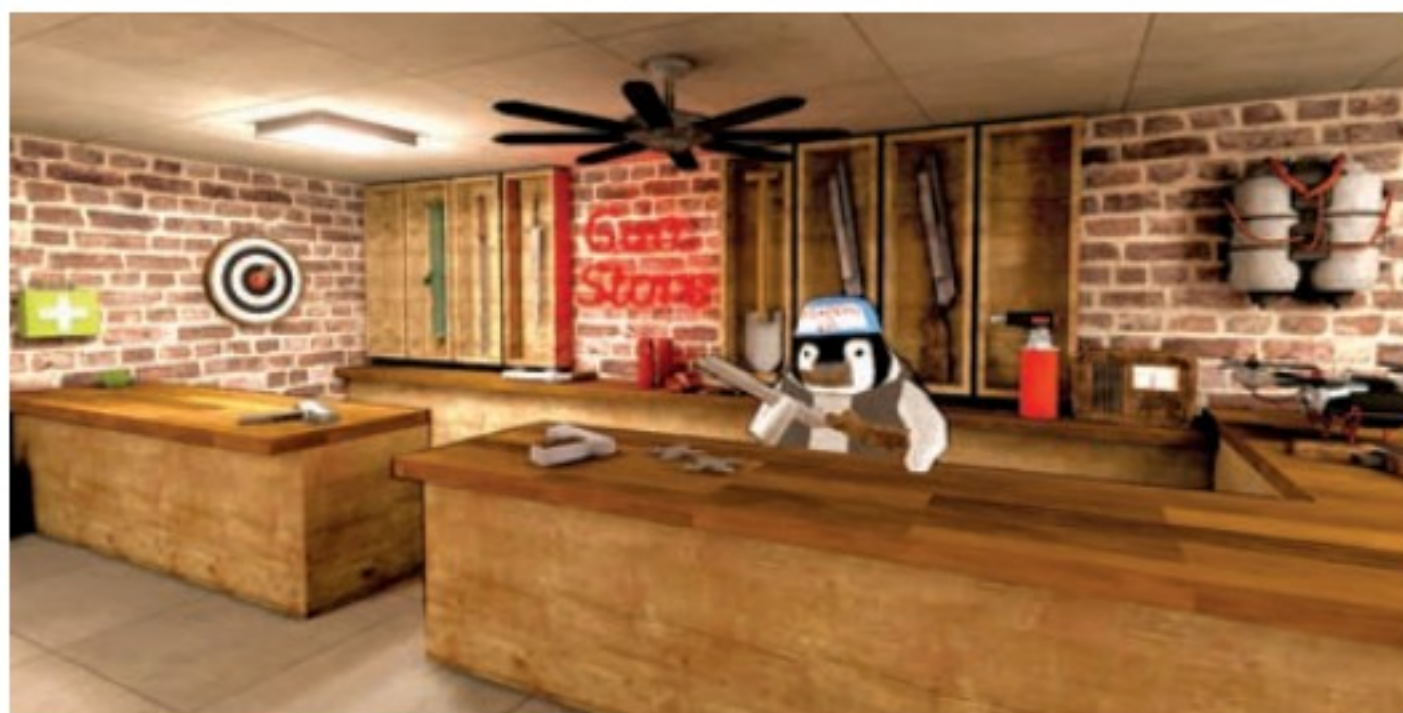
Un genre vite fait, des jeux qui s'écoulent à des millions d'exemplaires, l'envie du public de s'éloigner du multi compétitif pour retrouver une coopération plus festive, le risque de ne plus se retrouver dans la mêlée existe. Heureusement, *Canard PC* vous propose une petite sélection d'immanquables pour sortir des poids-lourds du genre que sont *Peak*, *Lethal Company*, *RV There Yet ?* ou *R.E.P.O.*

CO-OP KAIJU HORROR COOKING. Deux à quatre moines doivent utiliser des pièges, le tchat vocal de proximité et des chants grégoriens pour récupérer des trésors et éviter l'apocalypse. Ah, et il faut surtout alimenter de gigantesques monstres, des « kaiju » en leur envoyant de petits plats mitonnés avec amour et servis avec une catapulte. Un *Overcooked* sous acide hilarant et parfois inutilement précis : on n'y trouve pas de tomates, par exemple, « car elles n'ont été introduites en Europe qu'au XVI^e siècle », juste parce qu'un historien dans l'équipe de développement trouvait ça important.



Développeur : Strange Scaffold (États-Unis) – **Éditeur :** Strange Scaffold / Frosty Pop – **Plateforme :** Windows – **Date de sortie :** 29/07/2025 – **Prix :** 8 €

THE GREATEST PENGUIN HEIST OF ALL TIME. Des casses, du banditisme, des fusillades et des glissades sur le ventre. *The Greatest Penguin Heist of All Time* est ce que *Payday 3* aurait dû être : un jeu de braquage amusant. Jouable en grands groupes (jusqu'à 8), il a l'intelligence de lorgner du côté de la parodie, en faisant semblant de se prendre au sérieux sur certains aspects (les briefings avant les missions par exemple) avant de partir dans un grand festival de n'importe quoi.



Développeur / Éditeur : That Fish / That Other Fish – **Plateforme :** Windows (en accès anticipé) – **Date de sortie :** 02/07/2021 – **Prix :** 13 €

MIMESIS. Le seul jeu de coop' où l'on part avec trois alliés avant de se retrouver entouré de cinq personnes. Comment ? Parce qu'un ennemi, le Mimic, donne toute sa saveur à ce *Lethal Company*-like, en copiant le comportement d'un joueur humain et – c'est le twist – sa voix. Le tchat de proximité est analysé par le jeu qui utilise les répliques des joueurs plus tard pour les tromper et les attirer dans un couloir sombre. « Michel, c'est toi ? – Oui oui, allez, suis-moi. » Une variation sur un thème bien connu qui arrive à trouver son originalité, et à vous faire douter de tout et de tous.



Développeur : ReLU Games, Inc. – **Éditeurs :** ReLU Games, Inc., Krafton Inc. – **Plateforme :** Windows (en accès anticipé) – **Date de sortie :** 27/10/2025 – **Prix :** 10 €

GUILTY AS SOCK! Un match d'impro totalement foutraque dans une cour d'injustice. Chacun choisit un rôle (entre témoin, procureur, journaliste et juge) et essaye tant bien que mal d'utiliser des cartes pour créer un fil d'histoire convaincant ou – le plus souvent – juste rigolo, pour gagner la conviction des autres. C'est un bordel sans nom, on peut se balancer des boulettes et des avions en papier à la tronche, et le fun y gagne tout ce que la crédibilité du système judiciaire y perd.



Développeur / Éditeur : Demon Max – **Plateforme :** Windows – **Date de sortie :** 29/10/2025 – **Prix :** 6 € ■

Idols of Ash

TOUCHE PAS À MON MYRIAPODE

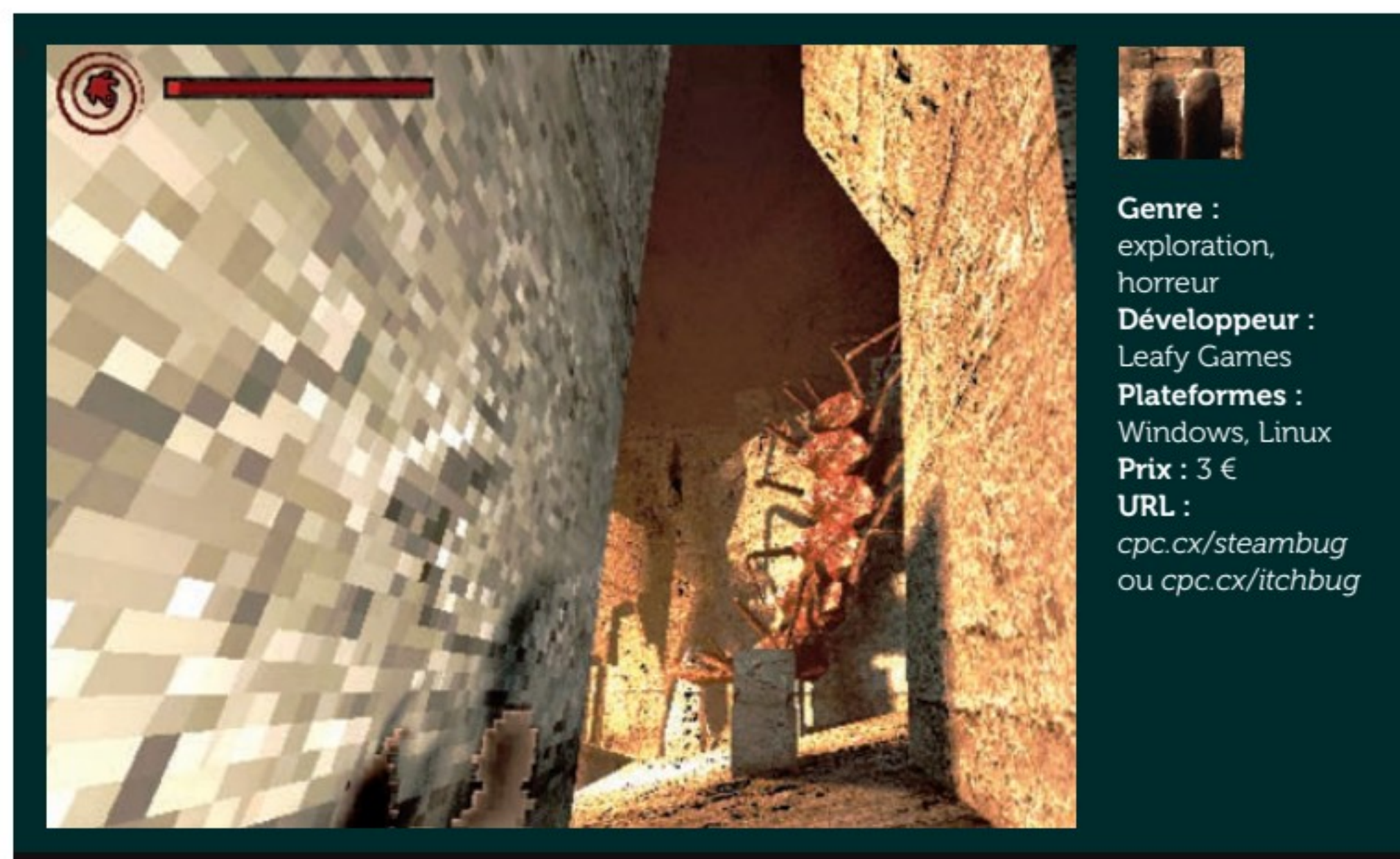
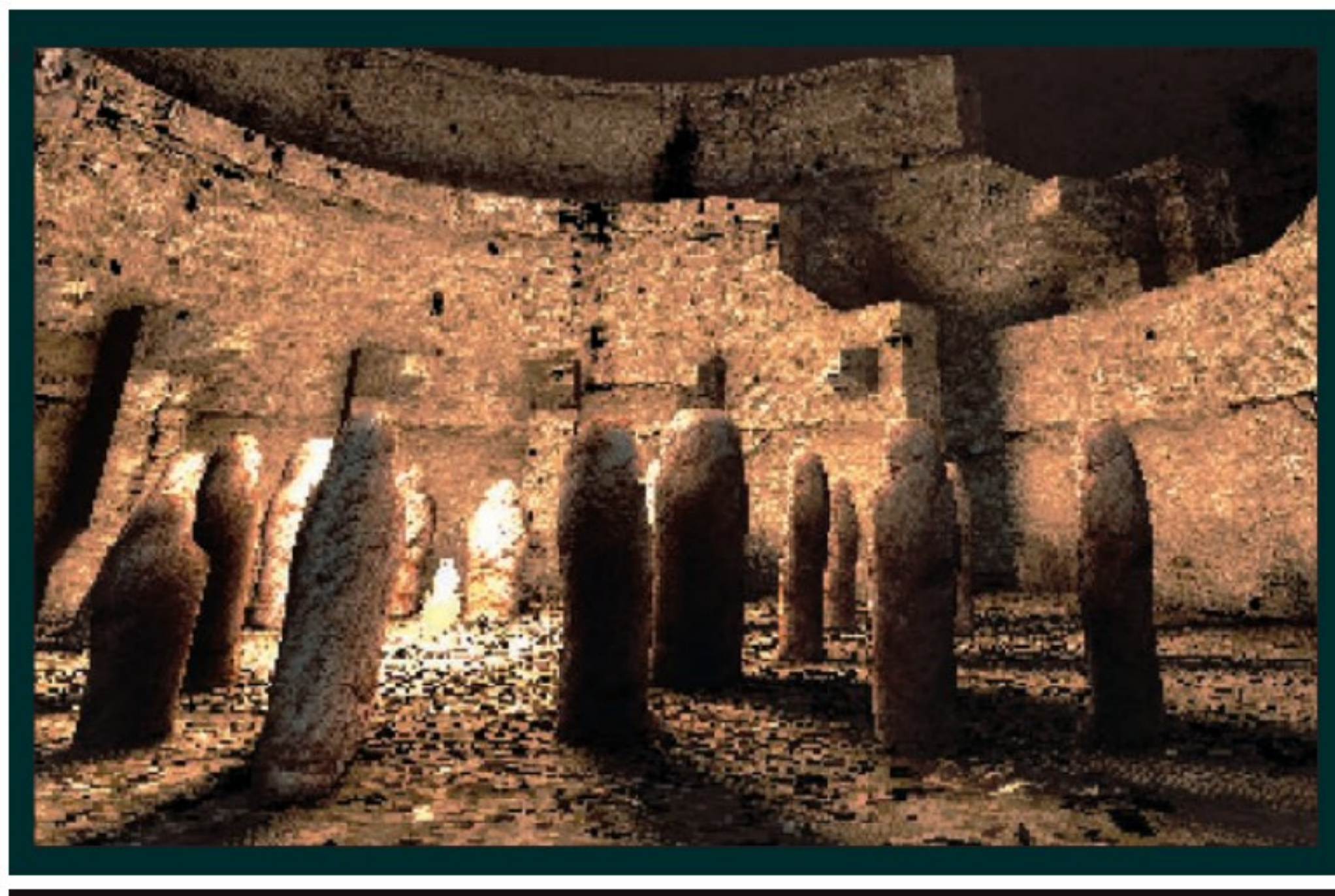
J'ai beau savoir que toutes les créatures méritent de vivre, même celles qui ne sont pas assez mignonnes pour finir sur un calendrier du WWF, j'abhorre les scolopendres, myriapodes et autres saloperies pourvues de dizaines de pattes. Le pire est que je ne sais même pas pourquoi ils me révulsent autant. Ça se trouve, c'est uniquement de la jalousie de la part du pauvre bipède que je suis et qui, dans *Idols of Ash*, n'aura que ses deux pieds pour échapper à un mille-pattes géant.

À première vue, et durant ses dix premières minutes, *Idols of Ash* est un simple jeu de spéléologie, et plus précisément de « spéléologie à grappin ». Équipé d'un crochet fort bien simulé, on doit chercher des prises où planter son ancre avant de se laisser descendre, toujours plus loin et plus bas, dans une mystérieuse grotte à la profondeur suspecte. Cet aspect du jeu est si bien réalisé que, même sans l'abomination que je m'appête à vous décrire,

Idols of Ash aurait déjà été recommandable. La structure de la grotte est très bien pensée, on doit prendre le temps de repérer les meilleures prises ainsi qu'un endroit où se réceptionner (la longueur de corde étant limitée, on ne peut pas descendre cent mètres d'un coup), c'est malin et agréable. Les points de sauvegarde et les bonus de vie sont visibles de loin et contribuent à la fois à fournir des objectifs et à structurer la descente : il vaut en effet mieux faire un petit

détour pour valider un *checkpoint* que tracer tout droit et risquer de tout se retaper en cas de chute intempestive.

Inhuman centipede. Mais voilà, dans cette bien jolie grotte, vous n'êtes pas seul. Il y a aussi un énorme mille-pattes qui, rapidement, va vous prendre en chasse. Et là, le rythme du jeu va changer du tout au tout. Plus question de prendre le temps de trouver le point de descente idéale, on fait au plus pressé, on se jette parfois dans le vide en balançant le grappin au petit bonheur la chance, en espérant qu'il arrive à s'accrocher à quelque chose avant qu'on s'aplatisse en bas d'une crevasse. C'est horriblement stressant, mais aussi très fin. Le monstre, en effet, est non seulement plus lent que nous mais incapable de s'éloigner des parois, tandis que nous pouvons nous balancer d'un promontoire à l'autre dans l'espoir de lui échapper. Parfois, on y arrive. On se dit que ça y est, on l'a semé, il doit être loin derrière. Et à chaque fois, alors qu'on avait commencé à ralentir la marche le temps de préparer calmement la prochaine étape de la descente, on l'entend. Ce bruit. Ces milliers de pattes. Il faut recommencer à courir. ■



Genre :
exploration,
horreur
Développeur :
Leafy Games
Plateformes :
Windows, Linux
Prix : 3 €
URL :
cpc.cx/steambug
ou cpc.cx/itchbug

DOWNLOAD

MICROSOFT PEUT-IL SAUVER WINDOWS 11 ?

ET PEUT-IL NOUS FAIRE RETROUVER LE GOÛT DE LA VIE ?

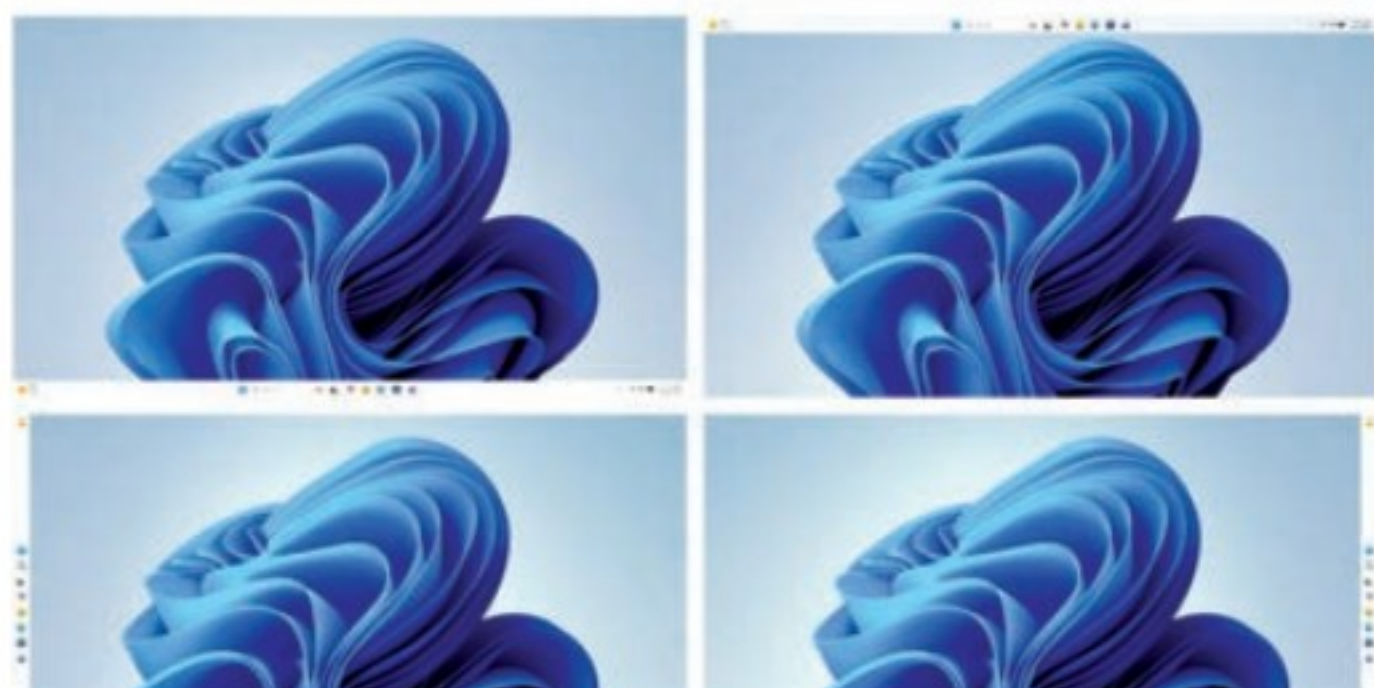
Honnêtement, j'ai fait une croix sur Windows 11. Pas au point de le désinstaller, car il reste malheureusement nécessaire pour pratiquer le jeu vidéo sur PC de manière optimale, mais me résignant à le bidouiller à coups d'utilitaires pour le rendre plus ou moins vivable.

Je n'attendais donc plus rien de Microsoft qu'une série de mises à jour pourries, rajoutant des pelletées de bouses sur un système d'exploitation vérolé par la pub, l'IA et cinq années de choix stupides concernant chaque centimètre carré de son interface. Et puis... un miracle ? C'est encore trop tôt pour le dire, mais courant mars est apparu sur le site du géant américain un long message intitulé « Notre engagement pour un Windows de qualité » (cpc.cx/win-win-dows). On dirait un slogan de supermarché, et pourtant, ce texte a fait grand bruit. Car Pavan Davuluri, vice-président de la branche Windows, y annonce dès le troisième paragraphe un revirement à peine croyable : il sera enfin possible de changer la position de la barre des tâches. Voire de réduire un peu son épaisseur. Microsoft nous expliquait jusque-là que seule une infime proportion de leurs utilisateurs voulaient cette fonction. Et que c'était pénible à coder. Et que si on n'était pas content, c'était le même tarif. Cela m'avait rendu fou (voir *Canard PC* n° 443). Que s'est-il donc passé ?

G changé bb. En lisant la suite du message, on se rend compte qu'il a dû y avoir des réunions houleuses et des remontées de bretelles du côté de Redmond. Les développeurs de Windows avouent enfin que leur produit a des problèmes, et promettent même des solutions. Vous trouvez que l'Explorateur de fichiers est devenu lent au démarrage et qu'il est pénible d'y naviguer ? Ils sont d'accord et jurent qu'ils vont améliorer la situation.



La nouvelle feuille de route de Microsoft se lit presque comme les aveux d'un criminel.



Il aura donc fallu attendre cinq ans pour pouvoir bouger la barre des tâches.



Les vieilles boîtes de dialogues héritées de Windows 95 vous crèvent les yeux ? Elles vont dégager et même être adaptées au thème « Sombre ». Copilot vous emmerde ? Ils vont se calmer sur son intégration, et même rapidement le supprimer des applications Photos, Widgets, Notepad et Snipping Tool. Vous en avez ras le bol d'être interrompu par des messages de mise à jour ? Ils nous garantissent un Windows 11 plus calme, avec des notifications plus discrètes et paramétrables. J'en ai le vertige. Et puisque l'ambiance de la soirée est festive, Microsoft s'engage aussi à améliorer la consommation de RAM, la rapidité et la

On devine que Microsoft sent le souffle chaud de Linux sur sa nuque fragile.

stabilité du système, la phase d'installation, et même à enfin passer ses applications sous WinUI3, ce qui aurait dû être fait il y a une bonne décennie. En fait, cette déclaration m'a fait penser à un SMS du genre : « *chéri j'ai dekoné pardon revien jtm bb tu me manq tro* » avec six emojis cœur à la suite. On devine que Microsoft sent le souffle chaud de Linux sur sa nuque fragile, et qu'après avoir fait n'importe quoi pendant des années, il tente de nous dire qu'il a *changé*. OK, pourquoi pas. Nous devrions voir le résultat de ces efforts dans les mises à jour des prochains mois. Sauf si, bien sûr, elles refusent de s'installer sur certains PC et que Microsoft doit les retirer en catastrophe, comme c'est encore arrivé fin mars. ■



CPU : LA BAGARRE AMD/INTEL EST TOUJOURS VIVACE (POUR L'INSTANT)

PAR FUROLITH

Au milieu d'un marché du hardware PC singulièrement moribond, les récentes annonces CPU d'Intel et AMD sont de précieux signes d'espoir auxquels on peut s'accrocher, un dernier endroit où nous autres consommateurs pouvons nous réfugier pour trouver des industriels ayant encore à cœur de s'attirer nos faveurs... en espérant que lesdites annonces ne soient pas un dernier coup d'éclat avant que le secteur ne sombre à son tour sous les assauts de l'IA.

On ne va pas se mentir : traditionnellement, le printemps est toujours le ventre mou de l'année en matière d'actualité hardware. C'est d'autant plus vrai dans le contexte qui est celui qu'on sait pour le marché global du matos PC. Mais comme souvent depuis quelque temps, même dans une conjoncture maussade, on peut au moins compter sur les CPU pour donner quelques petits signes de vie pas trop décourageants. Il faut dire que c'est le secteur dans lequel paraît subsister un semblant de concurrence poussant les marques à vraiment soigner leur offre. Pendant que le marché des GPU s'endort sous la domination sans partage de Nvidia (aux dernières nouvelles, les GeForce possèdent désormais 94 % de parts de marché des cartes graphiques pour joueurs, contre 5 % et 1 % respectivement pour les AMD Radeon et les Intel Arc), et que les producteurs de mémoire et de stockage, coutumiers des arrangements tacites entre

« compétiteurs », ne font soigneusement rien pour absorber la flambée des prix, les rayons CPU des revendeurs voient encore Intel et AMD se tirer une authentique bourre, le premier ne voyant pas de fatalité dans la forme commerciale insolente des puces Ryzen du second depuis quelques années.

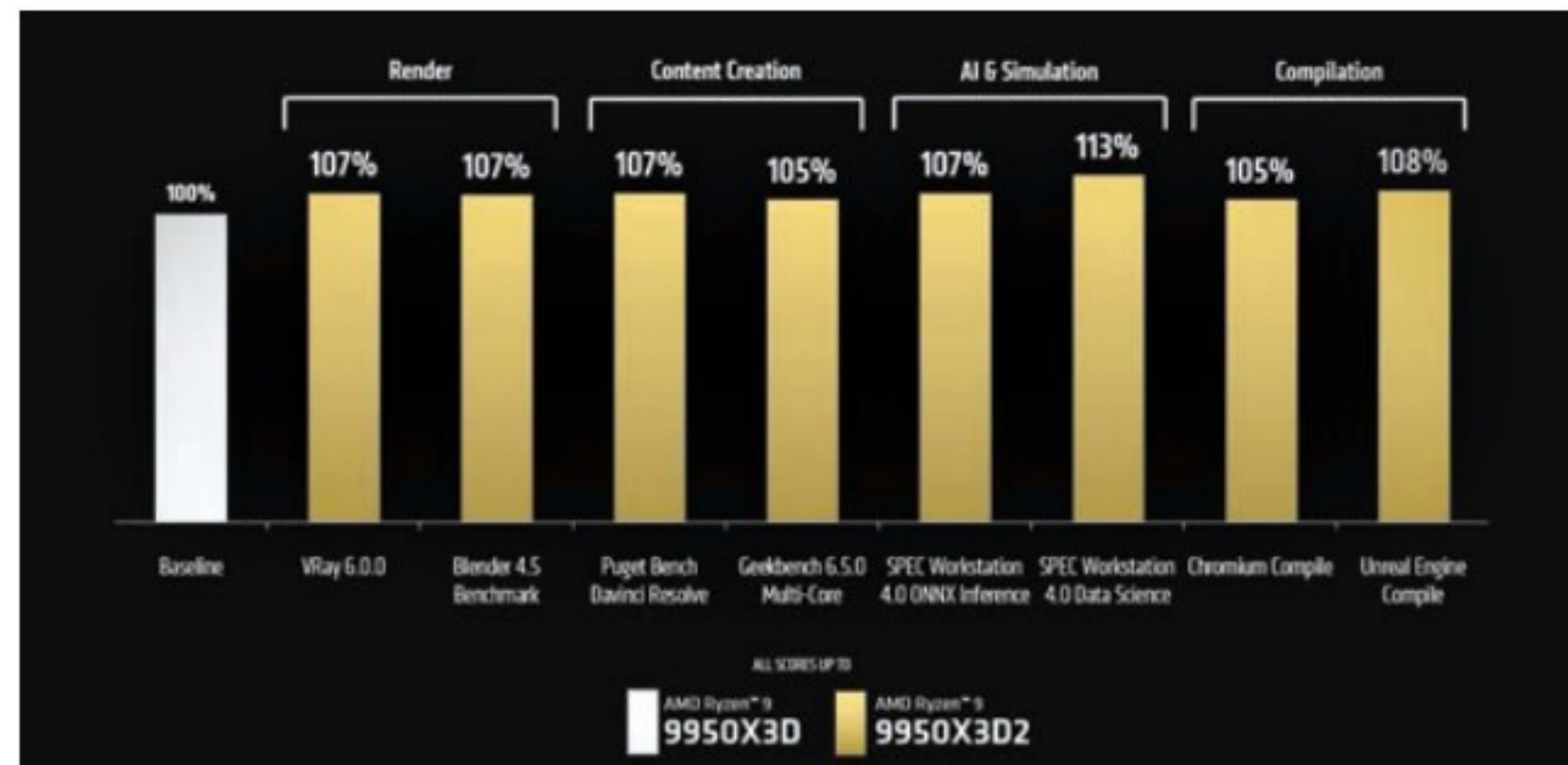
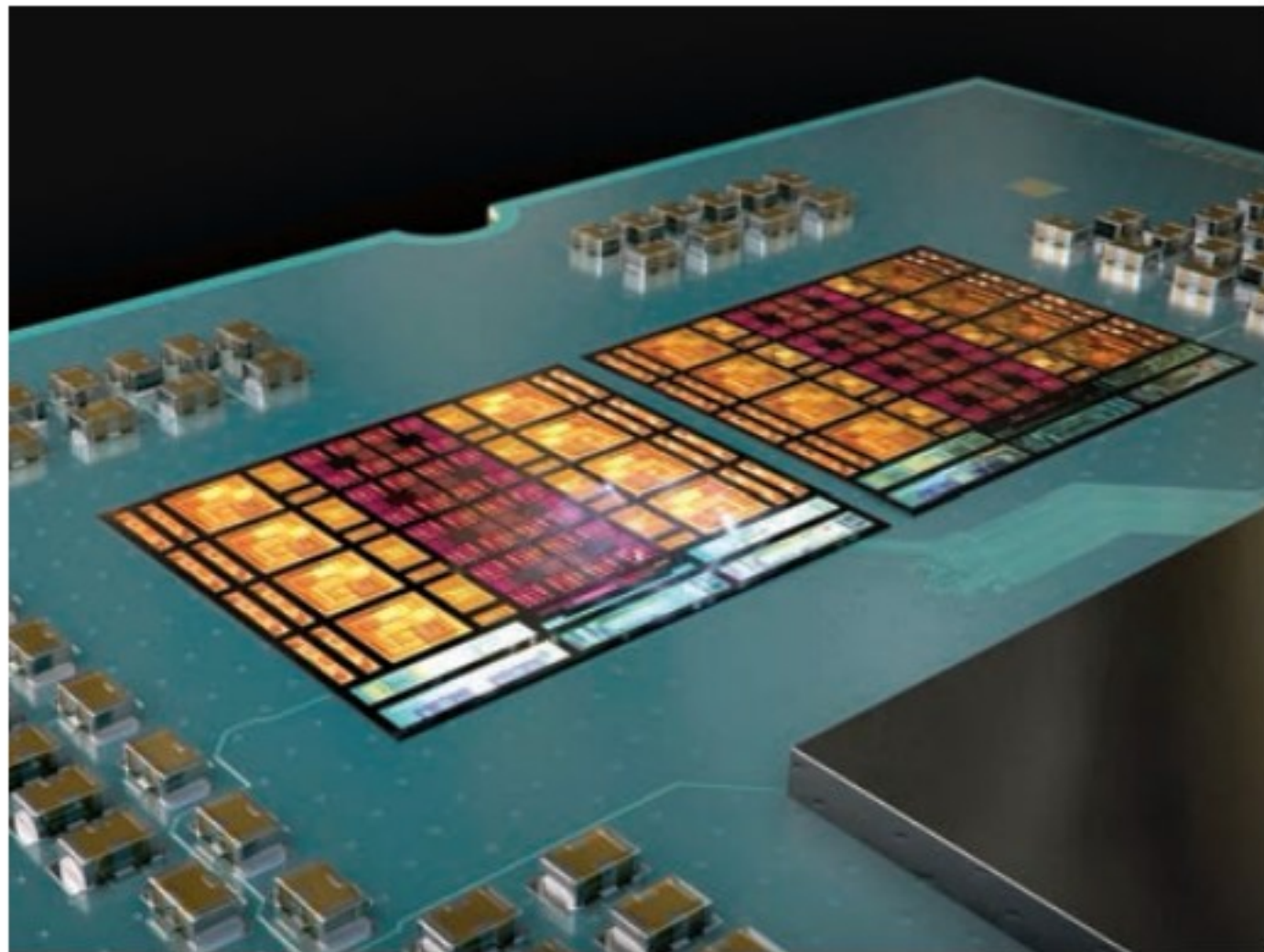
INTEL SE RESSAISIT... Pour preuve de cette bonne volonté, le lancement en mars des Intel Core Ultra 200S Plus, dont on ne se serait pourtant pas douté au premier abord qu'il faille attendre grand-chose. C'est qu'il ne s'agit là que de deux nouveaux produits de type « refresh », des améliorations superficielles des processeurs Arrow Lake initialement lancés à l'automne 2024 : aucune amélioration architecturale en vue, on se contente d'augmenter le nombre de cœurs actifs par puce et les fréquences d'horloge, des évolutions permises

par des processus de fabrication mieux maîtrisés (toujours du TSMC N3B pour les cœurs principaux : jusqu'à nouvel ordre, le 18A d'Intel Foundry reste réservé aux processeurs mobile Panther Lake). Ainsi, le Core Ultra 5 250K Plus succède au 245K, et le Core Ultra 7 270K Plus au 265K, offrant dans les deux cas des performances en hausse d'environ 15 % en jeu comme dans la plupart des tâches applicatives. Dans l'absolu, cela ne suffirait pas pour nous faire lever un sourcil. Mais ajoutez-y des prix de lancement en baisse sensible par rapport à ce qui s'était fait 18 mois plus tôt, et le tableau devient beaucoup plus agaçant. Le 250K Plus en particulier est un excellent choix pour une config de milieu de gamme : trouvable aux alentours de 220 € à l'heure qu'il est, il se compare très favorablement au Ryzen 5 9600X d'AMD (200 €), par rapport auquel il est un peu plus rapide en jeu, et beaucoup plus rapide en applicatif. Soyez donc prévenus : par les temps qui courent, à qui cherche à mettre à jour

Intel Core Ultra 200S Plus

Intel® Core™ Ultra 7 270K Plus			
24 Cores (8P+16E)	24 Threads	5.5 Max GHz	Up to +900 MHz D2D Frequency
Intel® Core™ Ultra 5 250K Plus			
18 Cores (6P+12E)	18 Threads	5.3 Max GHz	Up to +900 MHz D2D Frequency

intel.com for additional details

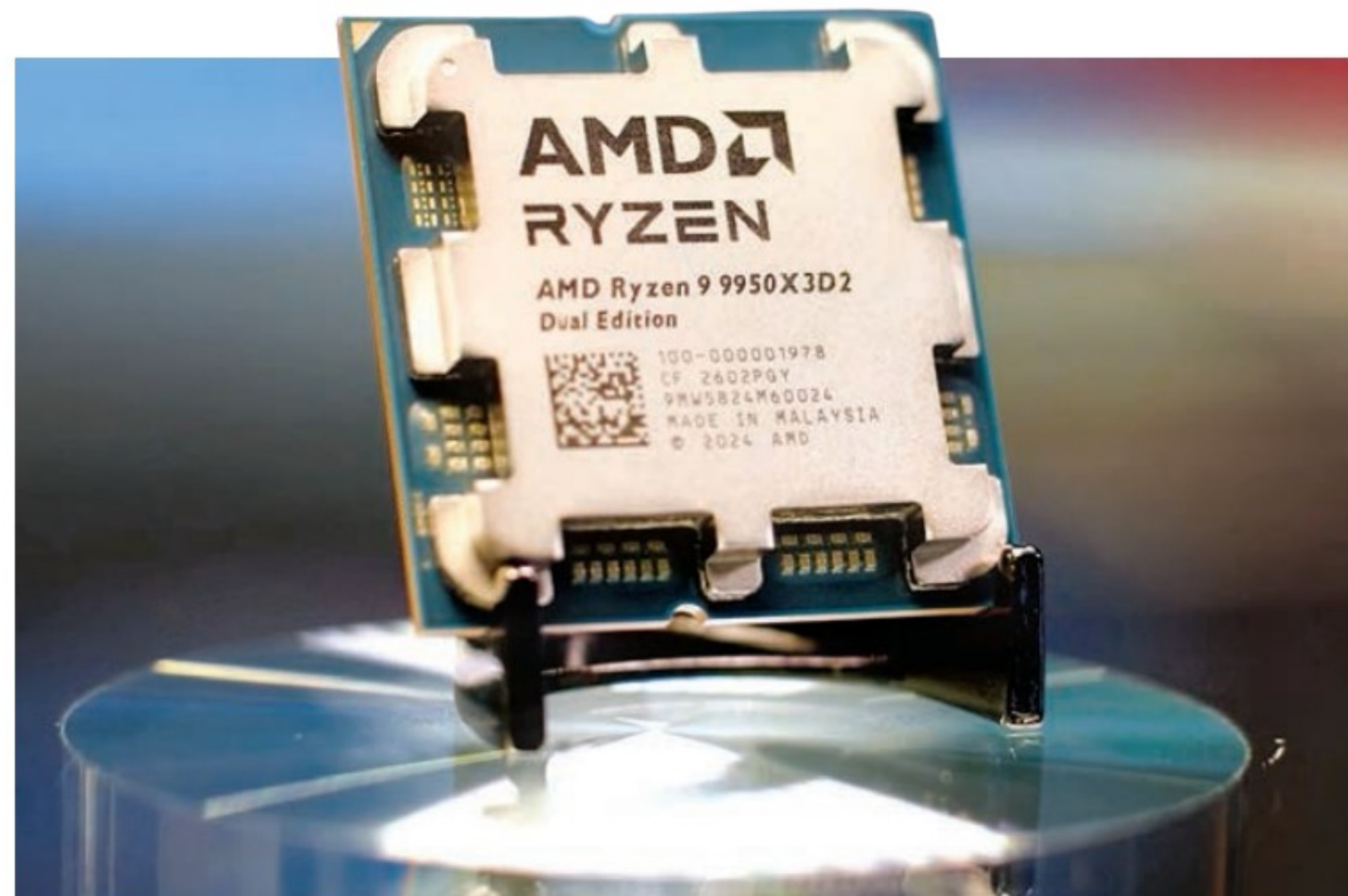


La spécificité du 9950X3D2 : deux « compute dies », chacun surmonté d'une couche de « 3D V-cache ».

sa config, on ne recommande plus machinalement de se diriger vers une plateforme AMD comme ce pouvait être le cas depuis quelques années.

... AMD TENTE LA DIVERSION

AMD lui-même ne s'y trompe d'ailleurs pas, et sentant venir le danger de la compétition, il avait prévu sa réponse. Les fuites avaient confirmé l'existence du Ryzen 9 9950X3D2 depuis de nombreux mois déjà, et personne ne nous fera croire que c'est un pur hasard du calendrier qui a voulu que son annonce officielle intervienne tout juste quelques jours après celle d'Intel, plutôt qu'une astuce pour lui piquer un peu de son buzz. Et donc, le 9950X3D2, qu'est-ce donc – à part une magistrale démonstration de la capacité du département marketing d'AMD à mélanger des chiffres et des



Dans le secteur du CPU paraît subsister un semblant de concurrence poussant les marques à vraiment soigner leur offre.

lettres de la façon la plus chaotique possible ? C'est le nouveau processeur « de prestige » du catalogue grand public de l'entreprise, celui dans lequel elle empile toutes ses technologies sans aucune retenue, quitte à ce que cela n'ait plus vraiment de sens en matière de coût. Deux complexes de calcul, 16 cœurs Zen 5, tous affublés d'un module de « cache vertical » (le 9950X3D tout court n'emploie cette technologie que sur un seul de ses deux complexes) pour un total de 208 Mo de mémoire cache embarqués,

un record pour un CPU de bureau. Et toute cette débauche, à quoi donc sert-elle ? À... pas grand-chose, de l'aveu d'AMD lui-même, qui ne promet guère que des gains de performance de 5 à 10 % dans certaines tâches applicatives. Les jeux, d'ordinaire les programmes qui bénéficient le plus de l'abondance de cache, n'en font rien ici : par nature peu multi-threadés, ils n'ont que rarement la possibilité de prendre leurs aises sur un CPU aussi large, et n'y tournent donc pas mieux que sur un « simple » 9800X3D à un seul complexe/8 cœurs. De fait, que l'on soit un joueur ou non, il ne sera pas facile de rationaliser le tarif du 9950X3D2, annoncé à 900 dollars aux États-Unis (et probablement autant d'euros chez nous), alors que le 9950X3D simple se trouve à 700 € et le 9800X3D à 450 €... pour l'instant tout du moins.

EN ATTENDANT QUE ÇA EMPIRE

Parce que vous savez quoi ? Ce qui est arrivé les mois passés à la RAM et aux SSD, il se pourrait bien que ça arrive

bientôt aux CPU. Fin mars, le journal économique Nikkei Asia rapportait que de grosses tensions étaient subitement apparues sur les chaînes d'approvisionnement en processeurs, pour une raison que vous ne devinez pas... vous l'avez deviné, c'est parce que les centres de données d'intelligence artificielle accaparent toute la production. Les délais de livraison fournisseur, ordinairement de l'ordre de deux semaines, auraient ainsi explosé pour atteindre trois à six mois, et la loi de l'offre et de la demande étant ce qu'elle est, Intel et AMD auraient déjà répercuté cette situation sur leurs prix. Les conséquences pour le grand public ne vont pas être immédiates, et *a priori* pas aussi violentes que ce qu'on a vu pour la RAM et le stockage : on n'évoquerait pour l'instant « que » des hausses de prix de l'ordre de 15 %. Mais chat échaudé ferait bien de craindre l'eau chaude : si vous envisagiez de renouveler le cœur de votre bécane dans les mois qui arrivent, mieux vaudrait ne pas trop traîner si vous ne voulez pas risquer une mauvaise surprise. ■



Par Perco

Red Notice : Le Million ou la Prison

Cash cash

- Genre :** traque, mouvements cachés, programmation
- Créateurs :** Gautier de Cottreau, Baptiste Laurent
- Illustratrice :** Amélie Guinet
- Éditeur :** Catch Up Games
- Nombre de joueurs :** 2
- Nombre de joueurs optimal :** 2
- Durée :** 40 minutes... ou bien moins.
- Complexité :** modérée
- Surface de jeu recommandée :** table du salon
- Prix :** 25 €

Perso, je trouve la question très facile : j'aurais choisi le million. J'ai une trop petite constitution pour la prison, et un mot du médecin. Vous vous en doutez, ce n'est pas aussi simple.



Angela Farbank, faussaire de génie, parcourt le globe pour encaisser de faux chèques. Lancée à ses trousses, Jessah Hope, agente fédérale implacable, rêve de mettre Farbank derrière les barreaux avant qu'elle n'accumule un million de dollars et ne disparaisse à jamais. Oui, le pitch est clairement inspiré du blockbuster de Steven Spielberg, car vous aurez tous reconnu la trame centrale de *Jurassic Park*.

Traque et astuces. En programmant ses actions sur une rivière de cartes action avec ses jetons de poker, et avec un système de face-à-face successifs pour déterminer qui profitera le plus de chaque action (déplacement, encaisser un chèque, poser des radars ou des barrages, etc.), notre faussaire tente de se déplacer sur tout le globe sans laisser trop de traces, tandis que son adversaire pose des pièges partout et se renforce

avec des capacités spéciales de plus en plus fortes au fil de la partie. *Red Notice* est un jeu tendu, bien plus profond que la relative simplicité de ses règles ne le laisse penser au premier abord, et – pour ne rien gâcher – sa production est superbe et à un prix bas que je ne m'explique toujours pas. Chacun y utilise ses armes pour créer le doute en face, feint de partir à Rio avant de s'envoler pour Dakar. On se marre, on cogite, on serre les fesses des deux côtés.

La loi du Talon (de chèque). Si la faussaire se fait retrouver trois fois, elle tombe à court de fausses identités et la justice triomphe, si elle arrive à encaisser un million (les chèques sont de cent et deux cent mille dollars chacun), elle se tire à Bali pour siroter des daïquiris. Souvent, les jeux de traque sont soit plus imposants et exigeants (*Beast*), soit calibrés pour un plus grand nombre



de joueurs (*La Bête*). *Red Notice* arrive à en condenser la substantifique moelle dans un duel contenu, et y apporte tout un tas de subtilités bienvenues. Ça manque de ptérodactyles, mais c'est bien pour chipoter. ■

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**

**ORGANISER UNE
SOIRÉE DE JEU
PARFAITE**

DEVENEZ LA NADINE DE
ROTHSCHILD DU MEEPLE

L 14826 - 49 H - F: 8,90 € - RD



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 €

WAVEKIN

EXPLOREZ L'OcéAN ...

CONTRÔLEZ SES CRÉATURES ...

RÉTABLISSEZ L'ÉQUILIBRE DE LA VIE.



Disponible le 28 avril



Économisez avec nos PC
PRÉCONFIGURÉS

Livraison express **GRATUITE** incluse



 **PCSPECIALIST**

www.pcspecialist.fr/affaires/

