CANARD PC

LE MAGAZINE QUI ENCORNE LE **JEU VIDÉO**

NOUVELLE FORMULE

RESONANCE

A PLAGUE TALE LEGACY

MINOS ET CORTEX

1ER SEPT 2026

L 17410 - 482 S - F: 7,90 € - RD

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

n°482

ENQUÊTE SUR VOODOO, LE GÉANT DU JEU MOBILE MI CASU ES SU CASU ***CORSAIR COVE*** RHUM NE S'EST PAS FAIT EN UN JOUR ***BIG WALK*** TREK TRÈS COOL ***ET AUSSI :*** LOOKING FOR FAEL, MARVEL TŌKON : FIGHTING SOULS, ZEROSPACE, DENSHATTACK...

G-MASTER™ by iiyama

NOUVEAUTÉ!

TITAN FALCON™

GOB2701QSC

Prenez l'avantage avec la clarté OLED

Découvrez le iiyama G-Master **TITAN FALCON GOB2701QSC-B1**, un écran **OLED** taillé pour prendre l'avantage dès les premières secondes de jeu. La technologie **Primary RGB Tandem OLED**, la résolution **QHD**, le **280Hz**, le temps de réponse ultra-rapide de **0.03ms**, le **HDR True Black 400** et une luminosité HDR pouvant atteindre **1500 nits** donnent vie à chaque scène avec des noirs profonds, des contrastes percutants et une réactivité pensée pour les duels les plus intenses. Avec **USB-C 65W**, **KVM intégré** et compatibilité **NVIDIA G-SYNC®**, passez du gaming au streaming et des sessions PC à la console avec une configuration prête pour tous les défis.

27" | M3 OLED | 280Hz | 0.03ms | NVIDIA G-SYNC COMPATIBLE

Trouvez votre écran

Mensuel, paraît le 1er de chaque mois.
Est édité par Presse Non-Stop,
SAS au capital de 86 400 €
Immatriculée au RCS de Créteil :
450 482 872
Siège social : 24-26 avenue
Vladimir Ilitch Lénine 94110 Arcueil
Président : Ivan Gaudé
Associés : Jérôme Darnaudet,
Ivan Gaudé, Pascal Hendrickx,
Olivier Peron et Michael Sarfati
Adresse de la rédaction :
Presse Non-Stop / Canard PC
24-26 avenue Vladimir Ilitch Lénine
94110 Arcueil

Presse Non-Stop
Tél : 01 47 35 24 33
Assistant : François Provost
francois@canardpc.com
Abonnements :
abonnements@canardpc.com
Courrier des lecteurs :
courrier@canardpc.com
Ancien directeur : Jérôme Darnaudet
Directeur de la publication :
Ivan Gaudé
Direction artistique :
Jean-Ludovic Vignon

la rédaction de
CANARD PC

Rédaction en chef : Julie Le Baron
redacchef@canardpc.com
Rédacteur en chef adjoint, responsable du dév. numérique :
Ambroise Garel
Conception et Premier rédacteur graphique : Thomas Rainfroy
Secrétaire de rédaction :
Sonia Jensen
Dessinateur : Reno

Ont participé à ce numéro
Rédaction : Florian Agez, Benjamin Benoit, Corentin Benoit-Gonin, Valentin Cebo, Louis Deroo, Pierre-William Fregonese, Ambroise Garel, Julie Le Baron, Julien Loiseau, Olivier Peron, François Provost et Antoine Trempé

Publicité
Denis : *denis@canardpc.com*

Impression
Imprimé en France par :
Diamant Graphic
Diffusion : Messageries lyonnaises de presse
Commission paritaire :
0224 K 84275
ISSN : 1764-5107
Tous droits réservés
Numéro 482 - Prix unitaire : 7,90 €
Date de parution :
1er septembre 2026
Dépôt légal à parution

Les indications de prix et d'adresses données dans les pages rédactionnelles du magazine le sont à titre informatif, sans but publicitaire. Les manuscrits, photos et dessins envoyés à la rédaction ne sont ni rendus ni renvoyés.
Évitez 100 % d'émissions de CO_2 en n'achetant pas ce magazine. Nan on déconne.

EDITO

par Ellen Replay

Cette année, mauvais hasard du calendrier oblige, nous ne serons pas en mesure de boucler le numéro de la rentrée dans le train qui nous ramènera de la Gamescom. C'est une très bonne nouvelle pour les rédacteurs, qui pourront exceptionnellement se goinfrer de currywurst et de schnitzels l'esprit tranquille au lieu de rédiger vingt pages de previews sur un coin de table – mais concrètement, cela signifie, pour vous lecteurs, qu'il faudra attendre le mois prochain pour lire nos articles sur tous les jeux qui nous ont enthousiasmés au sein des halls du Koelnmesse. Mais ce numéro n'est tout de même pas en reste, puisque vous y trouverez notamment une grosse enquête sur Voodoo, le géant français du jeu mobile ; un dossier sur les personnes qui choisissent la musique de vos jeux vidéo préférés ; des tests dithyrambiques de *Big Walk*, *Looking for Fael*, *Beast of Reincarnation* ou encore *Corsair Cove*, ainsi qu'une ode aux jeux incrémentaux et le récit de la mort du forum de RPG Maker. Bonne rentrée à tous, ou comme on dit en Allemagne, wir wünschen allen eine gute Heimreise ! (enfin je crois hein, j'ai déjà la bouche pleine de currywurst).

Illustration couv : Resonance - A Plague Tale Legacy
© Asobo Studio / Focus Entertainment



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



Les membres de la rédaction sur Bluesky

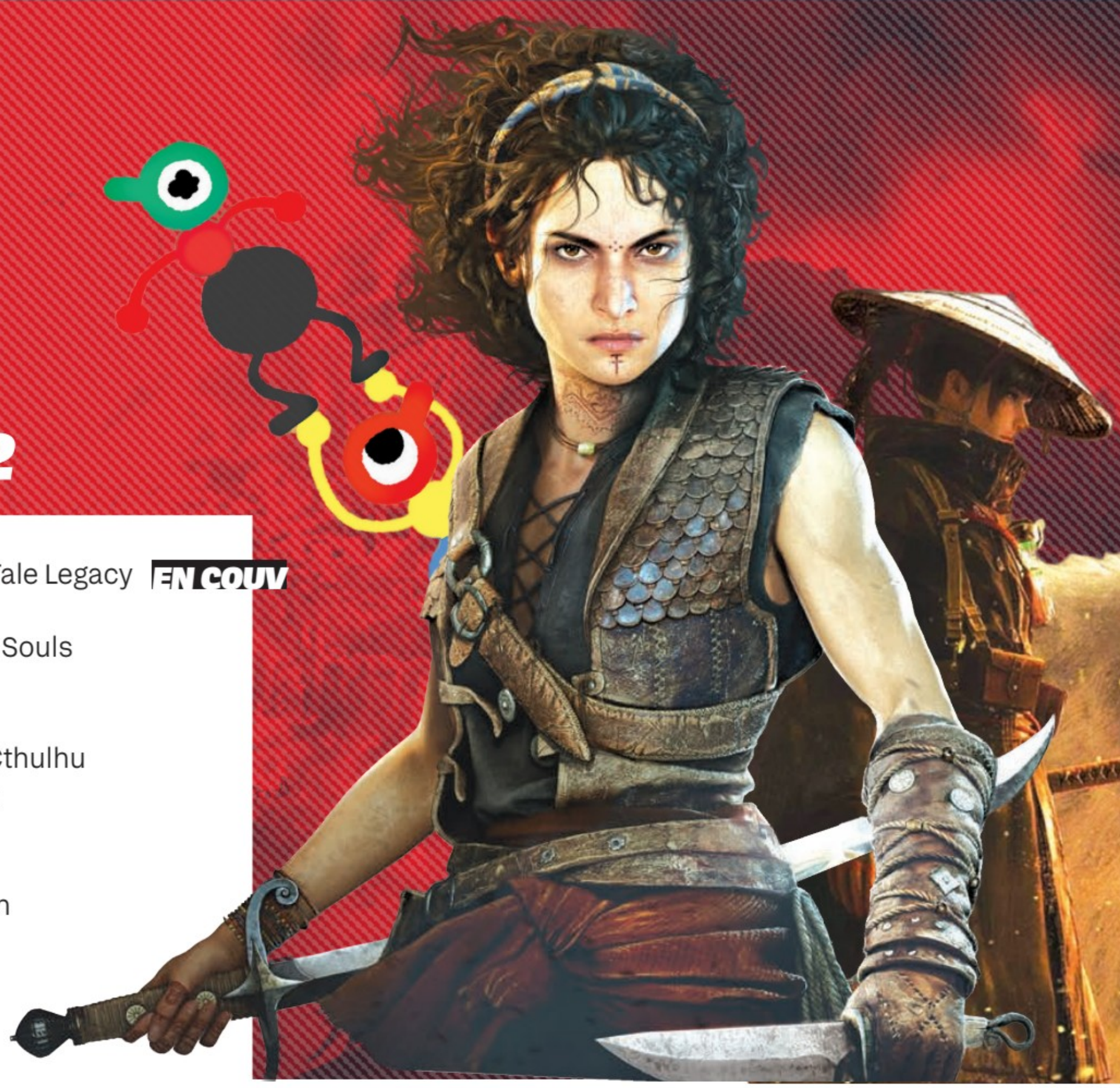
Ellen Replay *@julielebaron.bsky.social*
Agar *@ambroisegarel.com*
Perco *@perco.bsky.social*
Kocobé *@kocobe.fr*
Soupape François *@soupapefrancois.bsky.social*
Noddus *@noddus.fr*
TotO *@totodglingo.bsky.social*
ackboo *error404*

SOMMAIRE 482

06 News

EN TEST p. 12

12 Resonance : A Plague Tale Legacy EN COUV
16 Corsair Cove
18 Marvel : Tōkon Fighting Souls
20 Big Walk
22 Looking for Fael
24 The Mound : Omen of Cthulhu
26 Beast of Reincarnation
30 Denshattack !
32 The Mermaid Mask
34 Hell Let Loose : Vietnam
36 Splatoon Raiders
38 Echoes of Aincrad
40 Heave Ho 2
41 The 7th Guest Remake



p. 42 BIENTÔT SUR VOS ÉCRANS



En chantier

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

42 Empulse
45 2 Fights in 2 Tight Space
46 ZeroSpace

À VENIR

48 Socialiskigrad







SÉVICES APRÈS-VENTE p.50

50 **Dossier :** Avec les superviseurs musicaux du jeu vidéo
54 **Dossier :** Enquête sur Voodoo, le géant français du jeu mobile
62 **Dossier :** Ci-gît le forum de RPG Maker
66 **JVDHDB :** Les jeux incrémentaux
70 **OYJE :** X4 : Foundations
72 **Conseils juridiques :** Sony et l'arrêt du support physique
76 **Cabinet de curiosités**
77 **Download**
78 **Hardware :** Les manettes vibrantes
80 **Canard dé :** Letter Up
81 **Recommandations culture**

82 **Canard Peinard** et la grille de cromoizés de Maîtresse Paule Cul

Resonance_A Plague Tale Legacy© Asobo Studio _Focus Entertainment/ Big Walk © House House _Panic/ Beast of Reincarnation © Game Freak _Fictions/Empulse © Games/ 2 Fights in 2 Tight Spaces © Ground Shatter/ Dossier jeux incrémentaux _ Tinguis Goose © SweatyChair _Playsaurus, UltraPlayers_

NEWS

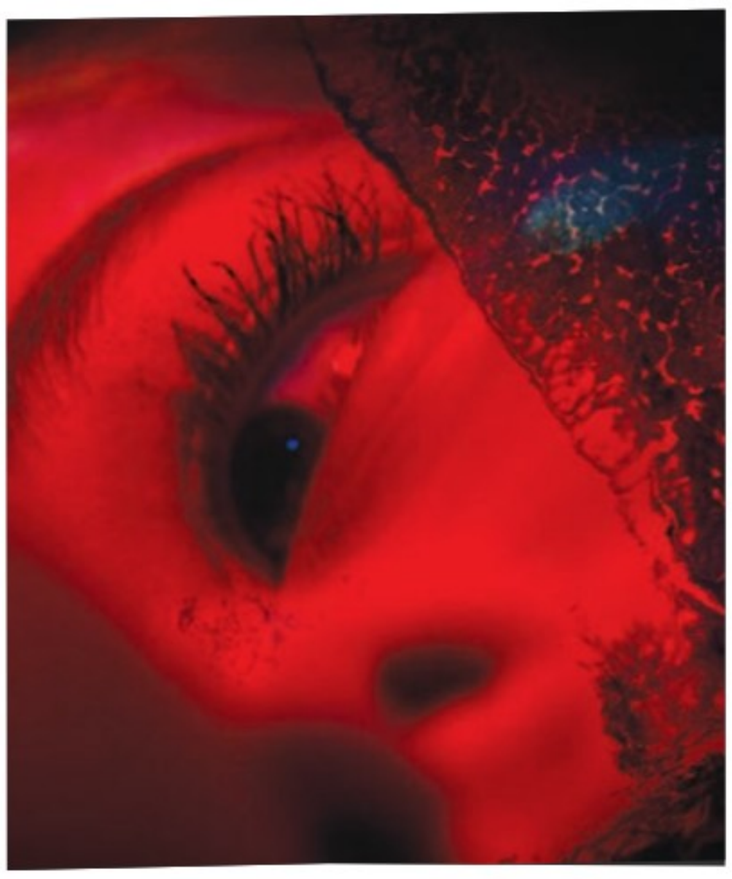


Ça vire au cauchemar

La situation n'en finit pas de se dégrader chez Supermassive Games. Le studio anglais spécialisé dans les titres narratifs à la frontière entre le jeu vidéo et le film d'horreur interactif (comme le dernier en date *Directive 8020*, sorti en mai et qui a reçu un accueil critique assez froid), annonce un plan de licenciement afin d'« *assurer la pérennité de l'entreprise* ». Après le rachat par Nordisk Games en 2022, ils étaient 350 à travailler chez Supermassive en 2023, avant la mise en place d'une vilaine manie qu'il serait sain de guérir avec de l'hypnose ou je ne sais pas quoi et qui consiste à virer des gens par vagues annuelles : 90 personnes en 2024 (avec le départ des cofondateurs en prime), 36 en 2025 et, donc, jusqu'à 75 cette année. K.

Entré en bourse en 2021 à 950M$, Devolver jette l'éponge. L'éditeur indé quitte les marchés financiers, expliquant que les traders ne pigent rien aux jeux vidéo. Retour au privé après une chute de 95 % de son cours au fil des ans. Voilà ce qu'on appelle une *success story*. P.





Bali Barlow

En ce moment, être fan de Sam Barlow est enthousiasmant. Déjà, le boug, avec son magnifique *Immortality* de 2022, est au sommet de son art très particulier du jeu narratif en prises de vue réelles quatre étoiles. Surtout, ça fait un moment qu'il a annoncé travailler non pas sur un nouveau titre horrifique, mais bien deux. Et si on ne sait toujours pas à quoi correspond *Project D*, tricky Sammy vient de lever le voile sur son *Projet C*, désormais intitulé *Precognition*. Quelques images écarlates éclatées façon kaléidoscope, un pitch qui nous parle de Diana à qui on pose un implant lui permettant de voir son propre futur, une participation du réalisateur Brandon Cronenberg (oui, le « *fils de* ») et, et c'est sûrement la mauvaise nouvelle, une fenêtre de tir si lointaine : printemps 2028. Bon, au moins, ça nous donnera le temps avec Ellen de se répartir les jeux sans en venir aux mains. K.



Bambins = radins !

On n'arrête plus l'exploitation du travail des enfants : au deuxième trimestre 2026, Roblox affiche un chiffre d'affaires de 1,5 milliard de dollars (+36 %). Une performance qui s'accompagne tout de même de 185 millions de pertes nettes, parce qu'il faut bien payer les serveurs qui hébergent le contenu pondu gratuitement par des mômes de dix ans. Pourtant, la direction tire la tronche. La faute aux bambins nord-américains qui rapportent moins à l'heure : au lieu de vider la carte bleue de maman dans les pièges à Robux habituels, ces ingrats préfèrent jouer à des titres captivants mais moins agressifs sur les microtransactions. Un ajustement d'algorithme favorisant la rétention des joueurs au détriment du passage immédiat à la caisse a provoqué ce drame financier. Les petits cons ! Pour se consoler, le PDG David Baszucki peut compter sur le déblocage du jeu en Russie et l'explosion des joueurs majeurs (+32 %). L'avenir appartient donc aux adultes, qui ne sont jamais que des enfants avec du pouvoir d'achat. P.

Gabe Newell se garde bien de donner des chiffres, mais d'après le cabinet Alinea Analytics, Valve aurait vendu pour 11,1 milliards de dollars de jeux sur le premier semestre 2026. Un record qui s'explique notamment par l'augmentation constante du nombre de clients chinois. A.

Chez Microsoft, l'hécatombe continue

Après les annonces concernant la grande charrette de licenciements qui a frappé la division Xbox début juillet – rappelons que Microsoft veut y réduire les effectifs de 3 200 personnes d'ici à la fin de l'année fiscale –, de nouveaux détails émergent sur les victimes. On apprend ainsi qu'Obsidian (*The Outer Worlds*, *Pentiment*) est touché, avec notamment le départ de son directeur artistique, Daniel Alpert (21 ans d'ancienneté), de même Zenimax Online Studio (*Elder Scrolls Online*) et id Software (*Doom Eternal*, *Quake Champions*), qui aurait perdu une grosse partie de ses programmeurs. Chez Bethesda Game Studios (*Starfield*, *Fallout 76* et le futur *The Elder Scrolls VI*), pas d'annonce officielle de la part de Microsoft, mais le syndicat des employés confirme de nombreux licenciements. A.





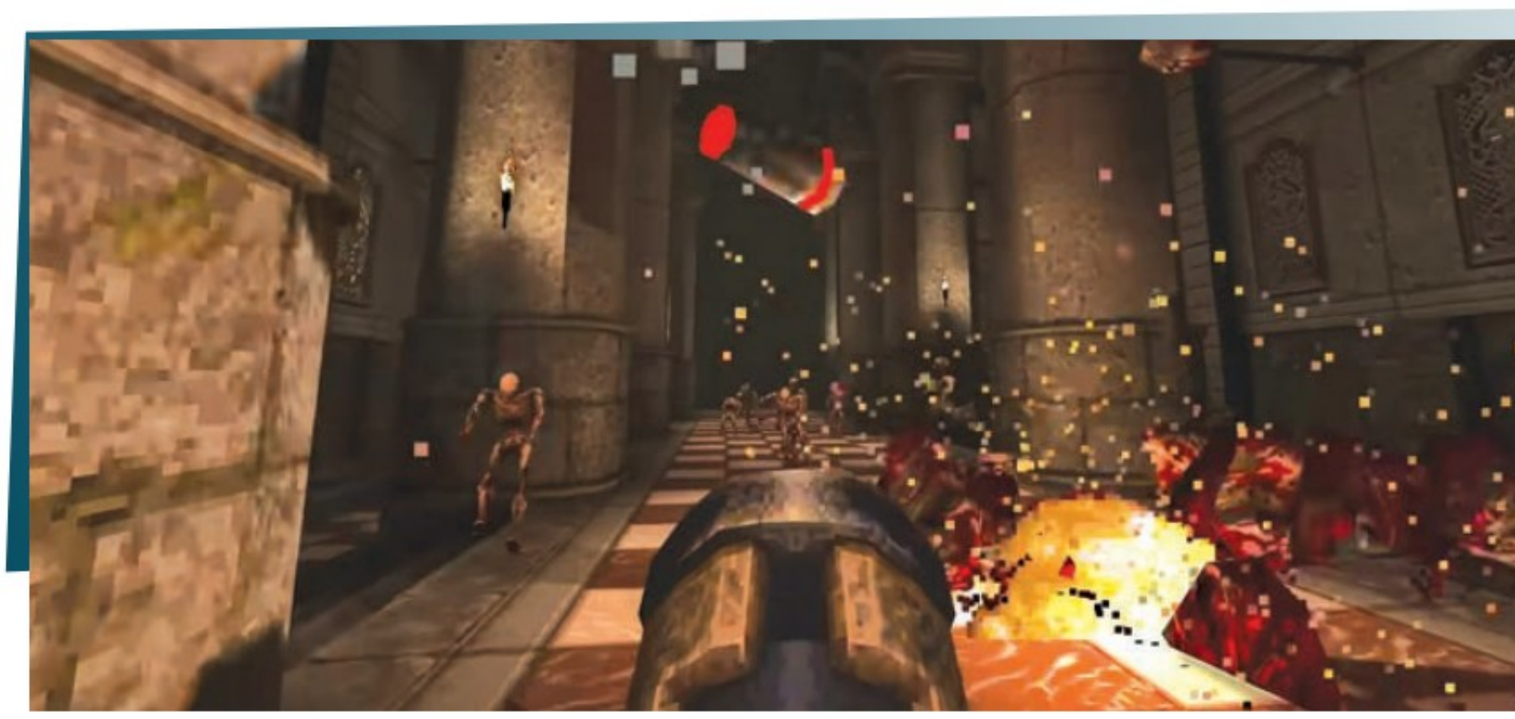
Assassin's Creed Black Flag Resynced réussit son abordage

Sans surprise, parce que ça faisait dix ans que tout le monde en demandait un remaster, *Assassin's Creed Black Flag Resynced* marche très bien. Il a même largement battu le record de fréquentation de la franchise sur Steam, avec presque 100 000 joueurs et joueuses simultanés le jour de sa sortie. Pour info, *AC Shadows*, *Odyssey* et *Origins* n'ont pas dépassé les 65 000. Mais il faudra sûrement beaucoup plus de succès comme celui-là pour qu'Ubisoft retrouve sa forme du temps jadis : le lendemain, l'éditeur annonçait une cinquantaine de licenciements chez Ubisoft Barcelona, qui a fait partie de la dizaine de studios internes à avoir travaillé sur cet *Assassin's Creed* sous la direction d'Ubisoft Singapour. A.

Cinq ans après avoir fait l'acquisition de Night School Studio (à l'origine d'*Afterparty* et de la merveilleuse série *Oxenfree*), Netflix a annoncé fermer les portes du studio indépendant, seulement six semaines après la sortie de leur jeu *Unhinged*. Même sort pour le studio Moonloot, dont le premier titre n'a même pas eu l'occasion de voir le jour. Dans cette industrie cruelle et absurde, on appelle ça un lundi. ER.

Champions de golfe

C'est donc bien officiel : Electronic Arts quitte la Bourse et passe sous le pavillon du fonds souverain saoudien (PIF) pour 55 milliards de dollars. Mais pendant qu'Andrew Wilson compte ses jetons dans son jet privé, les employés de l'éditeur feraient bien d'ouvrir LinkedIn. Pour financer ce LBO pharaonique, la structure se retrouve plombée par une dette colossale de 18 milliards de dollars auprès des banques. Et comme les nouveaux propriétaires entendent rentabiliser leur nouveau jouet très vite – selon les informations du toujours bien renseigné Jason Schreier –, le plan d'action s'annonce sanglant : réductions de coûts drastiques, fermetures de studios et licenciements massifs. En gros, essorer *FC* et *Battlefield*, puis virer le reste. P.



Toujours vivant, toujours debout

Dix-neuf nouvelles cartes à sa campagne, accompagnées d'une bande-son inédite, de nouvelles armes et ennemis, une carte en mode match à mort, le tout pour pas un rond dans une extension gratuite intitulée *Dawn of the Machine*, vraiment quel beau cadeau pour les joueurs de *Maratho*.... ah non, finalement on me signale dans l'oreillette que tout cela est pour *Quake*, qui a fêté ses 30 ans en juin dernier. Le studio id Software est mis à mal par les licenciements chez Microsoft, mais son héritage est donc toujours vivace. Voir papy *Quake* aussi généreux envers ses fidèles devrait servir de leçon à tous les jeunes FPS de nos jours, qui ont oublié la politesse et le respect envers leurs joueurs et les anciens. Il leur faudrait une bonne guerre des consoles à ces petits cons ! P.

Le petit projet de jam touche à sa fin pour Aggro Crab et Landfall. Avec *The Final Ascent* qui remplace sporadiquement le volcan et son cratère par un marais et son donjon, les développeurs de *Peak* livrent une ultime mise à jour pour le roi du *friendslop* aux plus de 10 millions de ventes. **K.**



Le quiz du patron

Akihiro Hino, le patron de Level-5, connu notamment pour *Professeur Layton*, *Fantasy Life* et *Ni No Kuni : Wrath Of The White Witch*, révèle lors d'une interview au magazine japonais *Famitsu*, repérée par Automaton (*cpc.cx/AutoHino*), qu'il fait passer à ses salariés des quiz portant sur les jeux du studio. Ceux qui obtiennent de bons scores reçoivent une augmentation « significative ». Hino explique à *Famitsu* qu'un employé connaissant à fond les jeux de Level-5 est plus efficace, et que la passion est une compétence qui doit être rémunérée. Je ne sais pas trop quoi penser de cette méthode de management originale mais, dans le doute, j'ai décidé d'apprendre par cœur les 300 derniers numéros de *Canard PC* avant de demander une augmentation à Ivan Le Fou. A.





Décennie, c'est gagné

Les arcs de rédemptions sont des artifices narratifs qui m'attendrissent. Zuko dans *Avatar, le dernier maître de l'air*, Kratos dans *God of War*, et, peut-être un de mes favoris, Sean Murray, passé d'escroc à héros dans le développement de *No Man's Sky* dont on a fêté les dix ans le 9 août dernier. Dans une lettre ouverte, le patron d'Hello Games retrace le chemin d'un projet qui était pourtant si mal reçu dans sa version initiale, écrabouillé par le poids de ses propres promesses. Fort de ventes conséquentes, le studio a cependant choisi de persévérer. Après une quarantaine de mises à jour gratuites (dont la prochaine, *Cosmos*, vient d'être annoncée), il a reconquis toute la confiance de son public. Certes, l'industrie en 2016 était bien différente et il faut se méfier du biais du survivant, mais il est difficile de ne pas y voir la trajectoire la moins *Concord* qui soit. K.

Disque disque rage

S'il y a un sujet qui fait couler de l'encre en ce moment, c'est bien l'annonce de Sony de l'arrêt de production de disques pour les nouveaux jeux PS5 à partir de janvier 2028. En d'autres termes, le tout démat', que les gens le veuillent ou non. D'ailleurs, pour bien que tout le monde soit au courant, y compris ceux qui ne lisent pas la presse jeu vidéo (contrairement à vous, bande de zèbres sapio HPI) et certainement pour respecter certaines législations européennes encadrant l'obsolescence des produits mis en vente, le consolier applique désormais sur les boîtes des PS5 avec lecteur disque un autocollant informant les consommateurs dans sept langues différentes quant à cette décision dont l'objectif est surtout, disons-le, de faire grossir la marge de Sony et de réduire le contrôle des joueurs sur les produits culturels qu'ils achètent. K.

(Voir aussi les « Conseils juridiques » p. 72.)



Fallout New Vegas 2 : que les fantasmes commencent

Après l'énorme vague de licenciements qui vient de toucher les studios de la division Xbox de Microsoft, nous savions que de gros changements allaient se mettre en place. De cette catastrophe humaine et industrielle émerge une nouvelle que certains pourront voir comme positive. D'après Bloomberg, le studio californien Obsidian, qui aurait perdu une cinquantaine d'employés (un quart de ses effectifs), vient de recevoir un nouvel ordre de mission de la part de Microsoft : abandonner la suite d'*Avowed* (qui n'a pas été un grand succès commercial) et se focaliser sur… la franchise *Fallout*. Pour mémoire, c'est d'Obsidian qu'est sorti ce que de nombreux fans considèrent comme le meilleur épisode de la série, *Fallout New Vegas*, en 2010. Josh Sawyer, qui avait déjà dirigé le développement de *Fallout New Vegas*, serait à la tête de ce nouveau projet – il abandonne un passage un RPG non annoncé sur lequel il travaillait depuis quelque temps. Avant de s'emballer comme des tarés, rappelons deux choses : cela ne confirme pas qu'un *Fallout New Vegas 2* est en développement (pour ce que l'on sait, ils bossent peut-être sur *Fallout Football* ou *Fallout vs. Les Lapins Crétins)* et l'Obsidian d'aujourd'hui n'est plus le même studio qu'il y a 15 ans. Mais bon, OK, on peut commencer à fantasmer. A.





Essoré par les coupes sombres de Microsoft, id Software fait la gueule. Un vétéran du studio tacle sévèrement Xbox, estimant que la direction « ne comprend rien à l'art » et que boucler un blockbuster comme *DOOM : The Dark Ages* relève désormais de l'impossible. Chez Microsoft, on affirme qu'il faut y croire très très fort et que le pouvoir de l'amitié suffira. P.

Partenaire particulier

La suite de l'excellent *Thimbleweed Park* a été annoncée pour 2028, et Ron Gilbert s'est un peu étendu sur son financement, à l'heure où plus personne ne souhaite investir dans des point & click en *pixel art*. Dans une interview avec *Bloomberg*, il explique ne plus vouloir collaborer avec des éditeurs traditionnels, lesquels proposent selon lui des conditions de moins en moins avantageuses : « *On nous fait parfois des propositions vraiment ridicules, comme le fait de ne pas nous refiler d'argent à moins que le jeu soit un immense succès. J'ai toujours trouvé ça injuste.* » *Thimbleweed Park 2* sera donc partiellement financé par un pote de pote de Ron Gilbert, un mécène richissime qui a tenu à préserver son anonymat, et je pense que tous les multimillionnaires inutiles (c'est un pléonasme) de ce monde devraient prendre exemple sur lui. ER.





***Dark Souls* et *Super Monkey Ball* m'ont toujours laissé indifférent, mais j'avoue que *Marble Souls*,** le mariage impie entre ces deux univers proposé par cet idiot de Stuffed Wombat (*Qomp*, *Mosa Lina*) me donne envie. Un peu comme le riz au coca, bizarrement pas mauvais, si vous ne connaissez pas. K.



Planqué bien au chaud

Et on ose encore dire que le mérite n'est pas récompensé. Dans son dernier rapport, Electronic Arts révèle avec une fierté à peine dissimulée la fiche de paie de son PDG, Andrew Wilson. Pour l'exercice 2026, l'inestimable dirigeant a empoché 38,7 millions de dollars – en hausse de 8 millions –, boostés par des bonus et des actions. La raison ? *Battlefield 6* a coché « toutes ses étapes de lancement », et la direction a déployé une « stratégie audacieuse » basée sur l'IA. Qu'importe, finalement, que cette prime astronomique tombe l'année même où EA a viré sans ménagement des dizaines de développeurs ayant charbonné sur ce même *Battlefield 6* chez Criterion, DICE ou Motive ? Profitons bien de ces révélations : avec le rachat d'EA par l'Arabie saoudite et son passage en société privée, l'éditeur n'aura bientôt plus l'obligation de publier ses bilans. Encore une victoire pour la transparence. P.



Piratage sur commande

Êtes-vous un des chanceux qui ont réussi à se hisser au sommet des listes d'attente et à commander une Steam Machine ou un Steam Controller dans les deux derniers mois ? Félicitations ! Mais aussi, prenez garde si vous recevez un mail très renseigné sur votre commande, soi-disant venant de Valve, vous expliquant que vous avez droit à un remboursement partiel sur votre achat ou que le paiement n'est pas passé et qu'il faut transmettre à nouveau vos coordonnées bancaires. En effet, Valve a prévenu ses clients concernés que son prestataire de distribution européen avait été victime d'une cyberattaque et qu'un certain nombre d'informations avaient vraisemblablement été compromises. Après, en bon ressortissant français qui voit une base de données d'une administration publique se faire pirater une fois tous les quinze jours environ, je suis sûr que vous êtes déjà une personne très vigilante. K.

***Pokémon Pokopia*, le jeu en lequel personne ne croyait à la rédaction, pas même Kocobé qui lui a finalement collé 8/10,** vient de se vendre à cinq millions d'exemplaires. Pour plus de pronostics flingués, continuez de lire *Canard PC* ! ER.



* *authentique*

Pour 200 balles, t'as plus rien

Une belle histoire repérée par Gamesradar. Michael Major, un ado développeur de 18 ans, pensait avoir réussi le hold-up de l'année. Sa blague ? Publier sur Steam un assemblage bancal d'assets intitulé sans détour *This Game Costs $200*, vendu au prix plafond autorisé par la plateforme. Contre toute attente, le titre enregistre 6 717 ventes, lui faisant miroiter un pactole virtuel de 1,3 million de dollars. « *J'ai failli faire un arrêt cardiaque* », avoue le jeune homme. C'était compter sans la politique de remboursement de Valve et une étrange vague d'achats compulsifs (principalement venus de Chine, sans même lancer le jeu). Résultat : 6 707 acheteurs ont demandé à revoir leur argent dans la foulée. Au lieu de s'acheter une île privée, l'auteur repart avec à peine 2 000 dollars en poche. C'est toujours plus cher payé que le temps passé à développer, mais ça apprendra aux petits malins qu'on ne braque pas Gabe Newell aussi facilement. P.

Salamèche courte

Alerte diplomatique majeure : le ministère japonais des Affaires étrangères a poliment supplié la Maison-Blanche d'arrêter de salir ses licences dans ses mèmes de propagande. Il faut dire que l'équipe de communication de Trump enchaîne les chefs-d'œuvre du malaise : générique de Pokémon collé sur des arrestations de clandestins, frappes de missiles en Iran montées sur du *Wii Sports*, et citations de Naruto pour justifier des baisses d'impôts. Gênée aux entournures, Tokyo essaie de sauver l'honneur de ses mascottes avant que Pikachu ne finisse cité à la tribune de l'ONU pour crimes de haine. Malheureusement, tant que les juristes de Nintendo n'auront pas envoyé leurs escadrons de la mort judiciaires pour distribuer du *copyright strike* à tour de bras, l'oncle Sam continuera d'étaler sa confiture intellectuelle sur vos souvenirs d'enfance. P.



Steam, sex and fun

Aftermath vient de sortir un article édifiant sur le processus de validation des jeux qui présentent du contenu considéré comme mature sur Steam : on y apprend notamment que Meredith Gran, qui a développé le fantastique *Perfect Tides : Station to Station*, a dû envoyer un build spécial qui ne comportait que les scènes à caractère sexuel de son jeu, avant d'attendre que le couperet tombe. Si *Perfect Tides* a depuis été commercialisé sans problème, le processus a été un peu plus houleux pour la développeuse Heather Flowers. Cette dernière a été contrainte de modifier une miniature de *500 Finger Fillet* qui présentait une main à l'annulaire coupé en remplaçant du sang rouge par un liquide rose vif, ce qui fait au moins un point commun entre Gabe Newell et les pubs pour les serviettes hygiéniques des années 2000. ER.



Dans un billet LinkedIn, Warren Spector, roi de l'*immersive sim* et héros de notre enfance, a annoncé prendre sa retraite, après 44 ans passés dans l'industrie et plus de 17 jeux à son palmarès. Au revoir, capitaine, et merci pour la passion. ER.

Super Nintendomination

Dans une industrie où tout le monde se fait virer et où la course à l'IA transforme le jeu vidéo en loisir de riche, on a besoin de repères rassurants. En voici un : Nintendo écoule ses Switch 2 avec la même facilité qu'un marchand d'eau minérale en plein désert. Sur le premier trimestre de l'année fiscale 2026-2027, l'entreprise annonce avoir livré 3,82 millions de Switch 2, soit 23,68 millions d'unités sur ses 13 premiers mois ; le meilleur démarrage de l'histoire du constructeur sur cette période. Un destin intéressant pour une console dont on se plaignait d'un prix prohibitif il y a encore un an. Car aujourd'hui, avec la plus petite PS5 à 600 €, le plus petit Steam Deck à 779 €, une next-gen promise à plus de 1 000 € et des composants PC qui se payent désormais en glacières d'organes, la Switch 2, même quand elle passera à 500 €, est devenue *de facto* la machine d'entrée de gamme. K.



➤ *Retrouvez d'autres « Filets de Canard » sur* cpc.cx/filémendotre

« Qui peut prétendre faire du rap sans prendre position ? »

Tu sais qui a utilisé cette punchline en premier ?

Viens jouer à **Punchliner**
le quiz ultime du rap français

Teste ta culture rap sur la base de données la plus complète sur le rap français !

Défie tes potes et prouve qui est le vrai connaisseur des punchlines !

Scanne le QR pour tester le jeu !

Jeu gratuit
dispo sur Android et iOS

Resonance : A Plague Tale Legacy

Genre : action, aventure - **Développeur :** Asobo Studio (France) - **Éditeur :** Focus Entertainment - **Plateformes dispo :** Windows, PS5, Xbox Series - **Date de sortie :** 27 août 2026 - **Langue :** français

Taureau zélé

Par Kocobé

Après deux récits badants en compagnie d'Amicia et Hugo de Rune, les Bordelais d'Asobo proposent un pas de côté le temps d'un spin-off à la saga *A Plague Tale*, cette fois-ci davantage tourné vers l'aventure et qui s'attarde sur les origines de Sophia, la charismatique pirate du second opus.



Quand le jeu ne nous enferme pas dans des ruines, il se permet de nous en mettre plein les mirettes.

J'étais assez enthousiaste à l'idée d'incarner Sophia, avec sa dégaine stylée de bohémienne de combat, ses tatouages au henné et sa soif intarissable de richesses. En compagnie de notre amie pillarde qui évolue dans ce genre frénétique du jeu d'action-aventure cinématographique à la troisième personne, avec son lot d'escarmouches à l'épée, je m'attendais à un souffle d'aventure qui n'allait pas plomber l'ambiance comme les deux autres, là, avec leur quête morbide et désespérée. Raté : le prologue embraye immédiatement sur son enfance, au

Au début, on est sur du pur film d'aventure façon Indiana Jones et la Dernière Croisade.

XIV[e] siècle, dans un couvent glauque où les « bonnes » sœurs ne trouvent rien de mieux à faire que d'injecter un sang maléfique aux gamins afin de leur induire des visions qu'elles leur demandent de coucher sur le papier en temps réel. Sophia ne coupe pas à cette activité arts plastiques *new age* discutable et s'échappe avec son propre carnet illustré en poche, une malédiction chronique dans les veines et des traumatismes en tête pour le restant de ses jours.

Exercice de malédiction

Tout un tas de péripéties plus tard dont je vous épargne les détails, Sophia, alors devenue fière guerrière, débarque avec sa partenaire sur l'île du Minotaure. Un coin oublié de la Méditerranée, au centre des obsessions de sa faction de pirates, qui dissimulerait un trésor fabuleux et dont les mystères ne peuvent être percés qu'à l'aide d'un artefact, ainsi que du fameux carnet dont le contenu décrit avec une précision documentaire une grande partie des pièges mortels qui s'y trouvent ; deux avantages désormais en possession de la jeune femme. Une course se lance alors entre le duo, leurs anciens collègues qui ont l'impression de s'être fait doubler et l'armée vénitienne, qui ne serait pas contre se faire tous les pillards et, tant qu'à faire, récupérer le butin. J'ai trouvé cette entrée en matière maîtrisée. Les enjeux émotionnels, les factions en présence et cet immense MacGuffin qui se dessine,



devenant petit à petit inéluctable, sont formidablement bien introduits. Et tout ça sans parler des panoramas, régulièrement somptueux. On est sur du pur film d'aventure façon *Indiana Jones et la Dernière Croisade* (mon favori de la saga, par ailleurs) dont on reconnaît tant de motifs : le prologue dans l'enfance de la protagoniste, une belle diversité de lieux en ouverture, ce carnet qui contient grosso modo le guide stratégique de toute l'intrigue, ces militaires qui n'auraient franchement pas fait tache en parlant allemand, les alliances de circonstances, les trahisons et, une fois sur place, les pièges antiques.

Juste de l'hoplite, s'il vous plaît

Sans oublier une bonne dose de surnaturel. Car la malédiction de Sophia, qui lui provoque des visions, semble entrer en résonance avec le destin d'un certain hoplite qui a arpenté l'île, il y a de ça plusieurs millénaires. Des scènes jouables, scénarisées, où un dénommé Thésée finira par être choisi par le roi Minos pour relever son défi : affronter le labyrinthe et le terrifiant Minotaure qui réside en son sein. Quelle que soit la nature réelle de la créature, Sophia comprend vite qu'elle pourrait toujours rôder dans les profondeurs de l'île. Cet aspect crépusculaire aux relents lovecraftiens, où la santé mentale de notre pirate est mise à rude épreuve, prennent petit à petit le pas sur l'aventure insouciante et colorée des débuts. Certainement trop, d'ailleurs, tant le dernier tiers de l'histoire, de loin le moins convaincant, nous impose une succession lassante de séquences en sous-sol, difficilement discernables les unes des autres. Les niveaux s'enchaînent et demeurent très linéaires. Ce qui pourrait être considéré comme quelque peu dommage étant donné le thème central du labyrinthe. Cependant, j'ai bien conscience qu'une telle entreprise de conception ne pouvait en aucun cas entrer dans le cadre d'un projet aux ambitions modérées. Alors, *Resonance* essaye de faire illusion et parfois avec succès ! Certaines zones un peu plus ouvertes consistent à dénicher cette trappe dérobée, ou emprunter ce petit passage secret invisible. C'est à ce moment-là que le carnet, formidable outil à la fois narratif et ludique, carrément doté de sa propre touche dédiée, entre en scène. En comparant les illustrations avec la topographie et l'architecture des ruines alentour, on participe sporadiquement à des petits jeux de pistes assez sympathiques qui donnent un sentiment d'exploration, malgré l'unique solution qui a été implémentée.

La critique est Thésée

L'île du Minotaure aligne également des salles avec épreuves à base de lumière à rediriger à l'aide de miroirs, de dalles qui s'activent quand on marche dessus et de piques en métal qui ne manqueront pas de réduire Sophia en vulgaire chiche-kebab au moindre pas de travers. Le jeu a le bon goût de ne pas vous gâcher le plaisir de la réflexion en gardant les remarques intrusives que Sophia et ses camarades pourraient émettre à voix haute derrière une touche. Et, évidemment, notre formidable carnet est encore une fois mis à contribution comme recueil d'indices intradiégétique doublé d'un support automatique de prise de note. On a également des combats trop nombreux, trop superficiels. Si le flash est jaune, il faut faire une parade parfaite, s'il est rouge, il faut esquiver avec une roulade. Quelques variations sont introduites (coup de pied brise-garde, attaques chargées, grappin pour attraper ceux qui restent trop à distance), mais il est difficile de ne pas ressentir une vraie lassitude après la énième mêlée. Le seul aspect non orthodoxe du système se situe dans la barre de vie de Sophia. Elle ne peut encaisser en tout et pour tout que trois coups par affrontement, mais, en contrepartie, la combattante se soigne d'un cran à chaque mort d'un adversaire.

Notre carnet est un formidable recueil d'indices intradiégétique doublé d'un support automatique de prise de note.

Chimère porteuse.

Et puis, il y a les séquences d'infiltration. Qui nous cherche ? Si je vous dis qu'on ne se cache ni des soldats ni des pirates rivaux, il ne devrait plus rester beaucoup d'options sur votre liste d'antagonistes. Et si cette entité pour laquelle j'ai envie de laisser planer le mystère semble hors sujet au premier abord, elle se révèle extrêmement bien pensée dans ses mécaniques de détection. Car, ici, nous ne sommes pas dans une simple notion de ne pas être vu, mais plutôt de ne pas être senti. De temps en temps, cette anomalie aveugle, d'une grande inspiration, renifle toute la pièce pour détecter la moindre molécule (visible grâce à une astuce scénaristique) qui



Cet ennemi mémorable rejoint ainsi la besace des nombreuses bonnes idées de Resonance.

pourrait trahir la présence de Sophia. Il faut alors se mettre à l'abri du courant d'air afin de ne pas être repéré. Mais délicatement ! Car une trop grande vitesse dépose les particules derrière soi et lui fait courir le risque d'être prise en chasse. Et une fois que cette ombre glaçante est sur vos talons, le temps est compté et vos options sont limitées. Sauter d'une plateforme à l'autre peut interrompre la traînée qui mène à vous et vous donner quelques secondes de répit. Mais seuls un passage étroit ou, mieux encore, une source de lumière représenteront votre salut. Cet ennemi mémorable rejoint ainsi la besace des nombreuses bonnes idées de *Resonance*. Un titre qui n'a de cesse de passer des moments moins inspirés à ceux qui font tout son sel, à l'image de Sophia, qui passe sans arrêt de l'ombre à la lumière. «



Pas besoin de se ruiner avec de la VR quand on est atteint d'hallucinations aussi grandioses.



Notre avis

Resonance est imparfait. Que ça soit dans son rythme général, et en particulier cet essoufflement en fin de course, ou dans ses combats oubliables. Mais il serait aussi malhonnête de ne pas lui reconnaître un réel cachet, une ambiance unique entre ténèbres et soleil méditerranéen, ainsi qu'une poignée de vraies bonnes idées qui le démarquent des autres pointures de l'action-aventure en milieu archéologique, comme *Uncharted* ou *Indiana Jones*. Au bout du compte, les malheurs de Sophia ont fait mon bonheur.

50 C 7

Corsair Cove

Belle île en maire

Par ackboo

Genre : city-builder de pirates - **Développeur :** Limbic Entertainment (Allemagne) - **Éditeur :** Hooded Horse - **Plateforme :** Windows - **Date de sortie :** 31 juillet 2026 - **Langues :** français, anglais



Le monde est bien fait. Alors que je me relançais un troisième visionnage de *Black Sails* – la meilleure série de pirates jamais produite, je vous la recommande chaudement, c'est le *Game of Thrones* des Caraïbes –, voilà qu'arrive *Corsair Cove*, un city-builder pirate qui va me permettre de prendre des coups de soleil sans sortir de chez moi.

Le pitch est simple : une troupe de pirates tout juste échappée des cales de la marine anglaise s'échoue sur une île tropicale pour y bâtir une métropole de la flibuste. La particularité de ce city-builder est qu'il se déroule sur un relief particulier, tout en pitons rocheux et en falaises abruptes. On peut construire sur les rares plages, bien sûr, mais la majorité des bâtiments pirates (cabanon d'habitation, taverne, cambuse, entrepôts, mines, fours…) s'accrocheront à flanc de caillou. Les surfaces horizontales sont rares, et il vaut mieux en conserver chaque centimètre carré pour cultiver la canne à sucre ou le manioc. Les chaînes de production sont celles qu'on attend d'un jeu de pirate : bois vers planches, bière et rhum vers taverne, charbon et guano vers poudre à canon, ce genre de chose. Mais l'optimisation logistique doit être sérieuse. Tout se joue sur la distance entre les bâtiments, qu'il faut raccourcir au maximum en utilisant des ponts suspendus, des tyroliennes et même un télésiège ultrarapide digne de Courchevel (son authenticité historique est sûrement discutable) afin de permettre aux pirates de cavaler d'une falaise à l'autre.

Beau et bordélique

L'idée est originale. Et elle est joliment exécutée. Limbic Entertainment – qu'on connaissait déjà pour *Tropico 6* – maîtrise son Unreal Engine 5 : sur ma machine (RTX 5080, Ryzen 9800X3D), le jeu tourne à 80-90 FPS avec tous les détails à fond. L'habillage est splendide avec des voix françaises et des tonnes d'illustrations 2D magnifiques. On sent qu'il y a du budget. Et pourtant, au début, je n'ai pas vraiment accroché. J'ai trouvé *Corsair Cove* trop fouillis, trop désordonné. Moi, j'aime les rues parallèles, les avenues droites, les quartiers délimités au cordeau. Et là, ma cité pirate, recouverte d'échelles, de cordes, de ponts suspendus partant dans tous les sens, ressemblait plutôt à un échafaudage de zadistes. Et puis j'ai vite compris que *Corsair Cove* était un de ces city-builders « à expédition », ce qui n'est pas forcément ce que je préfère. Il faut en effet construire des tas de bateaux, les armer avec des équipages exigeant des ressources particulières, et les envoyer sans cesse effectuer des quêtes dans les archipels avoisinants. Quêtes qui ne donnent pas lieu à de belles batailles navales en 3D (dommage), mais à un mini-jeu vaguement tactique à base de cartes et de jets de dé.

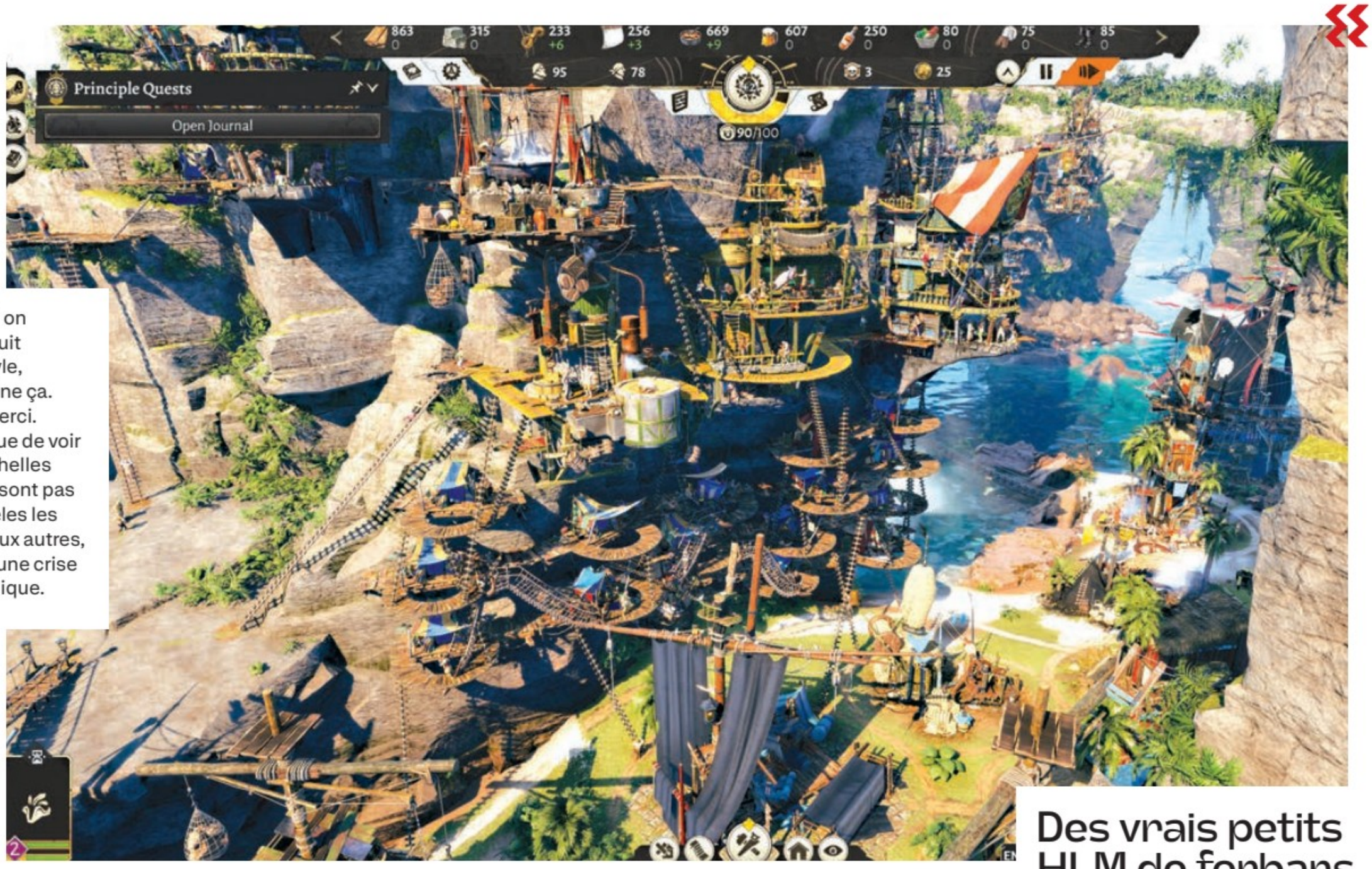
On se concentre et on recommence

Honnêtement, après ma première soirée, j'aurais pu poser la souris et me dire : *« Bon, ça n'est pas un city-builder pour moi. »* Mais je sentais bien que je passais à côté de quelque chose. Alors j'ai recommencé une partie, cette fois en décortiquant soigneusement les options de construction et le touffu système de progression. En désactivant les liaisons automatiques entre les bâtiments (avec la touche Ctrl), j'ai vu que je pouvais enfin bâtir *propre*, en plaçant à la main chaque échelle. Cela m'a permis de faire de vrais petits HLM de forbans bien ordonnés et surtout d'avoir une meilleure lecture de mes routes logistiques. Puis, en enchaînant studieusement les quêtes et les « exploits », j'ai fini par pouvoir construire une flotte de navires bien optimisés, avec des stats en béton pour me ramener des tonnes de butin et de nouvelles recrues à chaque sortie. Après un démarrage poussif, j'ai enfin commencé à prendre du plaisir à coloniser les parois de ma belle île tropicale.

Une troupe de pirates s'échoue sur une île tropicale pour y bâtir une métropole de la flibuste.

Prix spécial de l'innovation

Après une vingtaine d'heures passées dessus, je peux dire que *Corsair Cove* est un très bon city-builder. Mais il ne plaira pas forcément à tout le monde. Ceux qui veulent juste « faire un joli village » trouveront les expéditions en bateau trop envahissantes. Sur un bon tiers du



Quand on construit freestyle, ça donne ça. Non merci. Rien que de voir ces échelles qui ne sont pas parallèles les unes aux autres, je fais une crise de panique.

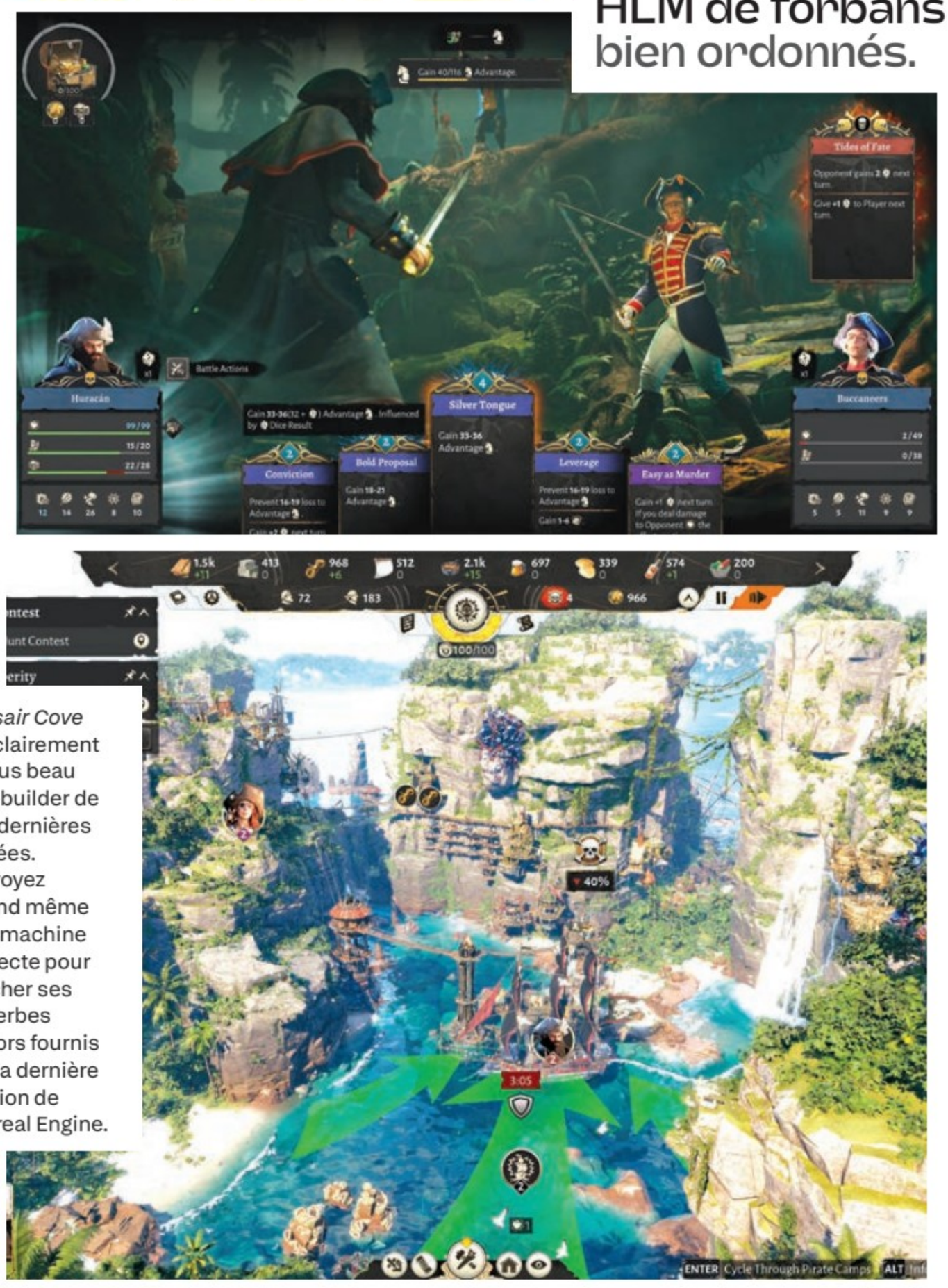
temps de jeu, il faut en effet s'astreindre à micro-manager chaque rafiot, enchaîner des dizaines de quêtes scénarisées et des mini-jeux tactiques qui deviennent un peu répétitifs. Ça hache le rythme. On pourra aussi reprocher à cette cité pirate en trois dimensions d'être moins lisible, moins facile à optimiser qu'un village « à plat » comme dans *Banished* ou *Foundation*. J'ai ressenti tout ça. Et pourtant, *Corsair Cove* a un tel charme, une telle originalité, qu'il me semble être un jeu essentiel à la ludothèque de n'importe quel grognard du jeu de construction. Au moins, j'exige que vous essayiez sa très généreuse démo disponible sur Steam. Quand, après y avoir transpiré quelques heures, vous admirerez votre magnifique île pirate zébrée de tyroliennes et vos chaînes de production tournant à plein régime, vous serez sûrement déjà repu de fierté ludique. C'est bien pour ça qu'on aime jouer aux city-builders. «

Notre avis

Avec sa réalisation haut de gamme et ses bâtiments splendides perchés sur les parois d'une île paradisiaque, *Corsair Cove* ne ressemble à aucun autre city-builder. Il prouve qu'on peut encore innover dans un genre qui a tendance à s'encroûter, alors on oubliera vite ses petits défauts pour profiter de son bon air iodé.

NC 8

Des vrais petits HLM de forbans bien ordonnés.



Corsair Cove est clairement le plus beau city-builder de ces dernières années. Prévoyez quand même une machine correcte pour afficher ses superbes décors fournis par la dernière version de l'Unreal Engine.

Marvel Tōkon : Fighting Souls

Alice au pays des Marvel

Par Perco

Genre : baston, vrai-faux tag battle - **Développeur :** Arc System Works (Japon) - **Éditeur :** PlayStation **Plateformes dispo :** Windows, PS5 - **Date de sortie :** 6 août 2026 - **Langues :** français, anglais, japonais

Après la déception *Marvel vs. Capcom : Infinite*, voir la licence filer chez Arc System Works n'avait rien d'une surprise : le studio de *Dragon Ball Fighterz* était le seul taillé pour un tel héritage. Non, le vrai choc fut l'annonce d'un tag battle par équipes de quatre. Dans l'univers restreint du jeu de baston – oui, c'est une niche, séchez vos larmes –, c'était prendre le pari fou d'isoler une sous-niche dans la sous-niche.

Disons que cela ne semblait pas aller dans le sens de la politique « vendre de tout à tout le monde » de Marvel, car les tag battles imposent généralement de maîtriser plusieurs persos et d'étudier un nombre de *matchups* proche du délire. En réalité, ArcSys avait la solution avec une toute bête barre de vie commune, qui en fait un jeu de pur assist sans besoin de switcher pour récupérer de la santé. C'est rapide et tout le monde peut se marrer en apprenant un seul perso de base. Bien joué, mais cette bonne idée n'a pas réussi à rattraper une sortie en demi-teinte.

PC MasTeR RaCe

Car ce *Marvel Tōkon : Fighting Souls* se remet à peine d'une grosse mandale à la relevée tant sa première semaine était compliquée. Sur PC, mes aïeux, le lancement a été houleux. Le portage était assez honteux, avec des baisses de *frame rate* tellement violentes qu'elles parvenaient à transformer un duel entre Storm et Wolverine en séance d'aquagym pour troisième âge. En ligne, c'était la fête à la saucisse : un joueur PC à la traîne et l'ensemble du match ramait, forçant les joueurs console à couper sauvagement le crossplay pour ne pas choper la migraine. Le studio a fini par sortir un patch d'urgence qui colmate deux tiers des fuites. C'est nettement plus jouable, certes, mais la maison brûle encore par endroits. L'absence totale d'outil de benchmark automatique avant d'autoriser un joueur à aller ruiner la partie des autres relève du crime. Ajoutez à cela un *input buffer* réglé avec la bienveillance d'une nounou sous ecstasy – qui valide vos coups quand vous éternuez sur le stick – et un matchmaking un peu poussif, et vous obtenez un jeu PC qui marche, mais toujours avec une béquille.

Marvel Tōkon : Fighting Souls est un immense jeu de baston enfermé dans un portage PC qui a manqué d'un bon mois de finition.

Pas un mutant de Panurge

C'est d'autant plus rageant que sous cette couche de guano, le cœur du jeu est très fun. Le système en 4v4 est bizarre, mais fonctionne. Au départ, vous ne commencez qu'avec deux persos. Il faut placer un auto-combo, un wallsplat ou perdre un round pour faire débarquer le reste du commando. Une fois la bande au complet, c'est le festival des assists : selon leur position (Leader, Shooter, Vertical, Assault), vos coéquipiers viennent balancer leur spécialité, un peu comme un simple coup spécial pour rallonger vos combos ou vous sortir d'un mauvais pas. Le système de Raw Tag permet de passer le relais pendant une attaque pour que le collègue enchaîne sans broncher, créant des ouvertures vicieuses à souhait. Le revers de la médaille reste la lisibilité. Quand Peter Parker balance ses toiles, que Magnéto inonde l'écran de ferraille et que Magik invoque des colonnes de feu, l'action ressemble à une explosion dans une usine de confettis. C'est habituel chez ArcSys, mais je ne m'y ferai jamais. Mais le vrai coup de maître du jeu, c'est donc cette barre de vie unique. Grâce à elle, pas besoin de maîtriser quatre personnages dès le premier jour pour espérer gagner. On peut commencer en jouant uniquement son perso préféré, piger deux *bread & butter*, et ajouter d'autres persos en soutien pour progresser au fil des semaines. Et pour une fois, le mode entraînement ne se contente pas de vous faire réciter des séquences de touches : les Level-Up Missions fonctionnent comme de véritables puzzles tactiques vous forçant à trouver vos propres routes de combos. C'est nouveau et malin.

Tirons-lui les multivers du nez

Côté emballage, la direction artistique colle une gifle monumentale. Le mélange entre le style comic et le dynamisme manga façon *My Hero Academia* est magnifique et casse nos rétines toutes les deux secondes. Le casting de vingt combattants évite l'écueil du copier-coller : Hulk hulkise, le Bouffon Vert se bat à cheval sur son planeur, et Carnage applique une peste symbiotique jouissive. Même les modes solo ne se foutent pas de notre gueule. Le mode Épisode, scénarisé par Kieron Gillen et illustré par des pointures du milieu (dont Hiro Mashima), se déguste comme un vrai comic, même





si les cinq scénarios se ressemblent. Mention spéciale au mode All-Star Arena, une variante roguelike du Survival où l'on empile les cartes de bonus. On passera en revanche poliment sur Arcadia Rumble, une sorte de version chibi nulle où les avatars du lobby se mettent sur la tronche pour ramasser des power-up : c'est rigolo dix minutes, donc parfaitement inutile.

Les fans sont tokon, ils payent plein pot

Tōkon est un immense jeu de baston enfermé dans un portage PC qui a manqué d'un bon mois de finition. D'une richesse folle, sublime, accessible mais effroyablement profond, il offre des sensations exceptionnelles dès que le *frame rate* arrête de faire le yo-yo. Si vous avez la patience d'attendre les deux prochains patchs de stabilité, c'est un des jeux les plus funs de ces dernières années. Mais il y a deux gros hics : l'obligation de créer un compte PSN – oui oui, même sur PC –, et surtout le prix. Le jeu de base coûte 70 brouzoufs sans le pass de la saison 1 et ses quatre nouveaux persos. Pour l'avoir, la facture monte à 95 balles. Enfin, tenez-vous bien, l'édition « spéciale pigeons » avec tous les cosmétiques inutiles coûte la bagatelle de 110 euros ! J'aime la baston, mais là, il y a de l'abus abusif d'abuseur ! «





Notre avis

Une sortie PC catastrophique et une politique de prix absurde, désolé *Tōkon*, mais je t'enlève un bon point pour ton comportement. Dommage, car c'est méchamment rigolo et – contre toute attente – vraiment accessible à ceux qui ne sont pas spécialistes du genre.

70€ 7

Big Walk

On randonne à cœur joie

Par Kocobé

Genre : marche ou rêve - **Développeur :** House House (Australie) - **Éditeur :** Panic - **Plateformes dispo :** Windows, macOS, PS5, Switch 2
Date de sortie : 4 août 2026 - **Langue :** français

Si je comprends l'utilisation du terme « *friendslop* », qui sous-entend que même le plus mal fichu des titres produits à la chaîne devient amusant à condition de le pratiquer avec ses potes, je refuse de l'employer pour désigner *Big Walk* qui n'est rien de moins qu'un très grand jeu.

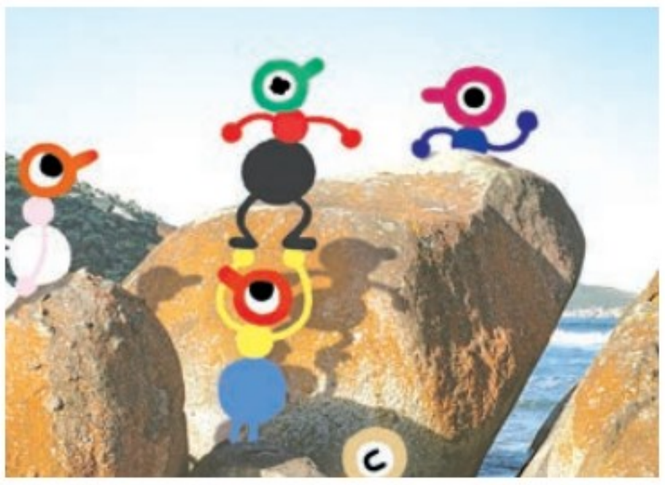
Avec *Big Walk*, la promesse du studio House House, les développeurs australiens d'*Untitled Goose Game*, est d'une simplicité désarmante : marcher et parler, à plusieurs, de deux à douze. Dans la peau de créatures à la dégaine d'oiseaux buveurs et après une salle d'introduction tapissée de panneaux indiquant comment interagir grâce à nos petits bras en caoutchouc que l'on peut individuellement tendre devant nous ou lever au-dessus de nos têtes pour faire coucou, nous (six coéquipiers au début) émergeons d'un bunker et découvrons un panorama somptueux constitué d'espaces naturels. Une véritable bouffée sauvage qui en rappelle d'autres.

Balade composée

« *On va par là ?* », « *Il est où Perco ?* », « *Je ne sais pas, il était devant nous, tout à l'heure* », « *Ah, il est là* », « *...solé les gars, je pensais que vous me suiviez* ». L'occasion pour nous de constater la portée limitée de nos voix. On a intérêt à ne pas se séparer sans convenir au préalable d'un point de rendez-vous. Face à une boucle de gameplay impénétrable, avec une interface à l'os et aucune indication quant à notre grande mission dans ce monde, la confusion s'installe. Une bonne confusion. Celle qui est délibérément implémentée et qui stimule cette curiosité irrésistible, profondément humaine, d'aller visiter ce bâtiment bizarre qu'on devine en contrebas. En marchant, on en aperçoit d'autres, d'ailleurs, des monuments brutalistes aux couleurs vives dont les arêtes qui se détachent de la cime des arbres nous supplient de couper à travers bois pour jeter un œil. Une attraction similaire à celle qui émanait des baraques de *Myst* et des panneaux de *The Witness*. Le groupe se fractionne, chacun son activité, chacun ses lubies. Mais quand on se retrouve, comme dans un *escape game*, la mise en commun du jus de cervelle porte ses fruits. On relie les points, on esquisse des hypothèses quant à ce qu'on attend de nous. *Big Walk* parvient à créer ça sans un mot, uniquement par le langage tu d'un *level design* qui ne laisse rien au hasard, d'objets aux formes délibérées, de notre attrait irrépressible de mettre les carrés dans des carrés et les ronds dans des ronds.

Classe-têtes

Et le jeu insiste, toujours sans mot dire, et nous confronte à une myriade de problèmes concrets. Parfois, il s'agit de retrouver un camarade perdu dans les bois. Peut-être en activant le lanceur de fusée de détresse installé au sommet de cette tour ? Quelques minutes après, Noddus réapparaît : « *C'était toi la fusée ?* » On trouve un talkie esseulé.



Les casse-têtes les plus amusants et les plus intelligents qu'il m'ait été donné de pratiquer.

Puis, une radio fixe à un autre endroit qui se révèle être compatible. Hop, un opérateur de liaison est nommé ! On dégote un mégaphone. Plus tard, il m'est bien utile. « *SI VOUS M'ENTENDEZ, JE ME DIRIGE VERS LE BÂTIMENT QU'ON A APERÇU EN HAUT DE LA MONTAGNE* », crié-je à travers pour tenir au courant mes compagnons perdus de vue pour qu'ils ne s'inquiètent pas. Mais là où le génie de *Big Walk* explose, c'est dans ces fameux bâtiments éparpillés sur cette immense carte et qui abritent parmi les casse-têtes les plus amusants et les plus intelligents qu'il m'ait été donné de pratiquer. Des puzzles ouverts, impossibles à surmonter seul, qui testent notre capacité à collaborer et à communiquer efficacement. Par exemple, compter combien de fois un symbole clignote sur des écrans orientés dans des directions différentes. Ou décrire un code secret par de grands gestes à son copain qui nous observe avec des jumelles à plus de 300 mètres. Ou encore guider à la voix une personne rendue temporairement aveugle pour qu'elle traverse un parcours d'obstacles.

Les coopains d'abord

Des ateliers qu'on découvre sans ordre imposé, monde ouvert oblige, jusqu'à ce qu'on tombe sur une authentique épreuve difficile. Quelque chose qui semble attendre de nous un véritable don de télépathie. Et c'est là qu'on réalise qu'après toutes ces heures de randonnée où l'on s'est perdus avant de se retrouver, qu'après tous ces puzzles qu'on a surmontés, qu'après tous ces moyens de communication non verbale qu'on a mis au point, qu'après tous ces rôles qu'on a fini par endosser naturellement, on est vraiment devenus télépathes. Parce qu'un test, ça prend quand même du temps dans une journée, on a fait le plus gros de l'aventure à trois, avec Noddus et Kelma de *Gamekult*. Mais à la toute fin de cette épopée qui se paye le luxe d'être émouvante, par-dessus le marché, on avait l'impression de ne mentalement faire plus qu'un, estomaqués par ce qu'on venait d'accomplir. Tout ça relève uniquement de la plus moderne des conceptions, celle qui, sans qu'on s'en rende compte, nous pousse du bout du doigt à faire ce qu'il faut. *Big Walk* n'a rien de magique, et pourtant, il a fait de nous des magiciens. «

Notre avis

Aussi libre que *Breath of the Wild*, mais sans la complexité. Aussi élégant que *The Witness*, mais sans la prétention. Aussi amusant que *Lethal Company*, mais sans la pression du résultat. *Big Walk* ne démord pas de vouloir articuler des plaisirs simples de la vie : papoter, partager des choses, passer du temps ensemble, forger des souvenirs. Si vous aimez vraiment quelqu'un, *Big Walk* est indéniablement une des plus jolies sorties que vous pourriez lui proposer.

19€ 10

Big Walk n'a rien de magique, et pourtant, il a fait de nous des magiciens.

On ne peut porter qu'un objet à la fois, ce qui pose un certain nombre de soucis. On peut bien s'équiper d'un sac à dos qui peut en contenir un supplémentaire, mais son porteur ne peut pas y accéder seul. La coopération jusque dans les moindres détails.



Looking for Fael

Caution solitaire

Par Ellen Replay

Genre : puzzle - **Développeur :** Swing Swing Submarine (France) - **Éditeur :** Arte **Plateformes dispo :** Windows, macOS, PS5, Xbox Series, Switch - **Date de sortie :** 16 juillet 2026 - **Langues :** français, anglais

Tout commence par un message vocal de votre colocataire Fael, qui raconte s'être perdu dans son propre appartement. L'endroit est presque vide, à l'exception de quelques cartons et meubles délaissés, ainsi qu'un mystérieux dispositif électrique dont les câbles interminables traversent différentes pièces.
Il n'y a aucune trace de Fael, mais suffisamment de notes griffonnées à la hâte et de feuilles volantes tirées de manuels d'instruction pour que vous compreniez que vous êtes désespérément seul, et que vous ne le retrouverez pas de sitôt.

Tout au long de l'aventure, *Looking for Fael* ne vous prendra jamais par la main. Ce sera à vous de deviner ce qu'il faut faire pour retrouver votre colocataire, d'abord en explorant à l'aveugle, ensuite en vous attardant sur les éléments susceptibles d'attirer votre attention – à commencer par une boîte aux lettres fermée par un cadenas électronique, qui renferme une petite console portable qui vous accompagnera jusqu'au générique de fin. Cette console portable, proche de la Game Boy Advance SP, peut être insérée dans le dispositif qui traverse tout l'appartement, et vous permettra de résoudre des puzzles à base de tétrominos à placer au bon endroit, débloquant ensuite l'accès à différentes zones.

Pile ou phasme

Vous allez explorer cet appartement tellement longtemps (pas loin de dix heures, pour ma part), que vous finirez par en connaître chaque recoin. Vous allez noter des informations qui vous seront utiles dans l'immédiat, et d'autres dont vous chercherez toujours l'utilité six heures plus tard. Vous allez arpenter la cuisine, la salle de bains, la chambre et le salon, parfois dans la plus grande des confusions, jusqu'à ce que le déclic se produise et que vous parveniez à ouvrir une porte sur une autre dimension. L'appartement y est en tous points similaire, à ceci près qu'il est envahi par la végétation. Dans une troisième dimension, l'appartement devient un cinéma qui diffuse des images de phasmes. Dans une quatrième dimension, les murs sont devenus totalement invisibles. Il va falloir enchaîner les allers-retours entre ces différentes versions de l'appartement, qui vous emmèneront tour à tour dans un atelier, un bureau déprimant où résonne une boucle musicale faussement enjouée, ou encore une bibliothèque remplie de passages secrets et de livres cryptiques.
Par ses thèmes, *Looking for Fael* évoque des œuvres comme *La Maison des Feuilles* et *Annihilation* ; par ses énigmes et son entêtement à nous laisser livrés à nous-mêmes, il évoque successivement *The Witness*, *Myst* et *Blue Prince* (avec lequel il partage un amour commun pour les lieux qui se métamorphosent progressivement et les épiphanies tardives, mais sans jamais que votre progression ne repose sur le hasard). Avec son côté huis clos, le jeu repose sur une certaine économie de moyens et vous poussera souvent à arpenter un même décor, mais on sent que chaque énigme a bénéficié d'un soin tout particulier.



C'est quoi les bails ?

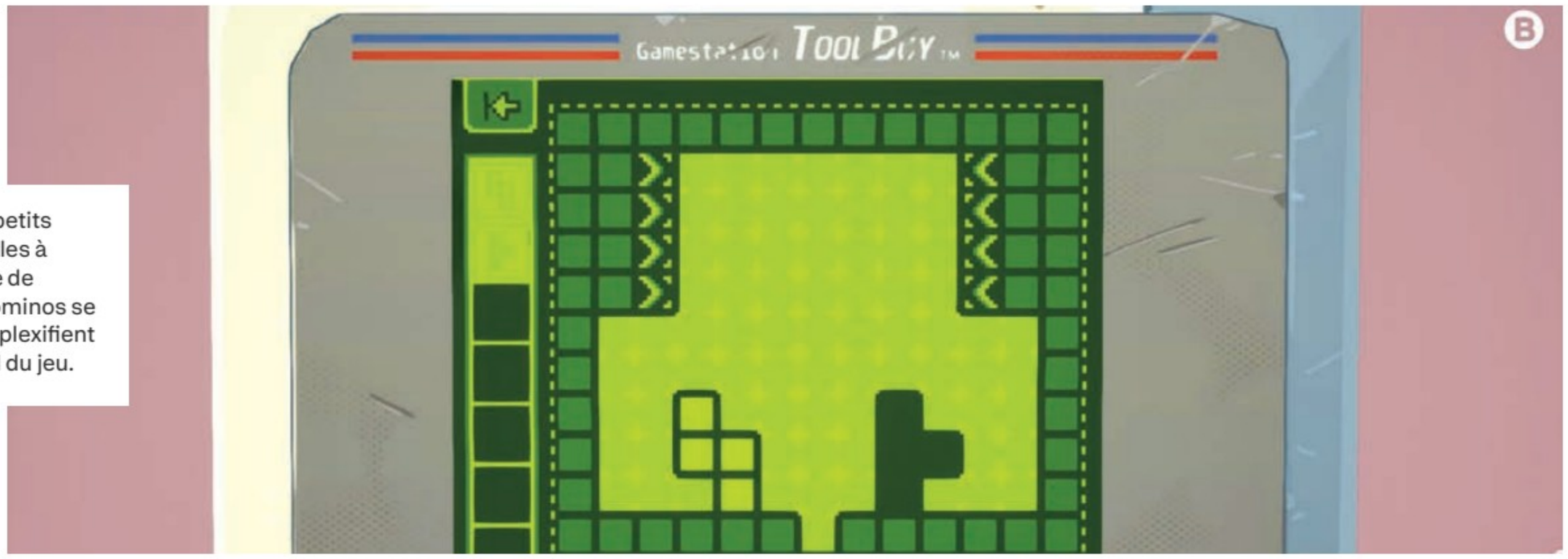
Certaines d'entre elles m'ont fait m'émerveiller devant l'inventivité des développeurs. Il y a notamment un moment fabuleux, qui vous amène à résoudre une affaire avec des téléphones, où vous pourrez tranquillement vous laisser porter par la voix des protagonistes et votre propre imagination. Un autre encore, où vous pourrez moduler des conduits à la volée pour faire avancer un robot-caméra. D'autres énigmes m'ont rendue complètement dingue, sans même que les aides de jeu ne puissent me sortir de ce pétrin. Il y a des puzzles optionnels sur lesquels j'ai hâte de me faire des nœuds au cerveau, et d'autres encore que j'aurais certainement la flemme de résoudre. Mais à chaque fois, un vrai sentiment de satisfaction m'a envahie dès que je parvenais à avancer, même au prix de multiples allers-retours entre les différentes versions de l'appartement – et c'est bien là la marque des grands *puzzles games* : ils ont toujours cette faculté toute particulière à vous faire oublier que ce n'est pas tant votre intelligence qui vous fait avancer, mais bien celle des développeurs qui vous ont précédé. «

Notre avis

Si *Blue Prince* prenait place dans un manoir, *Looking for Fael* a choisi de s'installer dans un T5, où chaque pièce renferme son petit lot d'énigmes inventives. L'aventure est plus courte, plus dense, et fatalement moins gargantuesque – mais elle est surtout très bien maîtrisée, malgré une aide de jeu parfois peu conciliante.

20 € **8**





Les petits puzzles à base de tétrominos se complexifient au fil du jeu.



The Mound : Omen of Cthulhu

L'APL de Cthulhu

Par Soupape François

Genre : extraction shooter coop' - **Développeur :** Ace Team (Chili) - **Éditeur :** Nacon - **Plateformes dispo :** Windows, PS5, Xbox Series
Date de sortie : 15 juillet 2026 - **Langues :** français, anglais sous-titré en français



Dans les clubs de lecture, on plaisante souvent sur le fait que Lovecraft passait son temps à dire à quel point les horreurs qu'il présentait au lecteur étaient indescriptibles. On choisit d'y voir un procédé littéraire malin qui pousse l'imagination du lecteur dans ses derniers retranchements. Personne ne se demande si le brave Howard n'était pas tout simplement aphantasique, ou une fieffée feignasse.

Cette habitude qu'on a de prendre de trop bas les créateurs de tout poil a quand même du bon : elle leur laisse le bénéfice du doute. Ce soir, face à mon écran, je pars du principe que le manque d'effet du crucifix que je brandis au visage des monstres qui m'agressent est un parti pris fort sur l'illusion de la foi et un pied de nez sans détour à Pascal et son pari. Dans le club de lecture auquel j'appartiens dans ma tête, et où les gens sont incroyablement pédants, ça fait vachement plus classe que de dire *« kessé ksette merde ? »*. Et je veux être invité au très sélect week-end des exégètes de *T'Choupi*.

Diego Velázguez

En attendant ce jour béni, je joue donc à *The Mound : Omen of Cthulhu*, un FPS en coop' qui entend rassembler les vieux briscards de *Left 4 Dead 2* et les amateurs d'horreurs indicibles et obscènes qui corrompent les âmes. Oui, voilà, *« des zombies et des tentacules »*. Nous voici, au XVI[e] siècle, sur le pont d'un bateau de colons occidentaux. À une jetée de pierres d'un rivage du Nouveau Monde, le capitaine nous explique que les richesses magiques des sauvages nous reviennent de droit. On attrape un mousquet, un casque, un Opinel, puis une barque nous emmène vers notre première opération vide-grenier dans la jungle. Avant qu'on ait pu se demander comment un si grand galion a bien pu traverser l'Atlantique avec un équipage de seulement quatre membres, dont un prêtre. Dans les recoins touffus et jolis de la forêt, notre mission est simple : ramasser tous les maudits bibelots qui traînent, souvent à même le sol, signe de dévots décidément bien négligents (si j'étais Cthulhu, je me fendrais d'une bulle papale à ce sujet). Mais nos poches sont étroites, et les passages par le coffre de la carriole du père Escalona, qui nous suit (avec plus ou moins d'assiduité) tout au long du chemin, sont obligatoires. Lorsqu'on a atteint l'objectif de valeur donné par le capitaine, on peut retourner à la barque, et recevoir notre récompense : de l'expérience, des pièces, et la satisfaction d'avoir arraché aux païens un calice, un bol à chips et deux cendriers.

Un FPS en coop' qui entend rassembler les vieux briscards de Left 4 Dead 2 et les amateurs d'horreurs indicibles et obscènes.

Celui qui hantait les fougères

Bien évidemment, cette brocante en zone humide ne se fait pas sans heurts, puisque des humains zombifiés cherchent les champignons en même temps que nous, et qu'ils sont assez territoriaux à propos de leurs meilleurs coins. Puisque les munitions qu'on glisse dans des armes qui se rechargent très lentement sont assez rares, les machettes, haches et lances ont le vent en poupe. D'autant plus qu'on a été prévenu : la forêt a des oreilles, et le bruit attire donc les monstruosités. Il vaut mieux s'accroupir et se faufiler, en prenant garde à ne pas heurter les bruyantes branches basses, plutôt que de foncer dans le tas en jouant du pistolet à silex. Mais la furtivité n'empêche pas cette grosse araignée en bois vermoulu de sortir de nulle part pour me plaquer au sol et me laisser exsangue avec 1 % de ma barre de vie. Un bien maigre reliquat dont s'occupe ce zombie qui me griffe sans s'être curé les ongles, alors même que je n'ai pas encore repris le contrôle du jeu. Frustré, le joueur solo est condamné à regarder son avatar, devenu zombie, courser et tuer le PNJ qui l'accompagne, avant de pouvoir relancer une nouvelle partie.

La lourdeur tombée du ciel

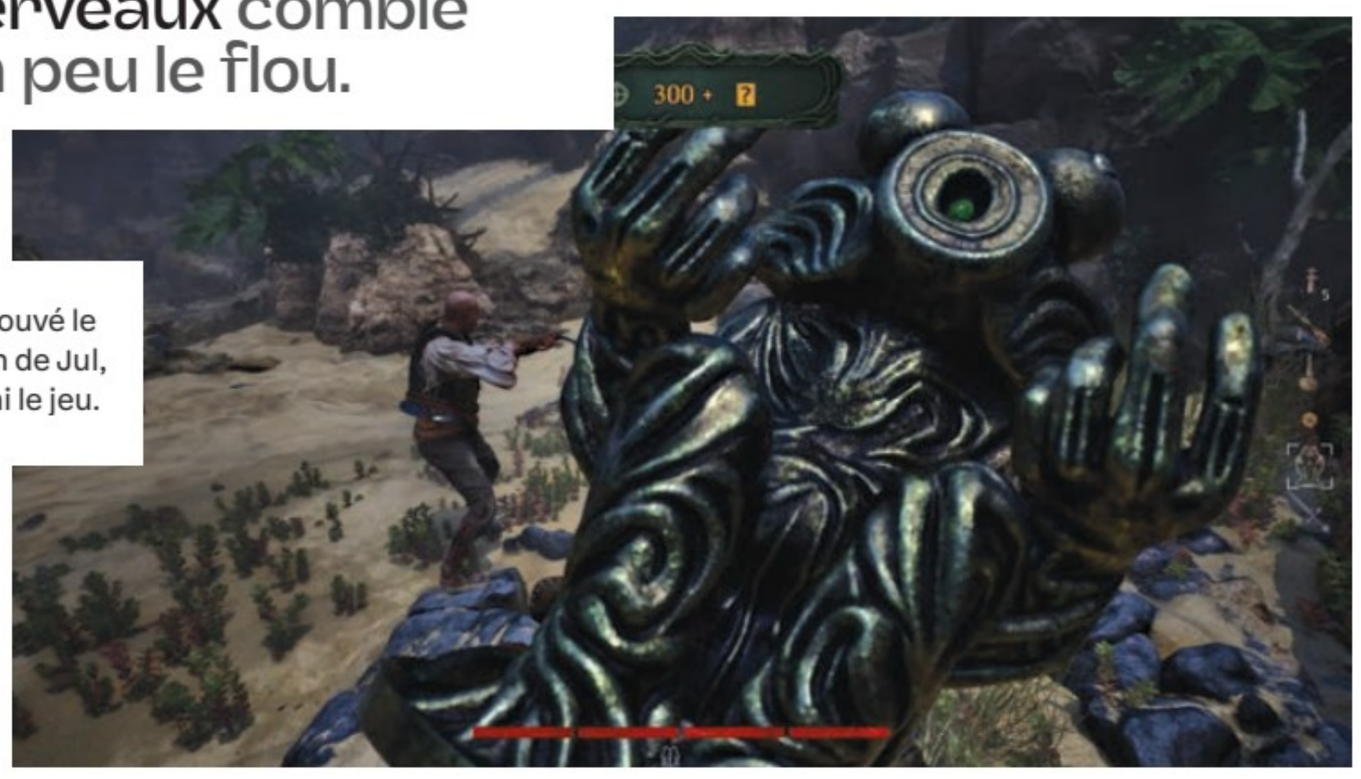
En jouant avec trois camarades, la mutualisation des cerveaux comble un peu le flou. Vomir un bébé scolopendre de manière aléatoire est lié au fait de voir ses deux parents surgir des buissons. Il semble que donner l'ordre au *padre* de reconduire la carriole au point d'extraction fasse surgir une armada de monstres. Mieux vaut donc



Lorsqu'il pleut, les armes à feu ne fonctionnent pas. Et quand il ne pleut pas, non plus, parfois.

rentrer en abandonnant la carriole dans la forêt avec le butin, puisque c'est sans effet sur l'issue de la mission. Traîner trop près des statues semble entraîner des hallucinations. En revanche, impossible de comprendre ce qui attire cet homme-vermisseau redoutable, ni pourquoi la barre de vie est parfois brutalement amputée de zones grises. Pour repousser un peu plus les bourrins qui pensaient défourailler du Yog-Sothoth dans les odeurs de poudre, il faut noter la lourdeur volontaire du gameplay. La lenteur dodelinante des personnages, endurants comme le cow-boy Marlboro, peut se comprendre. Tout comme l'impossibilité de sauter, elle renforce notre vulnérabilité, et nous force à suivre des chemins à la tortuosité bien pensée. Mais en combat, on peste de ne rien pouvoir esquiver. De tourner gauchement autour des ennemis pour tenter de déclencher des exécutions dans leur dos. Tout ça pour quelques piécettes qui amélioreront les dégâts d'une hache de 10 % (valable pour la prochaine partie uniquement). «

La mutualisation des cerveaux comble un peu le flou.



J'ai trouvé le totem de Jul, j'ai fini le jeu.



Gare aux coups de machette amis quand on s'acharne à plusieurs sur le même ennemi.

Notre avis

Dès dix heures de jeu, le mystère devient opacité, approximation et (déjà !) répétitivité. Des mots interdits corrompent alors les lèvres du pieux pour lui faire prononcer l'imprononçable : *accès anticipé.*

30 € **5**

Beast of Reincarnation

Tenir en liesse

Par Rudyard Clipping

Genre : action - **Développeur :** Game Freak (Japon) - **Éditeur :** Fictions **Plateformes dispo :** Windows, PS5, Xbox Series - **Date de sortie :** 4 août 2026 - **Langues :** japonais, anglais sous-titré en français - **Prix :** 60 €

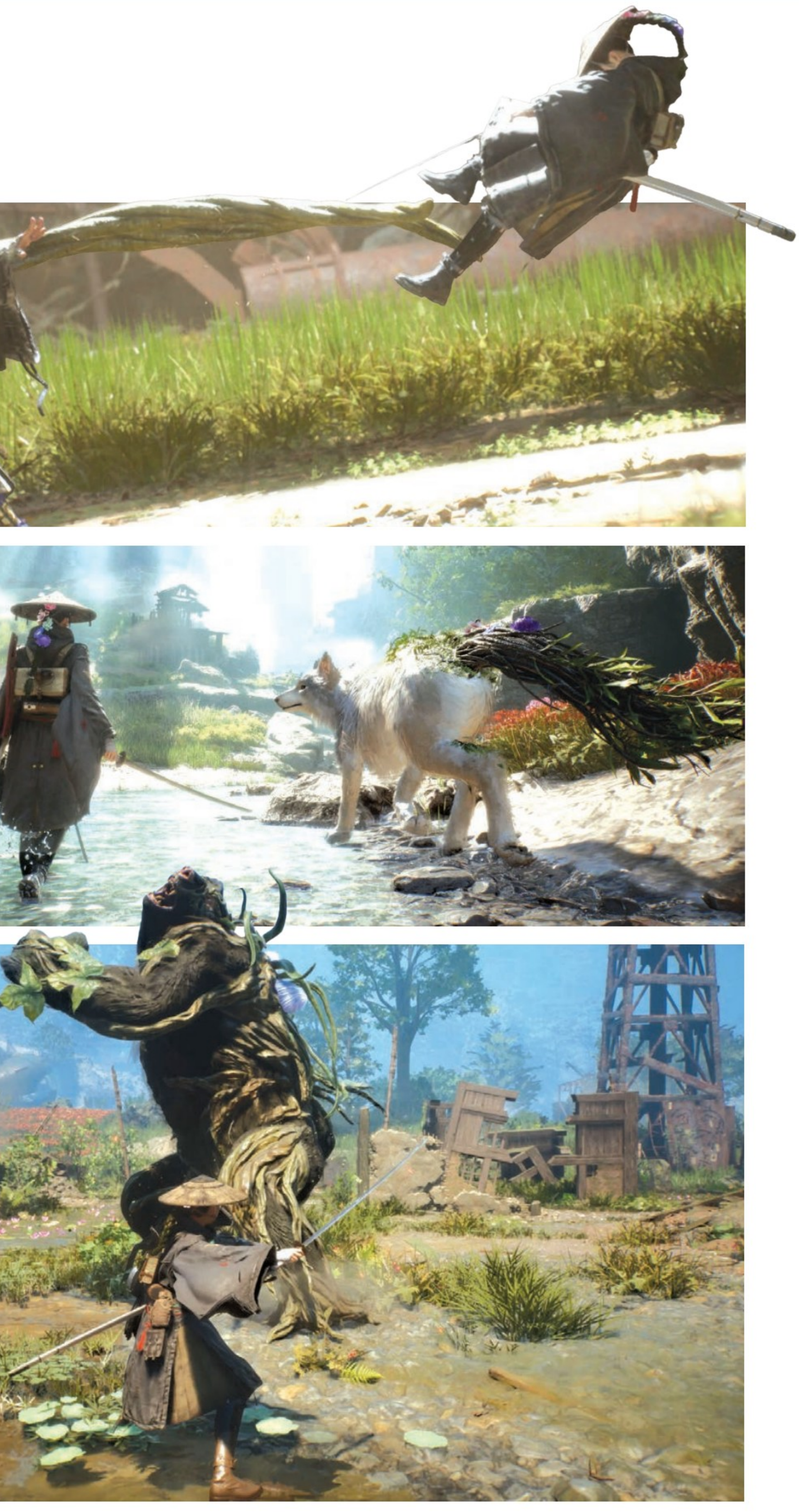
Quand le premier trailer de *Beast of Reincarnation* a été révélé lors du Xbox Games Showcase en 2025, j'ai jeté un coup d'œil à Udon, mon gros chien, qui m'a regardé en retour, avec un air qui voulait à la fois dire « il me ressemble, bordel », « je n'en ai rien à foutre » et « j'ai faim ». Avec sa taille et sa carrure d'akita, Koo, qui suit l'héroïne, me rappelait furieusement mon propre compagnon, et, rien que pour ça, il me fallait y aller.







Criblé de petites imperfections à une époque qui se gargarise de l'irréprochable, Beast of Reincarnation n'est pas de son temps.



Ce n'est pas si courant, nous n'avons pas reçu de code pour ce jeu, et la raison ne fait pas mystère : peu après la sortie, les internets se sont mis à lui rouler dessus. Pourtant, s'il y a une personne en ce bas-monde pour défendre ce genre de production bancale, c'est bien moi. Car oui, malgré une liste de problèmes longue comme le bras de Dhalsim et le fait que je déteste le gimmick « pet the dog », le jeu m'a plu, et pas seulement car mon chien y avait le beau rôle en bouffant des golems et de curieuses créatures. *Beast of Reincarnation* se présente comme un Souls-like dans un monde semi-ouvert. Si vous lisez mes tests pour *Canard PC*, vous savez que mon flingue était déjà apposé sur sa nuque, prêt à vider le chargeur, recharger et vider un autre chargeur. Comme on dit dans ma région natale, dans ce sous-genre, il y en a « plus que ce que le pape peut en bénir ». Neuf Souls-like sur dix sont de pâles copies, fades. *Beast of Reincarnation* est une œuvre à l'état naissant, une matière imparfaite, brûlante, qui dissimule du fabuleux.

Mille milliards de mille « ça alors ! »

Nous débutons en 4026, ce qui fait loin et ce qui fait rire. J'imagine l'équipe de développement au moment d'ajuster le scénario post-apocalyptique : la salle se tait, le brainstorm fait rage et quelqu'un s'exclame soudain *« Le jeu sortira en 2026, ajoutons 2 000 ans ! »*. Dans ce Japon entre ruines et paysages que l'on a déjà parcouru 4 000 fois (je rajoute aussi 2 000), Emma, une paria infectée par la malédiction, rencontre un gros toutou à l'arrière-train en feuillage. Elle est d'ailleurs doublée par Yui Ishikawa, l'interprète de Mikasa dans *L'Attaque des Titans* ainsi qu'une certaine 2B dans *NieR : Automata*. Depuis l'intérieur du purificateur nomade, une machine bipède où résident le vieux pilote Brad, la gamine cuisinière Kagura, un esprit enfantin du nom de Violet, des poules qui pondent

des œufs dorés et notre binôme, on se projette dans une zone, puis une autre, puis encore une autre. Notre objectif est d'éradiquer la contamination en allant vaincre des Nushi, c'est-à-dire des esprits d'animaux qui dominent les territoires en décrépitude. Un périple qui nous fait rencontrer plusieurs personnages, dont Kunai, une scelleuse comme nous, et un autre type dont j'ai oublié le nom mais qui nous passe des coups de fil ; le genre de lourd à laisser des vocaux en sachant qu'on est sur la ligne 13.

Bouquet mystère

Tout ce beau monde est bavard, et c'est toujours très embêtant. Déjà parce qu'il n'est pas possible de passer la majorité des scènes, seulement certaines cinématiques, d'autre part parce que les dialogues sont lents, même en massacrant la touche X. Ce n'est pas que ceux-ci soient particulièrement mauvais mais ils sont très attendus, comme à l'ordinaire dans le post-apocalyptique : la malédiction doit être arrêtée, qu'est-ce que l'humanité ?, le monde d'avant et celui d'après… Bref, l'enrobage typique de la science-fantasy, mais sans le ridicule. Lorsque le pelage de Koo et votre chevelure fleurie sont repeints du sang de vos ennemis, vous prenez une douche à deux. Affamés pendant leurs aventures, Emma et Koo se sustentent en partageant biscuits et rations pour remonter une jauge de faim qui ne sert à rien (et tant mieux). Crevés, ils dorment côte à côte. Mais surtout, c'est lors des combats que la proximité va se révéler. Que ce soit pour les niveaux, les compétences ou les équipements, vous gérez à la fois Emma et Koo. En revanche, seul le déclenchement des capacités du molosse vous est offert en combat. En appuyant sur triangle, une liste apparaît et vous choisissez en fonction de vos points disponibles ainsi que des faiblesses de l'ennemi.



Raiponce à tout

Les affrontements sont très réussis dans *Beast of Reincarnation*, qui propose à la fois une difficulté et des systèmes de jeu très calibrés. Les enchaînements de coups, seul ou avec ~~Udon~~ Koo, sortent de manière fluide, et on se plaît à s'élancer dans la foule adverse. La longue chevelure florale de l'héroïne nous prépare à ses multiples attaques fleuries qui jaillissent comme des geysers, entre deux salves d'arbalètes. Même si chargée, l'interface reste lisible et il y a une certaine épure dans le gameplay chère à mon cœur. Toutefois,

> Entre rouille persistante et branchages, parmi les statues sans mesure et les usines enfouies, les panoramas apparaissent brinquebalants, titubants.

vous pouvez aborder ces combats autrement, en vous infiltrant avec l'arc et l'assassinat, ce qui fonctionne grâce à l'autre force du titre : la verticalité totale qui compense un bestiaire très limité et des combats de boss corrects sans être exceptionnels. C'est un des Souls-like qui réussit le mieux ce pari en dehors des originaux, du moins dans les hauteurs plus que les profondeurs. Certes, si vous êtes du genre à pleurer pour des murs invisibles, eh bien vous allez pleurer. Certes, si vous râlez quand un double saut se déclenche parfois avec un peu d'avance ou de retard, ou lorsque vous restez bloqué derrière un pan de décor, eh bien vous allez aussi râler. Pourtant, la capacité de s'élancer de manière vertigineuse, de même que créer un pont végétal à l'horizontale, fonctionne et la maniabilité n'est pas retorse. Elle coule. Le quatrième chapitre, en particulier, offre de s'élancer à travers les hauteurs du niveau, et on pardonne les chutes éventuelles dues à une physique approximative.

La verticale du flou

Criblé de petits défauts, de bugs et autres imperfections à une époque qui se gargarise de l'irréprochable, *Beast of Reincarnation* n'est pas de son temps, alors que j'ai pourtant évolué dans une proposition qui me convenait pas mal. Une mélodie à la *Final Fantasy VII* par ici, une chanteuse à la *Nier Automata* par là, parfois la satisfaction d'encercler un bâtiment à la *Metal Gear Solid V*, les enchaînements fulgurants à la *Nioh* et une vivacité hors norme où l'on bondit de corniche en tuyau, jusqu'à survoler des zones comme dans *Sekiro*. Et puis il y a une sorte de bonne humeur difficile à expliquer qui émerge de cette aventure, une aventure sans le malaise et le mauvais goût à la *Code Vein* ou l'ennui pataud d'un *Wuchang*. Entre rouille persistante et branchages, parmi les statues sans mesure et les usines enfouies, les panoramas apparaissent brinquebalants, titubants. Puis, peut-être est-ce un mirage, s'y engouffrent parfois une esthétique à la Minoru Nomata, un entre-deux où Giorgio de Chirico rejoint le Japon, une respiration face à un container un peu moins laid que les autres. Malgré un scénario fourre-tout et bordélique (mais il en est ainsi du jeu vidéo japonais), il y a beaucoup d'entrain ; après tout, Julien Gracq écrivait déjà que « l'esprit fabrique du cohérent à perte de vue », alors peu importent les errements narratifs. Je ne compte plus les jeux que je me suis forcé à terminer pour *Canard PC* ; lui n'en fait clairement pas partie.

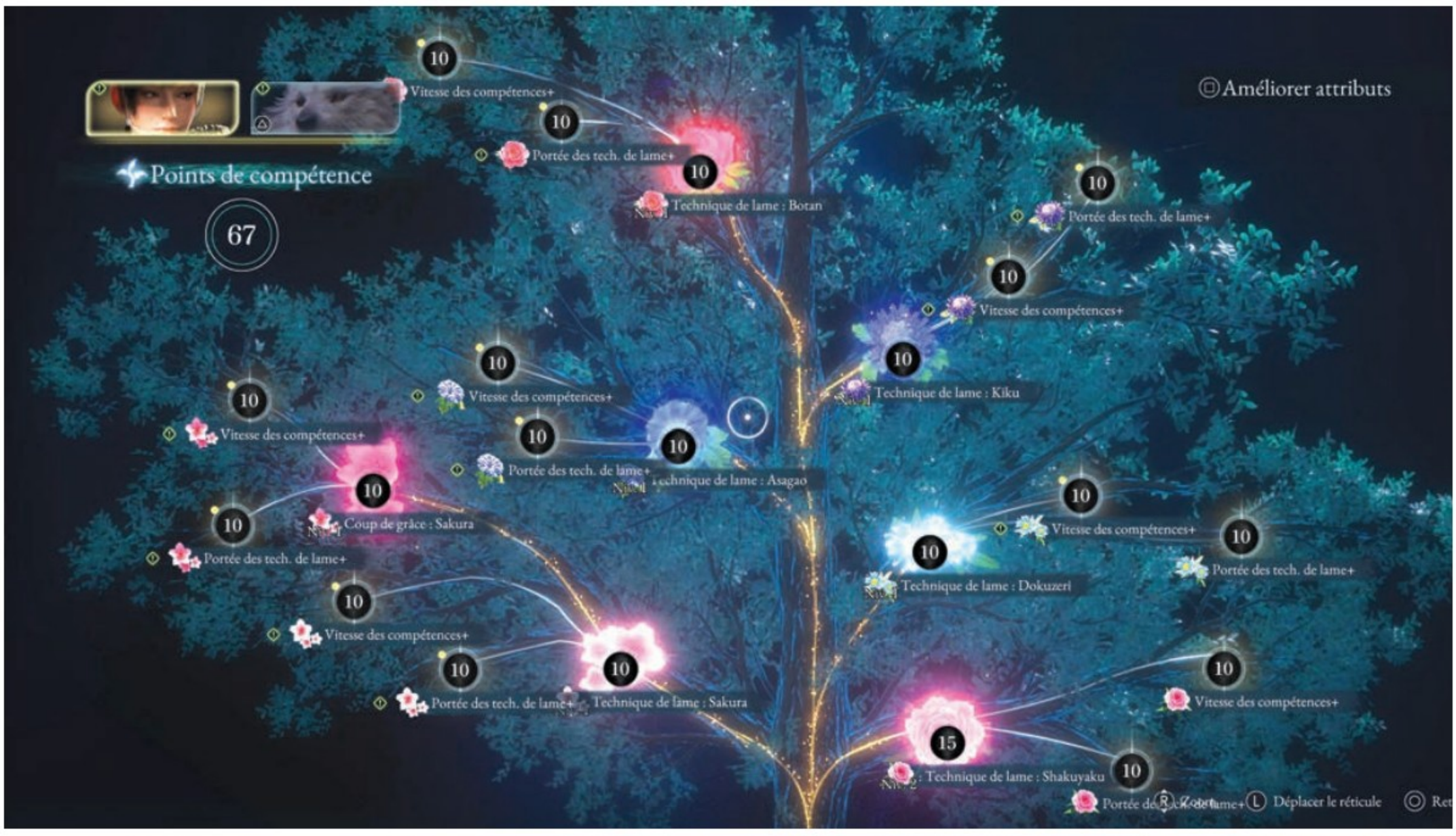
Notre avis

Dans ses manques les plus criants comme dans ses plus belles initiatives, *Beast of Reincarnation* a la trempe des jeux culte d'autrefois, cette pluie d'ersatz charmants désormais loin derrière nous ; et rarement je me serai à ce point désintéressé de l'avis général.

60 € **8**



Udon après avoir terrassé le poulailler du voisin.





Denshattack !

L'art de se taper des wagons-barres

Par Kocobé

Genre : Cheminhawk's Pro Skater - **Développeur :** Undercoders (Espagne) - **Éditeurs :** Fireshine Games, Boltray Games - **Plateformes dispo :** Windows, PS5, Xbox Series, Switch 2 - **Date de sortie :** 15 juillet 2026 - **Langue :** français

Les premières images de ce jeu de train qui se prend pour un skate, partagées par le studio barcelonais Undercoders, ont fait sensation en ligne auprès d'un public nostalgique des délires arcade dont SEGA avait le secret au tournant du millénaire. Les attentes étaient grandes, mais ce *hype train* est bien décidé à grinder sur toute barre par-dessus laquelle il devait passer.

On incarne une étoile montante du Denshattack, l'art un peu idiot du train acrobatique, qui essaye de sauver le Japon d'une entreprise ferroviaire maléfique (ne cherchez pas). Aux manettes d'une petite locomotive lancée à pleine vitesse, on doit réagir suffisamment vite aux obstacles qui déboulent (tous signalés par des panneaux en haut de l'écran, comme dans un jeu de rallye). Il peut s'agir de barrières à lever avec le klaxon, de virages à négocier en freinant pendant une durée bien précise ou l'évitement d'une fin de voie en passant sur les rails voisins, quand ce n'est pas tout simplement en sautant par-dessus.

Le tchou pour le tchou

Car oui, ce train sait sauter. D'ailleurs, quand il est dans les airs, c'est le moment de réaliser un maximum de figures qu'on entre avec un seul stick, à l'aide de quarts de cercle qui rappellent *Street Fighter*. S'il est impossible de foirer sa réception, il est en revanche tout à fait envisageable de rater les rails tout court et de finir dans le décor. Mais le jeu reste magnanime et, si on perd ses points en suspens, les checkpoints sont extrêmement fréquents.

Chaque fin de niveau est sanctionnée d'une médaille qui dépend de notre score, de notre temps et d'une liste de missions facultatives. On pourrait penser que le potentiel d'un tel système est déjà suffisant, mais ce n'est clairement pas l'avis des développeurs qui continuent de l'enrichir tout au long de la campagne. Le train se met alors à grinder sur des monorails (et c'est à vous de maintenir l'équilibre), à actionner des leviers en faisant un trick au milieu de son saut, à faire de la tyrolienne, à rouler verticalement sur des murs, à tourner en faisant fi de la gravité dans des tunnels circulaires façon *F-Zero*, à déraper sur deux rails simultanément (le fameux multi-track drifting qui fait tant rire Internet), voire à s'envoler en utilisant des courants d'air ascendants…

Il nous en met plein l'essieu

Aucune tâche ne dure plus longtemps que quelques secondes et tout s'enchaîne à la vitesse d'un Shinkansen. Un programme qui a de quoi intimider, mais la formidable délicatesse avec laquelle il est introduit le rend en réalité digeste, d'autant que tout ça ne tient que sur deux sticks et deux gâchettes. Au début de mon expérience avec *Denshattack !*, après avoir accumulé les accidents et les mauvais résultats, j'avais quelques doutes sur ma capacité à pleinement l'apprécier. J'avais le sentiment d'être le passager impuissant d'un train qui allait trop vite pour moi. Mais, arrivé à la moitié du jeu, quelque chose a fait « clic » dans mon cerveau, comme un blocage qui s'est enfin levé. Et là, non seulement j'ai commencé à prendre un pied monstrueux, mais j'obtenais même des médailles correctes du premier coup.

> J'avais le sentiment d'être le passager impuissant d'un train qui allait trop vite. Puis quelque chose a fait « clic » dans mon cerveau et j'ai pris un pied monstrueux.

C'est alors que je suis parvenu à entrer dans la *zone*, à réellement profiter de cette expérience explosive, *over the top*, dont l'aspect ininterrompu ne dépend que de ma performance. La mise en scène n'a peur d'aucun d'excès et nous lance au sommet d'une grande roue de fête foraine qui se désaxe et que l'on chevauche pendant qu'elle dévale une colline. Ou bien, elle nous fait affronter un robot géant en ville, quand ce n'est pas un ver des sables mécanique en plein désert, ou un ersatz de Godzilla. Plus tard, le jeu se prend pour *Ikaruga* et transforme notre train en vaisseau de shoot'em up qui doit éviter les projectiles. À un autre moment, on nous demande carrément de jouer à *Guitar Hero*.

La vida loco

Ce titre en constante réinvention nous confronte à une surexcitation des synapses qui, combinée au plein contrôle du train que l'on finit par avoir, induit une forme de transe. Une méditation ferroviaire, où rien ne semble plus pouvoir nous atteindre et où le temps ralentit. Et puis, artistiquement aussi, *Denshattack !* a tout compris : des polygones simples, des couleurs fluo, du cel-shadding. Les Catalans affichent une réelle connaissance des particularités de chaque région du Japon et mettent en avant les monuments réputés et le folklore local. J'ai éclaté de rire quand un niveau nous fait grind sur la grande roue ovale du Don Quijote Dōtonbori d'Osaka ; si spécifique. Ne me lancez pas sur la bande-son quatre étoiles, aux tons punk, hip-hop et électro, signée par une quantité délirante de grands noms (Tee Lopes, Takenobu Mitsuyoshi…) et de guests improbables (Lotus Juice, Ironmouse…), qu'il sera extrêmement difficile de ne pas écouter en boucle une fois la manette reposée. Ce jeu essaye si fort d'être un classique de SEGA. En fait, à la réflexion, je ne sais même pas si SEGA a déjà réussi à faire un titre plus SEGA que celui-là.



Notre avis

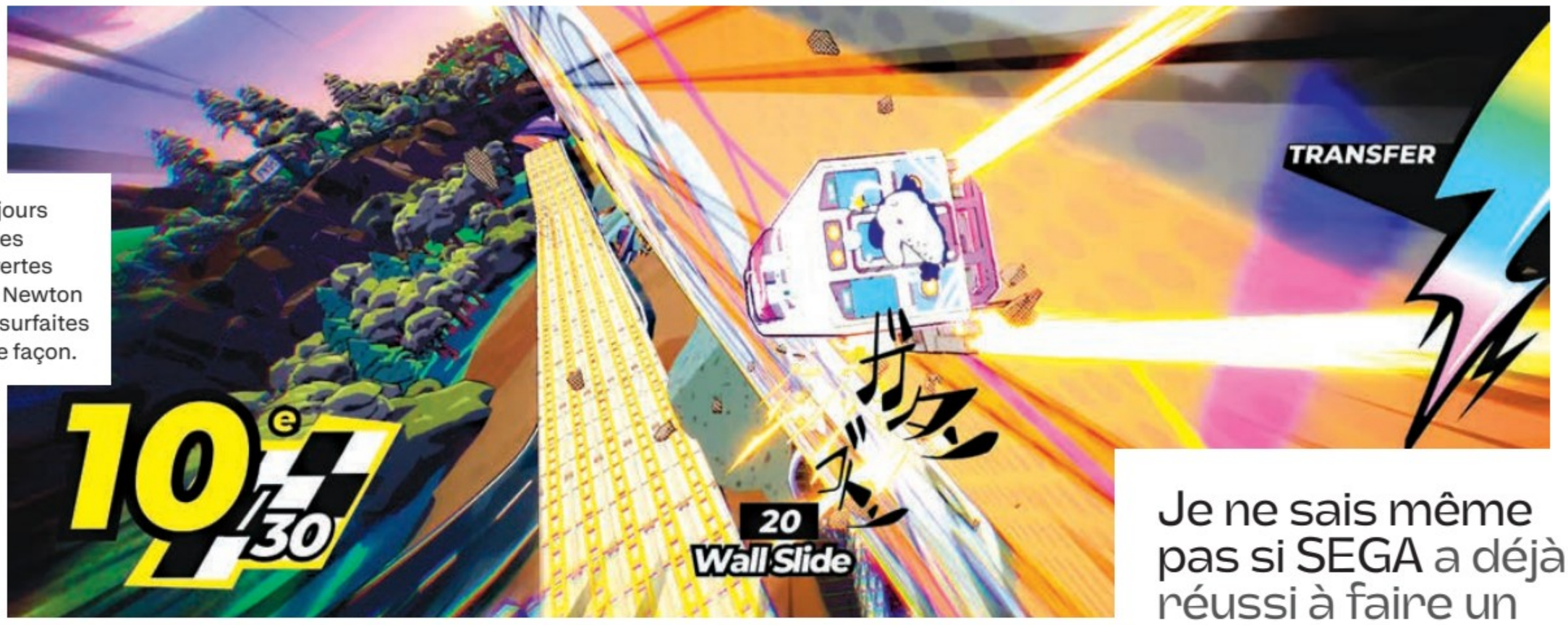
Intimidant et épuisant, il faut un peu de temps pour parvenir à pleinement entrer dans le délire de *Denshattack !* Mais une fois les rudiments intégrés et qu'on commence à comprendre ce qu'on fait, difficile de ne pas voir *Denshattack !* pour ce qu'il est : un classique moderne comme on n'en fait plus vraiment.

20C **8**

Puisqu'il y a des trains fantômes, je ne vois pas de raison pour laquelle il ne pourrait pas y avoir de rails fantômes.



J'ai toujours trouvé les découvertes d'Isaac Newton un peu surfaites de toute façon.



Je ne sais même pas si SEGA a déjà réussi à faire un titre plus SEGA que celui-là.

« Through the Fire and Trains »





The Mermaid Mask

Vingt mille lieux sous les mers

Par Ellen Replay

Genre : enquête, point & click - **Développeur / Éditeur :** SFB Games (Royaume-Uni)
Plateformes dispo : Windows, PS5, Switch/ Switch 2 - **Date de sortie :** 16 juillet 2026
Langues : anglais sous-titré en français

Je ne sais pas exactement ce que je faisais en octobre 2019, mais en tout cas, je sais que j'ai fait l'erreur de ne pas jouer à *Tangle Tower*, une enquête en point & click du studio SFB Games (aussi à l'origine du merveilleux *Crow Country*) où il est question de résoudre une affaire dans un manoir biscornu en compagnie d'un duo de détectives. Le jeu a connu son petit succès, au point de donner lieu à une suite, *The Mermaid Mask*, qui constitue un passe-temps absolument parfait pour l'été.

Le capitaine Mortuga a été retrouvé mort à bord de son propre sous-marin, dans une pièce fermée de l'intérieur. Il était seul sur la scène de crime, gisant sur le sol, la gorge tranchée d'un coup assuré, et pourtant, aucune arme blanche n'a été retrouvée. Pour résoudre ce mystère insoluble, le détective Grimoire et son acolyte Sally ont été dépêchés à bord du sous-marin. Pièce par pièce, de la chambre d'enfant à la salle de commandes, il va falloir en arpenter les différentes zones, résoudre des énigmes pour accéder à certains indices, et interroger chacun des membres de l'équipage. Il y a par exemple Dirk Dansom, un acteur affable qui ne peut s'empêcher de faire de grands gestes quand il parle, qui partage sa piaule avec J. D. Lombrick, un auteur de science-fiction taciturne condamné à écrire la suite de son premier roman à succès. Il y a aussi Sinthia, tout juste 18 ans au compteur, mais déjà déterminée à prendre la suite du capitaine Mortuga, ou encore Madame Ondine, une nageuse olympique qui semble beaucoup plus à sa place sous l'eau que sur la terre ferme. Chaque personnage a sa propre version de la nuit de la découverte du corps de Mortuga et un petit truc à dire sur les nombreux indices que vous glanerez – un magazine de cinéma, un tableau mystérieux où semble figurer une créature marine, ou encore une fiole remplie de comprimés solaires.



À torpille et à travers

Comme un bon polar d'été, *The Mermaid Mask* se dévore en l'espace de quelques heures, vous implique dans la vie privée de chaque personnage tout en vous permettant de voyager à chaque tableau, sans jamais vous faire quitter le sous-marin. Le système d'aide est toujours là pour vous aiguiller dans vos interrogatoires (ce qui est salutaire quand on a plus de cinquante indices dans sa besace et près de dix personnages à questionner), les énigmes sont très bien dosées, les animations des personnages parfaites, et j'ai tout juste eu à déplorer quelques bugs enquiquinants (comme un enregistrement qui ne se lance pas), qui contraignent parfois à relancer une partie. J'en suis sortie avec une envie pressante : réparer l'erreur que j'ai faite en octobre 2019, et jouer à *Tangle Tower*. «

Notre avis

The Mermaid Mask est pétri de petits bugs et dure moins d'une dizaine d'heures, mais c'est suffisant pour tomber sous le charme de ses petits décors peints à la main, de ses dialogues très drôles et de ses personnages ıchants.

20 € 7

Des petites séquences de déduction, proches d'un *Return of the Obra Dinn* ou d'un *Golden Idol*, vous permettront de valider vos intuitions.



a supprimé

et a tué la personne à l'intérieur





Un jeu d'énigmes qui vous permet de voyager à chaque tableau, sans jamais vous faire quitter le sous-marin.

Hell Let Loose : Vietnam

Tout Phở tout flemme

Par Noddus

Genre : FPS tactique - **Développeur :** Expression Games (Royaume-Uni) - **Éditeur :** Team17 - **Plateformes dispo :** Windows, PS5, Xbox Series - **Date de sortie :** 13 août 2026
Langues : anglais sous-titré en français

Imaginez la scène. Vous êtes tranquillement en train de jouer avec deux ou trois amis. La petite équipe embarque dans un hélicoptère en pleine jungle vietnamienne, avec 95 autres joueurs dans la partie. Dans l'hélico, quelqu'un balance *La Chevauchée des Walkyries* en version saturée dans la radio d'escouade, le pilote a mal réglé sa sensibilité de souris et le mitrailleur se mouche en oubliant que son micro était activé. On n'est pas bien, là, sur *Hell Let Loose : Vietnam* ?

Quand on a envie de voir autre chose que les traditionnels darons du FPS tactique que sont *Squad* ou *ArmA*, les FPS comme *Hell Let Loose* font beaucoup de bien. À sa sortie en 2021, le FPS du studio australien Black Matter soufflait un vent d'air frais sur le genre, porté par une armée de fans motivés et une campagne Kickstarter plus que réussie. Avec ses gigantesques batailles à 50 contre 50, c'est le genre de jeu de tir où une partie de plus de deux heures n'a rien d'anormal, et où le bruit d'une mitrailleuse peut étouffer le son de votre escouade qui parle dans la radio. Un vrai petit bonbon. Puis il y a eu le rachat par Team17 en 2022. Black Matter a complètement disparu de la circulation, remplacé par le studio Expression Games créé spécialement pour l'occasion. *Hell Let Loose* a perdu quelques plumes au passage, terni par des mises à jour bien trop maigrichonnes, des soucis de performances qui ne faisaient que s'aggraver et une roadmap finalement trop ambitieuse pour son propre bien. Il reste très agréable à jouer aujourd'hui, mais c'est peu dire qu'il revient de loin.

Oh cong, tu as mis où les munitiongues

C'est dans ce contexte un peu particulier que Team17 a décidé d'annoncer *Hell Let Loose : Vietnam*, un tout nouvel épisode dans une époque que le studio considère comme « *trop peu représentée dans le jeu vidéo au cours de ces dernières années* ». Je ne vais pas mentir, j'étais bouillant. Il y a toute une imagerie qu'on attache aux FPS qui se déroulent pendant la guerre du Vietnam, de *Battlefield Vietnam* à l'incroyable *Rising Storm*, l'extension de *Battlefield Bad Company* ou certaines missions de *Call of Duty Black Ops*. L'idée d'un gameplay à la *Hell Let Loose* avec mon pote qui hurle « *Monte dans l'hélicoooo* » au milieu d'une centaine de joueurs avait quelque chose d'excitant. La formule est évidemment calquée sur le premier épisode, avec deux équipes de cinquante joueurs sur une très grande carte, et plusieurs secteurs à capturer progressivement durant la partie. Si Sainte-Mère-Église fait ici place à la ville de Quảng Ngãi, ce nouvel opus se joue exactement de la même façon, et met autant l'emphase sur la coopération entre



les escouades. Plusieurs rôles (grenadier, fusillier, ingénieur, mitrailleur…) sont disponibles, chacun avec leur spécialité et leur impact sur la partie. Par exemple, la simple maintenance d'un véhicule comme un hélicoptère ou un char pour le piloter sur le champ de bataille demande deux ou trois rôles différents pour vraiment fonctionner de façon fluide et coordonnée.

Jungle bells, jungle bells

Se balader dans la jungle n'a donc rien à voir avec les promenades champêtres du premier *Hell Let Loose*, mais il manque de toute évidence quelque chose à cet épisode *Vietnam* pour le rendre vraiment intéressant. Il s'y passe moins de micro-batailles à différentes échelles, celles qui nécessitent la coordination de plusieurs escouades pour être remportées. Le rôle du Commandant, censé coordonner les mouvements de cinquante joueurs et livrer des ressources sur le champ de bataille, a beaucoup moins d'importance. Les mouvements sont confus, les déplacements aussi. Dans son ensemble, le jeu ressemble à un bond en arrière pour la licence, et se joue comme un FPS tactique très classique alors que le Vietnam aurait pu permettre plus d'asymétrie dans les combats. Il y a des tunnels d'un côté et des hélicoptères de l'autre, mais c'est à peu près tout. Pour m'amuser un peu, j'ai d'ailleurs relancé *Rising Storm 2 Vietnam* pour comparer les sensations de jeu. L'un me fait ramper dans des tranchées avec un bras blessé, et fait vibrer mon casque à la moindre balle qui me frôle. L'autre m'a téléporté à travers le sol de la *map* et avantage les joueurs manette. À vous d'imaginer dans quelle catégorie ranger *Hell Let Loose : Vietnam*.

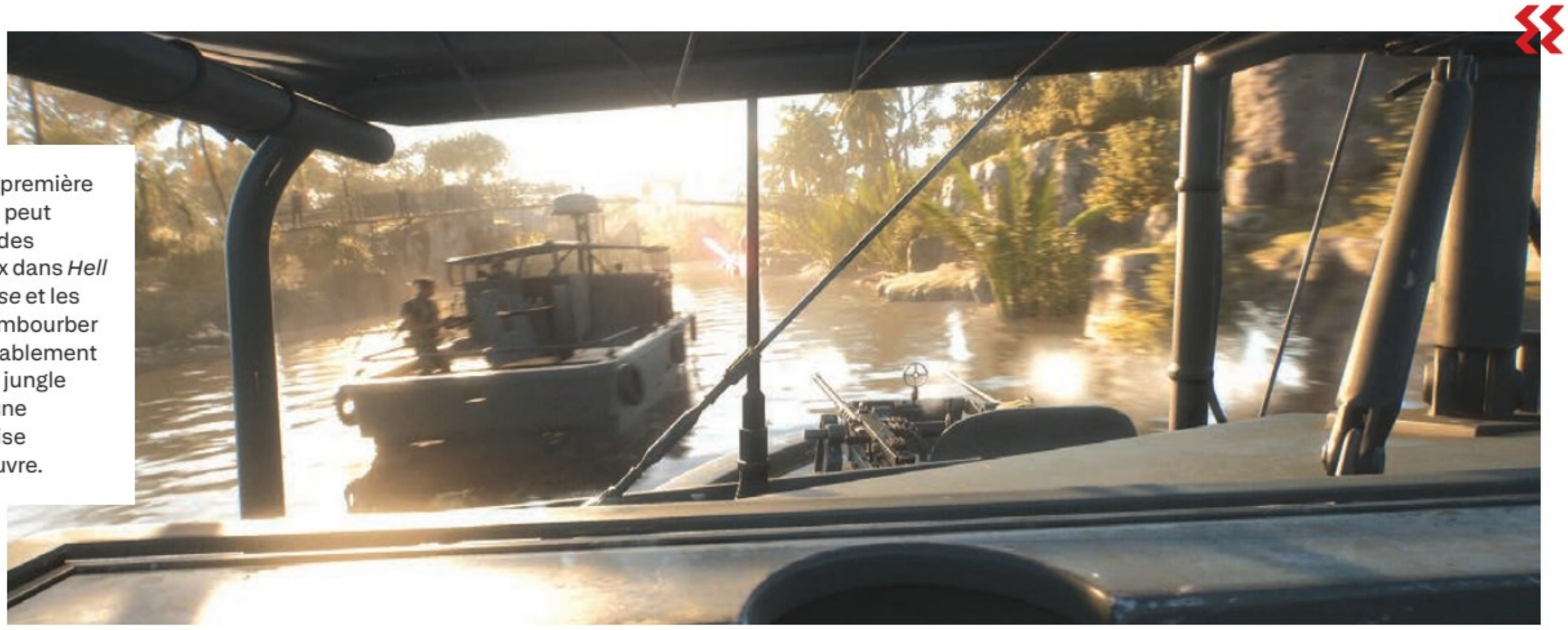
Cu Chi, couça

Même sur le plan technique, c'est très compliqué pour *Hell Let Loose*. Chaque nouvelle partie m'a donné l'impression de me balader sur un terrain de paintball géant, où le sol est jonché de barils à l'apparence plastique, de végétation qui scintille beaucoup trop et de textures trop étirées. En dehors de l'ambiance de la guerre du Vietnam qui ne prend jamais son envol ici, il y a une vraie batterie de problèmes techniques qui nuisent à l'immersion et à la prise en main. En embarquant pour le Vietnam, *Hell Let Loose* avait beaucoup à gagner pour se renouveler, mais le voyage est en fait loin d'être fini pour lui. Si le premier opus avait pu profiter de deux ans d'accès anticipé pour affiner sa proposition, celui-ci débarque en 1.0 avec de sérieuses lacunes. Et malheureusement, ça se sent. Le potentiel est là, alors quelques mois de cuisson supplémentaires pourront peut-être faire la différence. Mais honnêtement, j'en doute un peu et je vais plutôt relancer d'autres FPS en attendant. «

Notre avis

De toute évidence, la jungle ne réussit pas trop à la formule *Hell Let Loose*. Moins intéressante tactiquement, techniquement en retard et bien trop timide dans son ambiance, cette virée au Vietnam a encore du chemin à faire avant d'offrir de quoi combler les vieux grincheux du FPS tactique. «

40 € **5**



Pour la première fois, on peut piloter des bateaux dans *Hell Let Loose* et les voir s'embourber lamentablement dans la jungle après une mauvaise manœuvre.



Ne vous fiez pas aux captures d'écran officielles bien apprêtées, le jeu ne ressemble pas du tout à ça une fois lancé.

En embarquant pour le Vietnam, Hell Let Loose avait beaucoup à gagner, mais le voyage est encore long.



Si vous avez la chance d'avoir des coéquipiers qui communiquent, prendre du temps sur la carte pour s'organiser est toujours une bonne idée.

Splatoon Raiders

Nouvelle figure de poulpe

Par Kocobé



Genre : third person encreur - **Développeur / Éditeur :** Nintendo (Japon) - **Plateforme dispo :** Switch 2 - **Date de sortie :** 23 juillet 2026 - **Langue :** français

Splatoon a beau être la série multijoueur en ligne compétitive de Nintendo par excellence, il serait dommage d'oublier les campagnes solo qui accompagnent chacun des épisodes. Chouettes, voire brillantes par moments, elles ont toujours laissé entrevoir le potentiel d'un jeu intégralement consacré à une aventure en solitaire. Un positionnement dont s'empare aujourd'hui *Splatoon Raiders*.

On incarne la « mécano », ingénieure débrouillarde enrôlée par les Tridenfer, le sympathique trio musical doublé de chasseurs de trésors de *Splatoon 3*. Naufragé sur un archipel sur lequel on dit qu'un mirifique butin est dissimulé, on explore les îles du coin pour amasser le magot et percer le mystère d'un phénomène qui rend les salmonoïdes (des saumons anthropomorphes) autochtones extrêmement agressifs. Eh oui, des saumons ! Car *Splatoon Raiders* est une variation de *Salmon Run*, le mode PVE des épisodes numérotés. Simplement, plutôt que des assauts contre lesquels il faut survivre à quatre, il s'agit de compléter seul des niveaux (ou accompagné d'amis, si vous êtes prêt à partager le pactole). Dans certains cas, il suffit d'aller d'un point A à un point B. Dans d'autres, on débarque dans des arènes où il convient de ramasser dans un temps imparti assez d'œufs laissés par les saumons tombés au combat.

Des œufs, pas des œufs

À l'aide du gyroscope (si, si, je vous jure que c'est infiniment plus précis que les sticks seuls), on mitraille avec l'arme à encre de notre choix (flingue, parapluie-fusil à pompe, seau de plage, rouleau, pinceau, arc, sabre, etc.), afin de dézinguer la poiscaille qui se dirige vers vous. Mais il convient aussi de recouvrir le sol et les murs de sa propre couleur. En tant qu'hybride entre un humain et un céphalopode, il est possible d'y plonger et d'y nager très rapidement tout en régénérant vie et réservoir. À l'inverse, l'encre adverse vous embourbe et vous inflige des dégâts. Un système de jeu fidèle à *Splatoon 3* qui est toujours plaisant manette en main. Ici, on abandonne les armes secondaires pour un ensemble généreux et modulable de duos de gadgets qui ne consomment rien, mais qui demandent un temps de récupération entre deux utilisations. On parle par exemple de boules d'encre qui orbitent autour de vous, d'un propulseur qui vous fait atterrir dans une explosion dévastatrice, voire de tourelles qui vous épaulent. Si l'on prend en compte la poignée de modificateurs personnels et les trois furies différentes qu'on enclenche en panique dans les situations désespérées, il faut bien reconnaître que la combinatoire de *builds* que propose le jeu est immense.

Les saumons, on va les fumer

Les habitués de *Salmon Run* ne seront pas surpris par le bestiaire, toujours aussi varié, mais largement recyclé. On retrouve ces saumons perchés sur une tour de casseroles qui vous tirent dessus au laser ou ces serpents de métal qui prennent toute la place et qui ne disparaissent que si vous tuez le pilote qui se trouve à sa queue.



On ne peut que reconnaître l'immense combinatoire de builds que propose le jeu.

Quelques petits nouveaux font cependant leur apparition, comme ces anguilles qui gardent leurs distances et renforcent la défense de leurs camarades, ces saumons ailés qui créent des nuages toxiques, ou encore toute une batterie de mini-boss qui sont des versions monstrueuses des ennemis de base. Si taper du saumon par centaines et gérer convenablement les foules n'est pas déplaisant, je regrette néanmoins la philosophie de *grind* qu'a décidé d'adopter *Splatoon Raiders*. Il est toujours possible de surpasser par la stratégie une épreuve difficile avec un *build* adapté (le jeu nous encourage d'ailleurs à varier les plaisirs), mais les chiffres restent têtus, en particulier dans le généreux *post game* où les assaillants deviennent de véritables outres à points de vie. Alors, on doit refaire d'anciennes missions pour se renforcer. Dommage que le *level design*, pas folichon, n'offre pas une grande satisfaction de redécouverte.

C'est la dose qui fait le poisson

Je n'ai pas non plus été charmé par cet univers. Il est impossible de le taxer de non-originalité, mais je le trouve dans son ensemble terne, avec une emphase sur les couleurs marron, kaki et orange. Itou pour la bande-son, expérimentale et inquiétante, qui rajoute à une forme de malaise assumé. Cette direction artistique est en réalité parfaitement alignée avec celle de *Salmon Run*, mais je dois l'avouer : si j'aime y jouer, je n'ai en revanche jamais raffolé du look de *Salmon Run*. Cette expérience solo demeure, selon moi, deux crans en dessous de l'incroyable *Octo Expansion* de 2018, mais il a aussi le mérite d'être bien plus consistant que *La Tour de l'Ordre* de 2024, dont le contenu était bien trop chiche pour être vraiment mémorable. Au bout du compte, j'étais quand même bien content de retrouver les sensations de *Splatoon* et je n'ai pas passé un si mauvais moment sur *Raiders*. Sur la fin, je commençais même à le trouver étrangement addictif. Mais que tout ça reste encre nous. «

Notre avis

L'univers et le système de progression qui repose sur un grind bête et méchant ne sont pas les aspects qui m'ont le plus enchanté de ce *Splatoon Raiders*. Mais après, eh, le bestiaire de Salmon Run est toujours aussi sympa à affronter et cette version solo propose désormais mille nouvelles manières d'en faire des sashimis. Certes, *Octo Expansion* reste la référence, mais je ne vais pas non plus faire semblant de ne pas avoir pris mon pied. Voire huit.

50 € 7



Je n'ai pas été charmé par cet univers que je trouve terne dans son ensemble.



Le plus souvent, votre pire ennemi ne sera pas le boss increvable, mais le chrono qui sifflera la fin de la récré.



Echoes of Aincrad

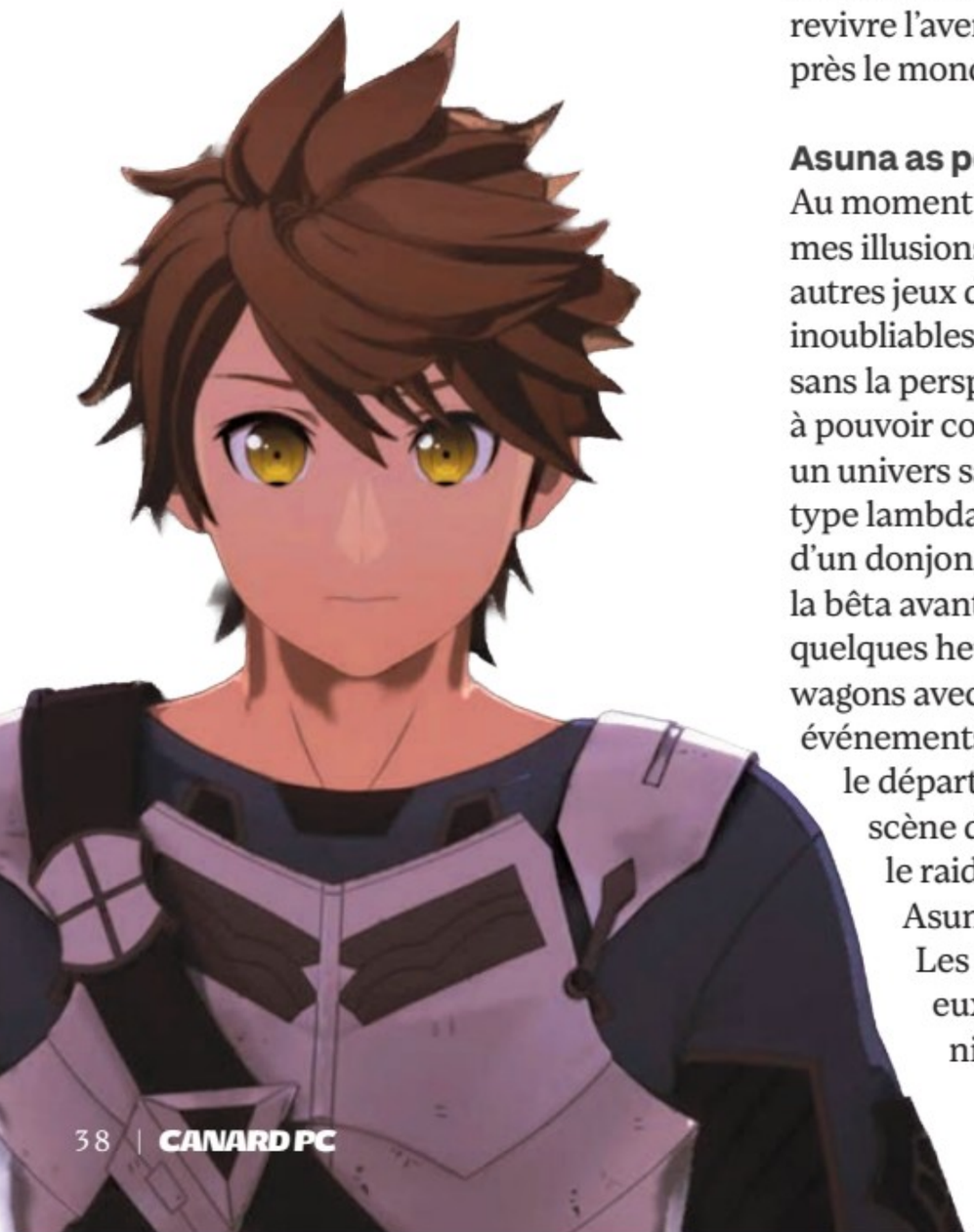
Bella SAO, Bella SAO, Bella SAO SAO

Par Rudyard Clipping

Genre : action - **Développeur :** Game Studio Inc. (Japon) - **Éditeur :** Bandai Namco - **Plateformes dispo :** Windows, PS5, Xbox Series - **Date de sortie :** 10 juin 2026 - **Langues :** anglais / japonais sous-titré en français

Entre nous, avouez-le : vous ne vous attendiez pas à ce test. Convenez que vous n'aviez jamais entendu parler de ce jeu avant aujourd'hui. Moi non plus, il y a quelques semaines encore. Jusqu'au jour où quelques lignes glissées ici ou là ont attiré mon attention sur ce projet à licence survenu des cendres de l'infâme *Code Vein*. Il n'en a pas fallu davantage. *Stranger Than Heaven* a disparu de mes horizons, mon attention tombant sous le joug d'*Echoes of Aincrad*.

Il y a quelques années, après une émission sur la pop culture, le rédacteur en chef d'un magazine spécialisé me propose d'écrire pour lui. On parle animation japonaise. Il me demande si j'ai des idées pour un éventuel article. La fatigue m'a déjà fait glisser sur mon siège, ma main desserrant son étreinte du gobelet. Une parole, puis une autre. Et je lâche : « *J'aime bien* Sword Art Online. » L'homme me dévisage. La sueur perle sur son front désolé. Une seule phrase lui échappe, « *Ah, OK. Euh. Tu sais, il y en a d'autres*. » Entre compassion bienveillante et rejet sans faille, le genre de réaction que rapportait déjà Joseph Kessel dans son grand reportage sur les Alcooliques anonymes aux États-Unis.



Kirito n'est pas grand mais il est vaillant

Pour les béotiens, *Sword Art Online* (ou *SAO*) est une série de bouquins écrits par Reki Kawahara, puis adaptée en manga et animé dans les années 2010. On ne compte plus les spin-off, les films, et autres jeux vidéo ou de plateau. L'histoire originale parle d'un VRMMORPG, autrement dit un MMORPG en réalité virtuelle. On met un casque sur la tête, le NerveGear, pour être transféré dans un monde de fantasy. Alors que le corps humain reste immobile, l'esprit vadrouille sur ces terres irréelles. C'est l'approche d'un *Shangri-La Frontier* – le mec au torse nu portant un masque d'aigle bleu. La particularité de *SAO* reste toutefois son élément déclencheur, particulièrement malin : au moment du lancement, les joueurs s'y retrouvent prisonniers et ne peuvent s'échapper qu'en conquérant le sommet d'une tour de cent étages, truffée de monstres. Toute mort en jeu ou déconnexion forcée entraîne le décès du joueur. De plus, les avatars s'effacent pour laisser place aux véritables visages et corps, l'anonymat physique s'évanouit. Tandis que les uns sombrent dans l'ensauvagement et que les autres sont submergés par la peur, les inséparables Kirito et Asuna tentent de sauver tout ce beau monde. *Echoes of Aincrad* constitue, sur le papier, le rêve mouillé des fans de *Sword Art Online* : revivre l'aventure en côtoyant au plus près le monde qu'ils ont tant aimé.

Asuna as possible

Au moment de débuter *Echoes of Aincrad*, mes illusions ne sont pas grandes. Les autres jeux de la licence ne sont pas inoubliables, et celui-ci offre une aventure sans la perspective de jouer Kirito, le seul à pouvoir combattre avec deux épées dans un univers sans magie. Vous incarnez un type lambda qui se fait un pote au cours d'un donjon, et tous deux baroudent sur la bêta avant le grand lancement. Après quelques heures, le jeu raccroche les wagons avec la série et on revit les mêmes événements-clés : l'apparition du créateur, le départ de la ville... de départ, la scène de l'amphithéâtre avec Diavel, le raid au labyrinthe, etc. Kirito et Asuna passant bien sûr une tête. Les nouveaux personnages font eux figure d'archétypes ni bons ni mauvais, le côté très naïf restant la marque de la série. On connaît les faiblesses de SAO mais qu'en est-il de ses forces ? Comment adapter une œuvre où l'angoisse de la mort est au centre du récit ? Ce n'est pas l'approche *Code Vein* ultra répétitive et bancale qui y aidera. En revanche, il y a bien un mode proposant une mort définitive avec l'effacement de votre sauvegarde, ce qui est une option très appréciable dans le contexte.

Hara-Kirito

Cela dit, génocider les sangliers de cette contrée, même virtuelle, brise mon cœur d'Auvergnat. En une quinzaine d'heures, j'en ai tué bien davantage qu'il n'y a d'habitants sur Aincrad. De toutes les couleurs, de toutes les appellations, des boss comme des mobs. Pas mal de guêpes et de loups, d'hommes-rats et d'araignées. Ce bestiaire réduit est à l'avenant des coups spéciaux, qui se comptent sur les doigts des deux mains pour chaque catégorie d'arme. Quant à la gestion du partenaire, elle s'avère très sommaire : on décide s'il attaque avec nous, on active son pouvoir unique et on balance ensemble notre ultime. Et quel jeu laborieux ! Par l'astuce narrative de la bêta, le début est dédoublé. Pendant des plombes, vous refaites exactement la même chose dans les mêmes décors. Des décors qui n'évolueront pas franchement par la suite. Dans ces lieux lumineux mais vides, pourquoi devoir maintenir carré pour des interactions comme discuter ou valider un point de repos ? Pourquoi ne pas ramasser automatiquement la tonne de loot ? Pourquoi devoir repasser en ville pour changer arme et équipement, monter ses stats et remplacer ses objets ? Des objets à réapprovisionner nous-mêmes alors que les stocks sont pleins ! Pourquoi la moindre chute de deux mètres vous est-elle fatale ? Au moins, les noms des endroits s'affichent en 3D, ça j'adore. «

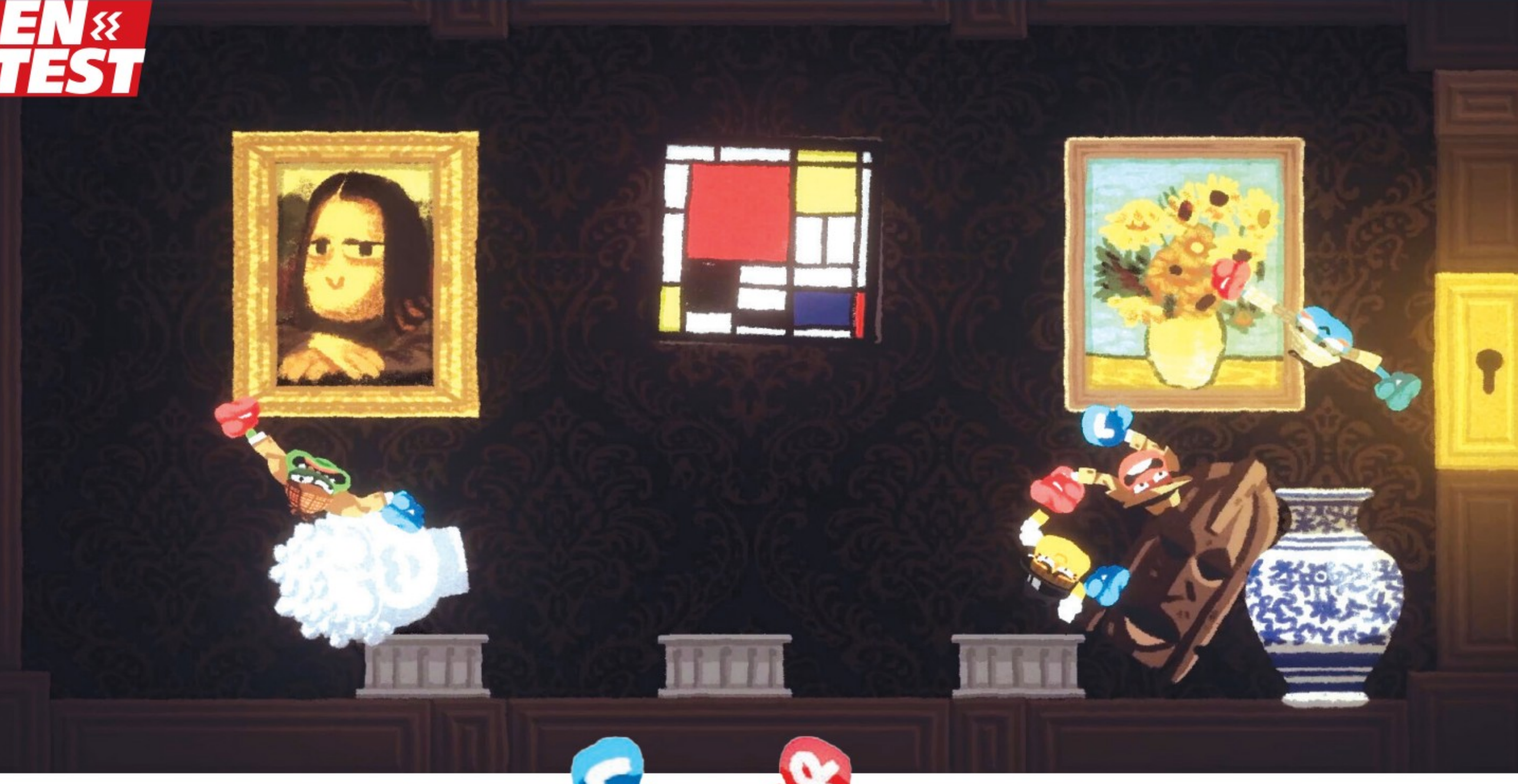
Notre avis

Echoes of Aincrad n'est pas un bon jeu et la prise en main agace, mais son atmosphère a un je-ne-sais-quoi de *Phantasy Star Online* qui lui confère un petit charme. Surtout, il m'a enfin donné l'occasion d'écrire sur *Sword Art Online*.

70C 6

Comment adapter une œuvre où l'angoisse de la mort est au centre du récit ?

Les discussions homme-femme dans l'Aincrad.



Heave Ho 2

Salade de paumes déter

Par Noddus



Genre : party game au bras long - **Développeur :** Le Cartel (France) - **Éditeur :** Devolver Digital
Plateformes dispo : Windows, Switch/Switch 2
Date de sortie : 16 juillet 2026 - **Langue :** français

Après avoir concrétisé en 2019 sa vision du jeu-apéro où la coopération se fait à grands mouvements de paluches, le studio parisien Le Cartel remet le couvert avec *Heave Ho 2*. Une suite un peu plus ambitieuse, et pour la première fois jouable en ligne.

Comme son aîné, *Heave Ho 2* propose à une équipe d'incarner ce qui ressemble à des pommes de terre avec un visage et deux longs bras. Deux bras qu'il faut agiter comme des pantins désarticulés pour s'accrocher à tout ce qui passe (y compris ses amis) et arriver tous ensemble jusqu'au drapeau de fin de niveau.

Mains baladeuses

Bras dessus, bras dessous et parfois même emmêlés autour de la tête, personne n'a de mal à comprendre qu'il faut s'agripper les uns les autres pour former des chaînes humaines et coordonner ses mouvements pour être efficaces, souvent en se hurlant dessus puisque rien ne se passe jamais comme prévu. « *Pourquoi tu m'as lâché le bras ?* », « *mais enfin j'avais besoin d'aide pour porter la tomate !* » ou l'incontournable « *si tu pètes encore une fois à côté de moi je me déconnecte* » sont des exclamations parfaitement normales dans *Heave Ho 2*, qui a toujours vocation à devenir le jeu-apéro par excellence. Avec deux bras tout flagada et très peu de touches à retenir, c'est assez étonnant de voir tout ce que cette suite arrive à faire de plus que le premier épisode. Chaque chapitre amène un univers différent, de la cuisine au monde médiéval jusqu'à la discothèque futuriste, et un *level design* qui change la façon de jouer. On nous demande parfois de cuisiner en amenant des ingrédients sur un plateau, de piloter une fusée ou de partir à l'abordage d'un bateau pirate.



Déclaration des doigts de l'homme

Ces changements d'ambiance ne sont pas simplement visuels, ils diversifient également les mécaniques de jeu. Il y a bien quelques niveaux plus frustrants que d'autres, comme les passages au Moyen-Âge où un garde nous arrose de flèches avec une précision chirurgicale, mais *Heave Ho 2* est une aventure qui sait rester amusante d'un bout à l'autre. Là où le premier épisode peinait à se renouveler après quelques heures, son successeur fait des pieds et (surtout) des mains pour qu'on se sente comme un gosse à Noël en découvrant chaque nouveau monde. J'étais un peu déçu de voir le clap de fin arriver après quatre heures de jeu, parce que j'aurais aimé voir la formule se décliner dans deux ou trois mondes de plus. Mais à moins de dix euros, je ne peux pas en vouloir à *Heave Ho 2*, qui prolonge l'expérience avec un mode Versus et des niveaux Challenge infinis. Je sais déjà que je n'hésiterai pas à le ressortir avec un autre groupe d'amis à la maison.

Notre avis

Heave Ho 2 ne réinvente pas la roue, mais il est un prolongement très honnête et encore plus abouti de la philosophie « accroche-toi à ma main et on voit ce qui se passe » lancée par son aîné. Un bon petit *party game* à conseiller pour une soirée entre amis ou un dimanche pluvieux.

10 € 7







The 7th Guest Remake

Sain et Stauf

Par Ellen Replay

Genre : puzzle game - **Développeurs :** Vertigo Games, Exkee (Pays-Bas, France) - **Éditeur :** Vertigo Games - **Plateformes dispo :** Windows, PS5, Xbox Series - **Date de sortie :** 4 juin 2026
Langues : anglais sous-titré en français

The 7th Guest Remake commence par une soirée dans le manoir de Henry Stauf (si vous trouvez que ça ressemble à un anagramme peu subtil, c'est normal), où ont été conviés six invités aux profils très différents. Il y a notamment un magicien, une danseuse qui rêve de Broadway, un couple criblé de dettes et un propriétaire de magasin hanté par la mort de son frère – mais tous ont mystérieusement disparu, et c'est à vous de déterminer ce qui a bien pu leur arriver.

Lorsque vous débarquez au manoir, la fête est résolument finie depuis longtemps : l'intégralité de la bâtisse est délabrée, mais vous disposez heureusement d'une lanterne qui permet de donner une tout autre allure à ce qu'elle éclaire de son faisceau. Si vous passez la lanterne sur une salle de bain miteuse envahie de cafards, celle-ci retrouvera son superbe état d'origine jusqu'à ce que vous dirigiez l'éclairage ailleurs. Au tout départ, vous aurez seulement accès à une poignée de pièces du manoir, dans lesquelles se trouvent des énigmes à résoudre pour débloquer l'accès à de nouvelles zones. Toutes ont un rapport évident avec la pièce dans laquelle elles se trouvent : par exemple, la cuisine vous impose de retrouver les ingrédients d'une soupe, la salle de musique dispose de puzzles à base de clavecin et de thérémine, tandis que la salle de jeux pour enfants vous fera agencer des poupées autour d'une table dans un ordre bien précis.

Énigmes et images

Ça n'a l'air de rien, dit comme ça, mais c'est vraiment sur ce point que ce remake de *The 7th Guest* m'a séduite : ses puzzles sont toujours merveilleusement inventifs (vous n'y trouverez jamais de cadenas dont le code a été inscrit sur un Post-it abandonné sur un coin de bureau). Le jeu se présente comme un vaste *escape game* à la première personne, où l'on s'émerveille comme un enfant à chaque nouvelle découverte. En l'espace de six heures, j'ai successivement reconstitué un cylindre de viande en trois dimensions, résolu une espèce de sudoku à partir de bouteilles de vin, joué aux échecs avec huit dames et agencé les motifs d'un édredon de manière à y reconstituer le dessin d'un chemin de campagne. Et point non négligeable, le jeu dispose également d'un système d'indices très bien fait, qui ne vous laissera jamais trop longtemps dans le pétrin – à part quand vous galérerez avec les contrôles hérités de la version VR qui l'a précédé, et qui vous feront parfois passer la souris sur chaque pixel d'un objet prometteur pour pouvoir enfin le manipuler.

Notre avis

Je ne sais pas ce que vaut la version originale de *The 7th Guest*, mais son remake est un vrai bonheur pour les amateurs de puzzles variés et de polars alambiqués. Dommage que ses contrôles laborieux entachent parfois un peu l'expérience.

15€ 7



BIENTÔT SUR VOS ÉCRANS



Empulse

PAR NODDUS

Celui qui se rêvait Titanfall

Qui par ici se souvient du type qui était monté sur scène au Summer Game Fest 2025 avec une casquette « Make FPS Great Again », quelques secondes avant d'annoncer un nouveau shooter free-to-play rempli de microtransactions et de pass saisonniers ? Son studio 1047 Games veut aujourd'hui séduire les fans de *Titanfall*, et vient de sortir l'accès anticipé de son nouveau projet *Empulse*. Promis, ça part déjà un peu mieux.

Genre : FPS à glissades - **Développeur / éditeur :** 1047 Games (États-Unis) **Plateforme :** Windows - **Sortie prévue :** été 2027 - **Langues :** anglais sous-titré en français - **Prix actuel :** 20 €

Vous êtes une personne normale, tout comme moi. Il vous arrive parfois d'oublier de fêter un bon anniversaire à un ami, de partir au travail avec deux chaussettes dépareillées ou de faire une crise d'angoisse dans les toilettes en vous rappelant qu'on ne verra probablement jamais de nouveau *Titanfall*. Rassurez-vous, vous n'êtes pas seul, la preuve en est qu'il y a au moins trois ou quatre successeurs spirituels en préparation sur la scène indépendante. *Diesel Knights*, *ShatterRush*, *Out of Action*, et *Empulse* qui a débarqué en accès anticipé durant l'été. En fait, depuis que la licence a été mise au placard par Electronic Arts, on n'a jamais eu autant d'occasions de jouer à *Titanfall*.

EN DEHORS DE RARES ÎLOTS D'AMUSEMENT, LE FPS DE 1047 GAMES SE NOIE DANS UN CLASSICISME DÉCONCERTANT.

Attention, sol glissant

Développé par le studio derrière le FPS à portails *Splitgate*, *Empulse* ne se cache pas de faire du gringue aux fans de la licence de Respawn Entertainment. La bande-annonce de sortie montre clairement des joueurs qui courent sur les murs, font des doubles sauts et se tirent dessus en bougeant la souris très vite comme des phasmes hyperactifs. Dans la ville de Freehold qui sert de terrain de jeu, tout est pensé pour la mobilité, avec des murs beaucoup trop hauts sur lesquels s'accrocher, et des tremplins qui permettent de bondir de plusieurs dizaines de mètres dans les airs. Il y a bien quelque chose à remarquer du côté des sensations de jeu. Ça bouge correctement, et 1047 Games a même pensé à ajouter des équipements originaux comme les grenades P.A.I.N.T. qui badigeonnent le sol de peinture pour ralentir, soigner ou permettre aux autres joueurs d'aller plus vite. Un peu de fantaisie plus



Artistiquement, on est parfois transporté à la douce époque des mondes ouverts grisâtres de la PlayStation 3.

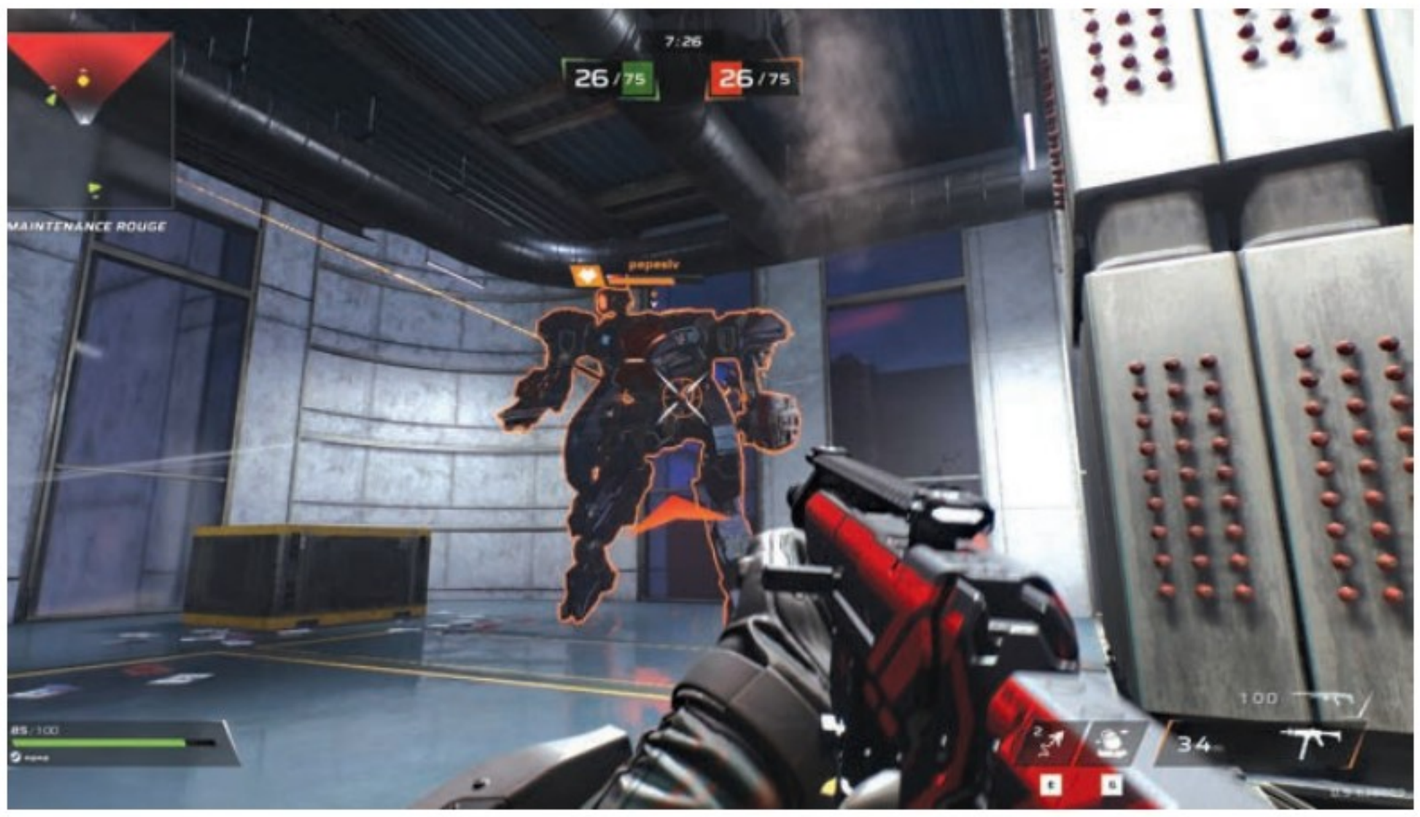
que bienvenue, mais on ne peut malheureusement pas en dire autant des armes qui sont peut-être encore un peu sages pour un shooter clairement pensé pour la génération Z.

Zoomer shooter

C'est là qu'interviennent les mechas, qui apparaissent dans la partie un peu comme les véhicules dans *Battlefield*. N'importe quel joueur peut grimper à l'intérieur et arroser l'équipe adverse, qui a bien souvent un gros robot de son côté pour s'amuser. Un peu moins mobiles que les mechas de *Titanfall*, les gros robots d'*Empulse* servent surtout à encaisser les tirs et distraire les foules pendant une percée vers l'objectif. C'est d'ailleurs ce qui se passe à chaque fois : un joueur monte à bord, tout le monde vide son chargeur dessus, le robot explose et on recommence à jouer à un FPS futuriste un peu plan-plan.

Je ne mange pas de ce grappin-là

Ces problèmes structurels ne viennent pas seuls : ils ont la gentillesse d'être accompagnés d'une batterie de problèmes techniques, de jauges d'expérience à remplir et d'une insupportable lenteur dans les menus du jeu, qui tranchent avec la volonté de vitesse des parties. Tout prend un temps fou lorsqu'on veut naviguer dans les menus ou créer son propre arsenal, si bien qu'on a souvent mieux fait de jouer avec les pétoires de base pour s'épargner cette épreuve. Ce n'est pas comme si la différence était flagrante, de toute façon.



Je ne sais pas vraiment quoi écrire pour conclure. D'un côté, j'ai envie de vous dire d'y aller, parce qu'*Empulse* peut devenir un sympathique FPS et que les développeurs ont même l'air d'écouter leurs joueurs en sortant des patchs fréquents avec du vrai bon contenu. Mais d'un autre côté, je suis lucide et je sais qu'un FPS vit avec sa communauté. *Empulse* est encore un peu cassé, et ses serveurs se vident progressivement. Lorsque ce magazine se sera frayé un chemin jusqu'à vos mains, le nombre de joueurs simultanés aura probablement chuté sous la centaine et le matchmaking qui dure déjà cinq bonnes minutes risque de frôler la dizaine. Le studio prévoit une petite année d'accès anticipé, avec de nouvelles mises à jour de contenu et la volonté apparente de faire les choses bien, en « *affinant le mouvement et les mécaniques d'après les retours des joueurs* ». Il a encore du chemin à faire, et j'espère surtout que les adeptes du genre finiront par trouver le chemin de sa page Steam s'il rectifie le tir. Sans quoi, ce qui aurait pu être un chouette petit *Titanfall* finira par devenir un FPS sous perfusion squatté par les huit mêmes joueurs qui ont déjà 400 heures au compteur.

EN L'ÉTAT

Empulse a très envie d'être le nouveau *Titanfall*, un objectif qu'il arrive ponctuellement à atteindre quand il nous fait sautiller d'un mur à l'autre fusil à la main. Mais passées ces agréables sensations, il faut composer avec un jeu qui se cherche encore et des parties qui tournent un peu en rond pour le moment.

ATTENDEZ

Genre : John Wick avec des cartes - **Développeur / éditeur :** Ground Shatter (Royaume-Uni)
Plateforme : Windows - **Sortie prévue :** été 2027 - **Langue :** anglais - **Prix actuel :** 14 €

2 Fights in 2 Tight Spaces

John Wick se met aux cartes

PAR NODDUS



On peut faire évoluer son deck au fil de la partie comme dans un *Slay the Spire*, et même débloquer des cartes contextuelles aux capacités avancées.

On a d'abord eu *Fight in Tight Spaces*, un jeu de baston avec des cartes. Puis on a eu *Knights in Tight Spaces*, la même chose avec des chevaliers. Sa suite vient de sortir en accès anticipé, et s'appelle *2 Fights in 2 Tight Spaces*. Si l'on suit les films *Fast & Furious*, on devrait donc voir sortir dans les prochaines années *Tight Spaces : Tokyo Drift* et *Fight in Tight Spaces : Hobbs & Shaw*, en featuring avec Jason Statham. Vous l'aurez lu ici en premier.

Avec son nom imprononçable, *2 Fights in 2 Tight Spaces* est toujours une affaire de cartes et de mandales. Chaque partie se passe dans un niveau, généralement un espace clos, composé de cases comme les plateaux d'*Into the Breach*. Il y a d'abord mon personnage au milieu, qui peut être spécialisé dans les armes à feu, la discrétion ou la mêlée en fonction de la classe que j'ai choisie avant de me lancer. Et autour de moi, une belle brochette d'ennemis. Ils veulent se battre et ça tombe bien, je sais me battre.

Fenêtre sur bourre

Tour après tour, je pioche une nouvelle main de cartes qui représentent chacune une attaque différente. Certaines cartes moins chères en points d'action balancent un crochet du droit ou un coup de pied dans l'estomac du voisin, mais d'autres peuvent créer des combos en attaquant trois ennemis d'un coup ou en les faisant rebondir les uns contre les autres. *2F2TS* (c'est cher, le papier) est un jeu de castagne, mais c'est avant tout un jeu d'anticipation où il ne faut pas avoir peur de réfléchir



plusieurs minutes à la carte qu'on va poser. Le placement et les réactions en chaîne ont autant d'importance que les attaques, d'autant que les ennemis peuvent se frapper entre eux et se tirer dessus si on déplace les uns devant les autres.

Les poings dans les pioches

D'un point de vue mécanique, cette suite ne révolutionne rien si vous avez déjà passé un peu de temps sur le jeu original. Mais en plus d'ajouter des nouvelles cartes par-ci par-là, c'est surtout l'occasion pour le studio d'allonger considérablement la rejouabilité avec davantage de missions aléatoires et un nouveau mode multijoueur coopératif pour éclater des crânes en compagnie de quelques amis. Pouvoir jouer avec des amis est un ajout plus que bienvenu et même plutôt malin, puisqu'il faut parler avec son partenaire pour créer les meilleurs combos de cartes. Dommage cependant qu'il s'agisse pour l'instant de la partie la plus cassée du jeu, qui souffre de nombreuses désynchronisations et de problèmes d'optimisation. Après tout, les accès anticipés sont faits pour ça et sa version finale prévue pour l'été prochain a du temps pour corriger ces imperfections et étoffer le contenu du jeu.

EN L'ÉTAT

La formule est toujours ce qui s'approche le plus d'un *tactical* basé sur John Wick, et cette suite est sans doute la meilleure porte d'entrée pour la série. Frappez, tirez, envoyez valser, amusez-vous mais soyez prévenus : dans son contenu comme sa technique, c'est un accès anticipé encore un peu maigrichon.

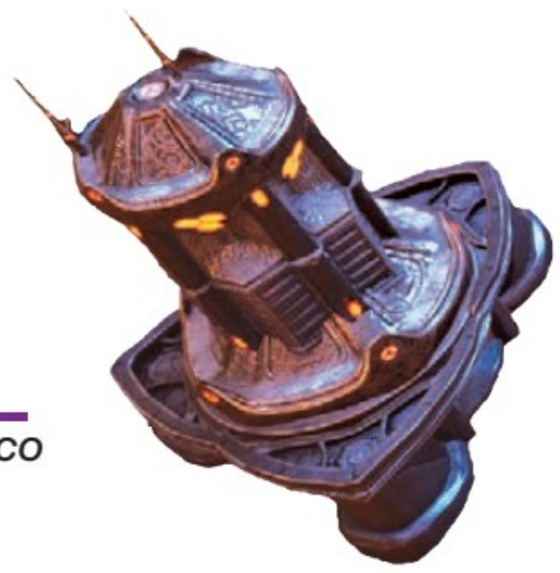
SANS DANGER

Genre : RTS avec des gouttes de RPG dedans - **Développeurs :** Starlance Studios, Ironward (États-Unis) - **Éditeurs :** Starlance Studios, Gamersky Games - **Plateforme :** Windows - **Sortie prévue :** NC - **Langues :** anglais sous-titré en français - **Prix actuel :** 40 € (ouch)

ZeroSpace

Un cousin malin

PAR PERCO



J'ai un passé de toxico. Le ladder de *Starcraft 2* m'avait changé, et fait de moi un être lamentable. J'étais obsédé, dépendant, je ne pensais plus qu'à mes *build orders*. Ce passif, que je voudrais oublier, c'est pourtant très exactement celui auquel Starlance Studios, la bande aux commandes de *ZeroSpace*, veut s'adresser. Mais pas seulement.

Inutile d'aligner trois heures de jeu pour s'en rendre compte : ça transpire le savoir-faire de vétérans traumatisés par le *creep* dès le premier clic. On évolue en terrain connu, certes, mais dans un intérieur réagencé avec de vraies idées de bons bricoleurs, pas juste un coup de peinture fraîche sur un cadavre encore chaud. Le casting aligne pour l'instant trois factions[1]. D'abord le Protectorat, force militaire humaine très classique engagée dans le secteur Orion pour s'écharper autour du « flux », cette ressource dorée qui sert de pétrole spatial à tout ce beau monde. En face, les Grell, une faction végétale qui préfère vous étouffer sous le nombre plutôt que par la finesse tactique – oui, des Zergs croisés avec les géraniums de votre mémé. Enfin, la Légion : un empire de fanatiques monolithiques débarqué d'on ne sait où avec des gros chars lourds et une dévotion mal placée. En jeu, on retrouve de la collecte, de la production à la chaîne et de la microgestion pour utiliser les pouvoirs actifs ou *splitter* ses troupes sous une pluie d'obus. Tout cela transpire le *StarCraft II* par tous les pores. C'est assumé, revendiqué, et Starlance ne cherche même pas à s'en cacher.



Copie non conforme

La vraie réussite de *ZeroSpace*, c'est pourtant sa pleine conscience qu'il ne fera jamais mieux que son mètre étalon. À vouloir copier bêtement Blizzard, on ne récolte au mieux qu'une contrefaçon pâle. L'équipe a donc empilé une brouette d'idées neuves sur ces fondations historiques pour insuffler une vraie personnalité à son bébé. La meilleure ? La possibilité de panacher son armée de base avec des factions mercenaires secondaires. Ces dernières n'apportent aucun bâtiment, mais débarquent avec leur propre assortiment d'unités. Avec plus d'une centaine de combattants au compteur, le jeu vous pousse à bricoler votre propre identité tactique sur mesure, plutôt que de vous enfermer dans le costume rigide d'une race fixe. Par-dessus ce bazar, Starlance greffe un système d'expérience en cours de partie. En capturant des tours de contrôle disputées sur la carte, on engrange des points pour débloquer des améliorations passives et des capacités globales dans un arbre de talents touffu. C'est déroutant, mais diablement efficace pour forcer l'agression et l'expansion permanente – d'autant que la ressource de base se récolte automatiquement, seules les sources de flux nécessitant quelques péons. Ajoutez à cela des héros à la *Warcraft III* qui agissent en vrais soutiens tactiques sans jamais devenir des demi-dieux façon MOBA, ainsi que des arbres technologiques truffés de choix définitifs, et vous obtenez un ensemble d'une richesse folle. Parfois bordélique, mais sacrément stimulant.

ZEROSPACE EST L'UNE DES SURPRISES LES PLUS RAFRAÎCHISSANTES DU GENRE DEPUIS UN BAIL.

Un été à la campagne

Cette débauche d'idées se paie : le mur d'apprentissage est raide. Conscient du risque de noyade, le studio a parallèlement simplifié des mécaniques de base. Outre les récolteurs automatiques qui réapparaissent gratuitement, *ZeroSpace* permet de mettre des constructions en file d'attente pour qu'elles se lancent toutes seules dès que le portefeuille le permet. Pareil pour la micro : un outil génial vous laisse tracer une forme à la souris sur le terrain pour que vos unités s'y déploient sagement en formation. Grâce à cette sorcellerie, même votre serviteur a réussi à caler des concaves d'attaque impeccables sans s'emmêler les doigts dans le clavier. Les théoriciens du multijoueur ont déjà de quoi s'amuser, et les *build orders* les plus crasseux ne tarderont pas à inonder la toile. Reste que la plupart des RTS récents commettent l'erreur fatale de tout miser sur le multi et compétitif en laissant le joueur solo crever de faim dans un coin. *ZeroSpace* évite l'écueil en proposant une vraie campagne scénarisée, doublée, avec dialogues à choix multiples et gestion de l'équipage à la *Mass Effect*. L'écriture oscille entre le travail d'un stagiaire appliqué et la série B spatiale, mais les douze missions de cet accès anticipé s'avèrent variées et très plaisantes. Avec, en rab, du versus classique (1v1, 2v2) et de la coop' PvE, personne n'est laissé sur le carreau. Au final, *ZeroSpace* est l'une des surprises les plus rafraîchissantes du genre depuis un bail. Si Blizzard refuse de sortir *StarCraft III*, autant laisser des passionnés qualifiés s'en charger. Il reste néanmoins du pain sur la planche : la lisibilité visuelle est souvent prise en défaut, l'interface est très loin de la perfection, le contraste des couleurs brouille les combats de masse et l'IA s'accorde parfois des pauses contemplatives en plein siège. Ces détails de finition sont souvent les plus durs à régler pour un studio indépendant. Mais si Starlance parvient à polir ses bijoux et à écrémer un surplus de gras, on tient là un sacré bon petit jeu.

1. Une quatrième est prête et testable, mais pas encore disponible en multijoueur.

EN L'ÉTAT

ZeroSpace ne va pas remplacer *StarCraft* sur l'étagère, et il ne le prétend pas. Mais c'est la première proposition qui donne un peu envie depuis longtemps : un mélange de factions malin, des héros qui respectent l'esprit du genre, et une offre de contenu qui n'oublie personne. Il faudra corriger l'interface, muscler l'écriture, et peaufiner la clarté, mais la base est solide et sincère. C'est un peu cher, mais tout travail mérite salaire et on y retourne avec un enthousiasme raisonnable et un œil sur la suite.

SANS DANGER



Francis Shepard, le frère du célèbre commandant.

La nature a horreur du vide
On regrettera juste le gadget de la « Guerre Galactique », conflit persistant à la *Helldivers 2* où l'on se bat sous la bannière de trois streameurs célèbres (Winter, Neo, uThermal) pour gagner de vagues portraits de profil. Se faire trouer la peau pour couronner un influenceur qu'on ne connaît ni d'Ève ni d'Adam, très peu pour moi.



PAR ACKBOO

Socialiskigrad

LA FAUCILLE ET LE MORTIER

Genre : city-builder - **Développeur / Éditeur :** Sgriusoft (Italie) - **Plateforme :** Windows - **Date de sortie :** NC

Bien sûr que mes joues ont rosi lorsque j'ai découvert *Socialiskigrad.* Le titre, déjà, quel programme ! Et l'ambiance ! Regardez-moi la tristesse de ces bâtiments soviétiques. La monotonie de ces barres d'immeubles grises ! La géométrie stalinienne de ces quartiers résidentiels déprimants ! Je sais déjà que je vais adorer ce jeu.

Tout cela, c'est bien sûr la faute de *Workers & Resources : Soviet Republic*. Avant ce chef-d'œuvre, je ne savais pas que j'étais malade. Que j'avais une fascination malsaine pour l'architecture brutaliste des régimes totalitaires. Mais c'est ainsi. Je ne vais pas m'auto-kink-shamer. Je vais plutôt sauter à pieds joints dans ce que nous propose *Socialiskigrad* : devenir maire d'une jeune nation post-soviétique et bâtir un paradis urbain des travailleurs. Cela se fera progressivement district par district (il y en aura 14, répartis dans quatre biomes différents, comme la steppe ou la côte), qu'il faudra recouvrir d'un « éclatant amas de béton », comme le dit son développeur, qui est décidément mon genre de poète.

S'approprier les moyens de construction

Côté mécanismes de jeu, on nous annonce une gestion des ressources « simple mais captivante », dans laquelle il faudra équilibrer tous les paramètres habituels d'une ville, de la production énergétique au système de santé en passant par l'approvisionnement en nourriture, la main-d'œuvre, les loisirs offerts à la population et les finances publiques. On pourra construire des gares, des ports, des aéroports, afin de développer l'économie de la région, même si je n'ai pas encore trop bien compris quel serait le niveau de micro-management des usines et des installations agro-industrielles. *A priori*, ça ne sera quand même pas aussi ambitieux et pointu que sur *Soviet Republic*, puisque le développeur annonce des parties conçues pour durer une quinzaine d'heures. Mais c'est surtout l'ambiance lugubre et l'arrière-goût nostalgico-socialiste qui devraient faire toute la saveur de ce city-builder. Il faudra notamment gérer la propagande gouvernementale, la corruption rampante et les grèves d'ouvriers, comme au temps pas trop béni de l'URSS. La vue isométrique un peu rétro, les graphismes anguleux et la palette de couleurs marronnasse semblent parfaitement adaptées au thème du jeu. Vous pourrez même repeindre les bâtiments, au cas où les couleurs par défaut vous paraîtraient trop joyeuses et bourgeoises.



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



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

Télécharger dans l'App Store

DISPONIBLE SUR Google Play

SERVICES APRÈS VENTE

Avec les superviseurs musicaux du jeu vidéo

« On traite nos morceaux comme des vaches sacrées » Par *Concombre Masqué*

D'ici quelques mois, la terre entière s'arrêtera de tourner pour le lancement de *GTA VI*. Si certains joueurs boucleront la campagne doctement tandis que d'autres s'amuseront à leur manière en roulant exclusivement sur les PNJ qui portent des sacs à dos, les fins esthètes auront droit à une expérience encore plus spécifique : celle de faire des découvertes musicales.





Armé de ses moyens infinis, Rockstar est l'un des rares studios qui peut tout se permettre – qu'il s'agisse de remplir ses radios de classiques et de nouveautés éclectiques, de s'acheter toute une bande originale (dans *GTA V*, elle était signée par Tangerine Dream) ou même de commander des inédits. Réfléchissez-y : s'il vous fallait payer une piécette pour chaque licence des centaines de morceaux entendus dans le jeu, son prix de vente de 80 euros deviendrait vite un heureux souvenir. Rockstar reste Rockstar, donc représentatif de rien d'autre, mais la supervision musicale (qui consiste plus ou moins à déterminer la playlist d'un jeu), demeure un métier bien spécifique de l'industrie, sinon très changeant dans ses titres et ses fonctions. Si ces curateurs de l'ombre cultivent des vues différentes sur leur métier, aucun d'entre eux n'est arrivé où il est par hasard. Par exemple, chez EA, c'est Raphaella Lima, la *global music marketing director*, qui décide des

« Je ne pourrais pas créer une playlist destinée à des millions ***de joueurs si elle n'était que le reflet de mes goûts personnels. » – Fraser Strachan***

morceaux présents sur la licence *EA Sports FC* (anciennement *Fifa*) depuis 2004. Dans un entretien au magazine *Rolling Stone*, elle se confiait brièvement sur son métier : *« En 2004, nous avons notamment intégré le morceau "Já Sei Namorar" du groupe brésilien Tribalistas. Je me souviens encore de Steve Schnur [président de l'EA Music Group, NDLR], qui a déclaré :* "C'est une chanson fantastique, il faut que le reste du monde l'entende." *Et c'est bien là le cœur de notre métier : utiliser la connexion que l'on a avec de nombreux joueurs, et leur donner l'occasion de découvrir de nouvelles choses. »* En outre, Lima rapporte que la présence d'un morceau dans un *EA Sports FC* peut aller jusqu'à sextupler ses écoutes sur les différentes plateformes.

Kid AAA

L'épisode suivant, qui se déroule intégralement au Japon, semblait inévitable, et son équipe de développement a parfaitement fait ses devoirs. La première course de *Forza Horizon 6* s'accompagne d'« Idol » de Yoasobi (une très belle surprise pour les weebs, comme le relevait Kocobé dans son test), un générique d'anime qui a été le morceau le plus écouté sur YouTube Music à sa sortie en avril 2023. L'actualité anime se reflète dans une radio idoine où elle côtoie des groupes incontournables comme Yellow Magic Orchestra, et les touches de Japon se retrouvent sur toutes les fréquences, jusque dans celle dédiée à la musique classique. En tant que *lead audio designer*, Fraser Strachan

travaille sur toutes les formes de sons, bagnoles incluses. Pour l'épineux choix des radios, il se réunit chaque semaine avec Mike Brown et David Orton, également *audio designers*, et papote avec eux de leurs derniers coups de cœur, afin de trouver un équilibre entre goûts personnels et pur éclectisme. « *Je ne pourrais pas créer une playlist destinée à des millions de joueurs si elle n'était que le reflet de mes préférences* », concède-t-il. Qu'est-ce qui permettra de plonger le joueur dans des vacances vibrantes, sinon virtuelles, en roulant à toute berzingue ? « *Il s'agit de ne pas trop pencher vers un genre en particulier et de prendre le risque d'aliéner certains joueurs.* » Au sein de l'équipe, chacun a son genre fétiche : ses collègues Kyle Hopkins et Maya Halfon sont notamment là pour entretenir le lien avec les distributeurs et tenter de déterminer, souvent avec un temps d'avance, ce qui permettra de constituer « *une playlist fraîche que le public n'a pas encore trop entendue* ». Depuis le quatrième épisode, la piste choisie pour le menu principal, en l'occurrence « A Moment Apart » d'ODESZA, jouit d'un bond de popularité grâce à *Forza*. « *Pour la première fois, des gens sont venus nous dire* "Oh, celle-là, je l'ai aussi entendue en faisant les courses" », raconte Strachan. Et voilà comment un jeu de bagnole est indirectement devenu un rendez-vous pour l'industrie de la musique.

Johnny Boy

Mixtape propose une expérience radicalement différente : la musique constitue le cœur même du gameplay. Qu'il s'agisse des groupes Lush, Portishead ou Mondo Rock, rien ne dépasse l'année 1994. On y suit les dernières heures de la vie lycéenne de Stacy Rockford, qui cultive un rapport très romantique avec ses morceaux préférés, part en quête de la playlist parfaite et rêve d'une carrière de superviseuse musicale. Les enjeux de la curation étaient bien différents pour Johnny Galvatron, fondateur du studio Beethoven & Dinosaur. C'est un joyeux drille, qui ne se sépare jamais ses lunettes de soleil et s'exclame « *CHANMÉ !!!* » à la mention du groupe Devo. À l'âge de 14 ans, il avait déjà une basse dans les mains. Au lycée, il ressemblait à un personnage de *Scott Pilgrim*. Il a ensuite monté le groupe The Galvatrons à 19 ans et fait le tour de la scène rock de Melbourne. « *Au troisième concert, on signait un deal avec Warner Brothers*, nous confie-t-il. *Au vingtième, on jouait devant 20 000 personnes dans la ville de Meredith. On a vécu une ascension fulgurante, on a pondu un album naze et je détestais partir en tournée. Je suis toujours malade à la simple vue d'un van. Je me suis dit que si je faisais des jeux vidéo à la place, je pourrais tranquillement me planquer chez moi pendant des années.* » Plus tard, Galvatron rencontre Josh Abraham (notamment connu pour le tube « Addicted To Bass »), avec lequel il composera une partie de la bande-son du premier jeu de son studio. « *J'étais vraiment pauvre à l'époque, et monter la démo de* The Artful Escape *était un peu mon plan de la dernière chance* », poursuit-il. Son expérience de musicien lui a été particulièrement utile pour *Mixtape*, dans lequel il a glissé une poignée de compositions, anonymisées avec des noms de groupes à coucher dehors. Pour lui, tout est une question de contexte, et il n'existe pas vraiment de parcours consacré au métier de superviseur musical. Il décrit son studio comme « *un gang bariolé* », dont les profils viennent à la fois de l'industrie musicale, de l'illustration de livres pour enfants et de l'écurie Marvel.

> « *Quand Roxy Music vous refile "More Than This",* ***vous avez plutôt intérêt à bien l'utiliser.*** »
> **– Johnny Galvatron**

Encore Devo, toujours Devo

Pour créer *Mixtape*, le processus musical s'est fait à l'inverse d'un épisode de *Forza* : le choix des musiques a souvent précédé l'histoire et les mécaniques de jeu, qui montrent ce que ressentent les personnages ou ce qu'ils cherchent à nous transmettre. Au milieu du jeu, le personnage de Stacy subit une petite trahison amicale. « *On a testé des chansons tristounes, un peu neuneu parfois, puis on s'est dit qu'on allait faire une* Reservoir Dogs *en prenant un tout autre genre, sombre et doux-amer à la fois, avec "Most Of All" de BJ Thomas,* renchérit Galvatron. *Parfois, la musique nous a dicté comment procéder, parfois c'était l'inverse. Il ne fallait pas s'arrêter à la grandeur de la musique, mais au concept de liberté adolescente et voir ensuite comment l'appliquer mécaniquement à travers la musique.* »

Mixtape nous accueille avec « That's Good » de Devo, un groupe adulé par Galvatron, lequel ne partage pas exactement la vision plus équilibrée de ses homologues au sein des gros studios : il cherche avant tout à mettre ses propres coups de cœur en avant. Une approche qui paye quand il s'agit de valider les droits desdits morceaux : souvent, une bonne musique sert seulement à vendre quelque chose. Mais quand on cherche à remplir un jeu où les personnages devisent par le menu sur le fait d'adorer le tube dont vous avez les droits, ça ouvre des portes et provoque « *de sacrés bons deals* » pour une équipe aussi réduite. « *On traite ces morceaux comme des vaches sacrées. Quand Roxy Music vous refile "More Than This", vous avez plutôt intérêt à bien l'utiliser, c'est l'Excalibur des bonnes chansons.* » Cependant, cet amour ne ruisselle pas nécessairement sur les plus petits artistes, surtout sur Spotify : « *Si mon chèque est passé de 35 à 45 dollars, je ne m'en suis pas rendu compte.* » Lorsque je conclus l'entretien en demandant à Galvatron sa manière préférée de faire des découvertes musicales, il n'a pas à réfléchir longtemps pour répondre : « *Discuter avec des nerds qui adorent parler de musique. Oh, et aller à des concerts dans des salles dégueu où la moquette colle.* » ■



Fuser (2021)



Johnny Galvatron parle à travers son protagoniste dans *The Artful Escape* (2021) : « *Le travail d'un artiste n'est pas de donner aux gens ce qu'ils veulent, mais ce qu'ils n'auraient jamais pu imaginer.* »

Comme le rapporte Johnny Galvatron, il est beaucoup plus facile d'obtenir les droits d'une musique dans un jeu qui va la diffuser en entier et en chanter ses louanges.



Le dernier *Forza* envoie des chansons de Kana-Boon, Zutomayo, Creepy Nuts et autant de génériques d'animes à la mode.

PAR LOUIS DEROO

Enquête sur Voodoo, le géant français du jeu mobile



« Ils prennent les jeunes développeurs en sortie d'école, et ils les essorent »

Turnover structurel, pression constante, accusations de management toxique… Durant plusieurs mois, *Canard PC* a interrogé développeurs et spécialistes afin de révéler l'envers du décor de Voodoo, star française du jeu mobile.

Les médias économiques le scandent à chaque titre : Voodoo est une belle réussite à la française : « une pépite », « dans une forme insolente », qui « enflamme son chiffre d'affaires ». En 2023, l'entreprise spécialisée dans l'édition de jeux mobiles était valorisée à près de 1,7 milliard d'euros, faisant entrer l'entreprise dans le club très restreint des « startups licornes françaises ». Comment en est-elle arrivée là, avec près de 1 000 salariés éparpillés entre Paris, Istanbul ou encore New York ? Selon les intéressés, en développant des jeux mobiles, « grâce à une culture produit solide » et « une technologie marketing de pointe ». Bon, coupons court à cette ambiance corporate digne des pires Powerpoints d'investisseurs, et reformulons : en développant des centaines de jeux d'arcade simplistes bourrés de publicités, produits à la chaîne par des développeurs qui se déclarent constamment sur la sellette. C'est de cette réalité que nous ont témoigné pour la première fois plus d'une quinzaine de développeurs et *game artists*, lesquels ont travaillé au sein du bureau parisien de l'entreprise entre 2017 et 2026 ou sont toujours en poste. Tous ont souhaité garder l'anonymat, en raison de clauses de confidentialité internes ou afin de ne pas perdre une potentielle opportunité d'emploi dans une période de crise pour l'industrie du jeu vidéo. Voodoo n'est évidemment pas la seule entreprise du secteur à être accusée de ces méthodes, mais son cas illustre les coulisses de production au sein de l'industrie des jeux mobiles grand public, un sujet dont on parle finalement très peu. Bienvenue dans le monde merveilleux de l'hypercasual gaming.

L'hypercasual gaming pour les nuls

Créée en 2013 à Paris par deux entrepreneurs, Alexandre Yazdi et Laurent Ritter, Voodoo est une entreprise pionnière en France dans le secteur des jeux mobiles, d'abord en tant que studio de développement, puis en tant qu'éditeur à partir de 2016. Derrière le terme hypercasual gaming se cachent des jeux aux mécaniques simples mais addictives, « *développés extrêmement vite, qui visent des joueurs occasionnels* », résume Julien Pillot, économiste spécialiste des industries créatives. Parmi les plus grands succès de l'entreprise figurent *Helix Jump* (2018), un jeu d'arcade ayant dépassé les 500 millions de téléchargements, dans lequel le joueur guide une balle à travers une série de passages étroits, ou *Paper.io 2* (2018), un jeu où l'on doit agrandir son territoire en traçant des lignes en évitant que les adversaires ne coupent notre trajectoire.

« Le modèle hypercasual mobile, c'est un die and retry : on jette 95 % des prototypes. »

Entre 2016 et 2021, le secteur est devenu l'un des plus juteux de ces dernières années dans l'industrie du jeu vidéo, avec des centaines de millions de revenus chaque année. Le secret de cette rentabilité ? Tout est conçu pour que le joueur enchaîne les publicités « interstitielles » toutes les minutes, entre deux parties. D'où des concepts ultra-simplistes créés pour de courtes sessions de jeu. Ces publicités sont extrêmement rentables car elles sont hyper-ciblées grâce aux données publicitaires associées à chaque utilisateur, ou encore à des outils comme l'« Identifier for Vendor » (IDFV) sur iOS, qui permettent à chaque éditeur de reconnaître un appareil et d'analyser les habitudes d'utilisation au sein de ses propres applications. « *En accédant à toutes ces données, je pouvais savoir comment tu t'appelles, ton âge, ton sexe, les jeux hypercasual auxquels tu as déjà joué ou qui sont installés sur ton téléphone…* », confie Erwan*, ancien développeur passé par Voodoo. Une mécanique sublimée par une flopée de logiciels et d'analystes de données visant à rendre le jeu le plus addictif possible. La qualité du titre et la créativité restent secondaires. « *Disons que les managers de Voodoo n'ont jamais touché à un jeu vidéo de leur vie* », glisse Baptiste*, un autre ancien développeur. Parmi les petites techniques bien connues utilisées par les développeurs du studio pour augmenter la rétention de l'utilisateur, et

* Tous les noms ont été modifiés pour préserver l'anonymat de nos interlocuteurs.



Helix Jump, un concept simple mais efficace : une balle que l'on contrôle dans sa chute entre des cerceaux, et une publicité en bas de l'écran et entre chaque partie.

donc la quantité de publicités diffusées, on trouve un système de génération de niveaux infinis, des récompenses quotidiennes ou même la création d'un faux mode en ligne, avec de faux noms d'utilisateurs concurrents, pour griser le joueur en lui donnant l'impression d'être un Dieu vivant du jeu mobile.

« Un die and retry »

Au plus fort de son activité, de 2015 à 2022, Voodoo se vantait de publier quatre jeux par mois. Pour toute personne qui connaît un minimum les étapes de développement dans le monde du jeu vidéo, un tel rythme de travail semble insoutenable, si l'on entend proposer à ses employés des conditions de travail décentes. Surtout qu'au sein de ces sociétés de jeux mobiles, les développeurs doivent être multitâches, à raison d'un projet par personne, du prototypage au style graphique. Voilà pourquoi les entreprises du secteur ont plutôt choisi de proposer directement des productions de piètre qualité visuelle, codées et pensées en une poignée de jours. « *Le modèle hypercasual mobile, c'est un* die and retry *: on jette 95 % des prototypes et seulement quelques-uns ont la possibilité d'être retravaillés et commercialisés dans le monde entier* », témoigne Clément*, développeur

La majorité des développeurs ont témoigné avoir appris leur licenciement **de manière brusque, sans avertissement, à la moindre baisse de rythme.**

au sein de l'entreprise entre 2018 et 2021. Derrière ce système, un objectif est recherché coûte que coûte : le « hit », un jeu qui dépasserait les 10 millions de téléchargements. Chaque prototype passe ainsi par une batterie de tests : diffusions de vidéos sur les réseaux sociaux pour mesurer le taux de téléchargement par publicité, comparaison de plusieurs versions afin d'identifier les mécaniques qui retiennent le plus les joueurs… Ce n'est qu'une fois les indicateurs de rétention et de rentabilité des publicités jugés satisfaisants qu'une équipe dédiée reprend le projet pour l'enrichir en contenus et options payantes avant sa sortie officielle. Mais en cas d'échec – soit la majorité du temps – pas de pitié, les jeux sont directement abandonnés.

Un turnover structurel

« *Tout cela crée un modèle extrêmement productiviste et intensif en capital humain* », poursuit Julien Pillot. Et amène donc une pression constante sur le lieu de travail, où chacun doit constamment faire ses preuves pour être reconnu. « *Les objectifs de rendus étaient de quatre à huit vidéos de publicité par jour sur une idée de gameplay développée,* raconte Jordan*, ancien développeur marketing dont le métier consistait à produire ces publicités de tests. *Si nos performances n'étaient pas à la hauteur, ils nous avertissaient que nous devions vite remonter nos résultats pour ne pas être licenciés.* » Pour un développeur classique, le rythme attendu est d'un prototype par semaine : « *On était très souvent en période de crunch, avec des jours où je continuais chez moi jusqu'à deux ou quatre heures du matin pour tout finir* », témoigne Gaspard*, employé dans un studio externe qui a depuis fermé ses portes. Et si l'on ne suit pas le rythme, direction la porte de sortie avec une rupture de contrat avant la fin de la période d'essai ou en plein CDI. « *J'ai vu un nombre incalculable de développeurs partir,* [remerciés à la fin de leur période d'essai ou à la suite d'une rupture conventionnelle, NDLR], poursuit Clément. *Je me souviens d'un collègue qui n'a pas pu sortir son jeu à une semaine près, car un concurrent s'est montré plus rapide que lui avec une même idée, et qui a été contraint de partir quelque temps après.* »

La majorité des développeurs nous ont ainsi témoigné avoir appris leur licenciement de manière brusque, sans avertissement, à la moindre baisse de rythme. « *C'était un management dur, sans attache émotionnelle,* témoigne Guillaume*, *game artist* ayant travaillé de 2018 à 2021, lui aussi remercié à la fin de sa période d'essai sans signe avant-coureur. *J'ai vu bon nombre de personnes en larmes, qui ont mis du temps à s'en remettre.* » Les périodes d'essai sont régulièrement étendues jusqu'au maximum légal (huit mois pour un cadre après un renouvellement), laissant les nouveaux employés dans l'incertitude. « *J'ai été virée du jour au lendemain avant la fin de ma période d'essai, en perdant tous mes accès avant même d'avoir une réunion pour me l'annoncer,* déplore Julie*, employée à Voodoo entre 2017 et 2018. *J'ai dû partir sur le moment même,*

L'attaque des clones

Premier arrivé, premier servi. Les cas d'accusations de plagiat de jeux hypercasual sont fréquents. « *Il faut avoir de la chance niveau timing pour ne pas être copié par un concurrent, parce qu'il n'existe quasiment aucune sécurité juridique à ce niveau-là* », explique Clément*, ancien développeur de jeux mobiles. En 2018, le développeur de *Donut County*, Ben Esposito, accusait par exemple Voodoo de s'être fortement inspiré de son concept avec *hole.io*, où le joueur contrôle un trou qui engloutit des objets pour grandir. Mais le plus souvent, les studios hypercasual se copient entre eux : « *Dès qu'un filon s'ouvre, chaque studio essaie de faire de l'argent rapidement, puisqu'en cas de succès tout le monde oublie l'original* », raconte Erwan*.



Donut County (à gauche) vs *Hole.io*.

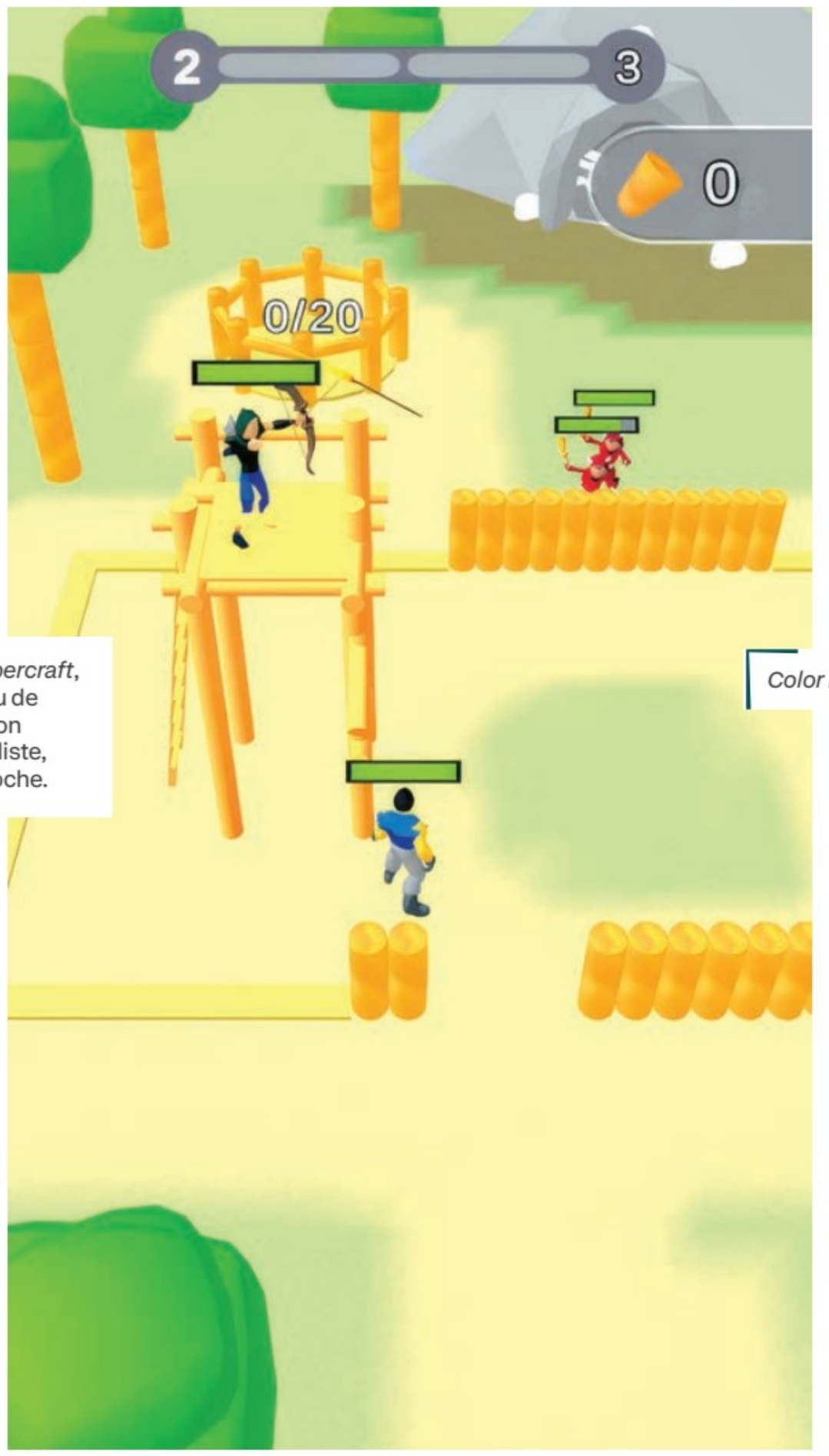


Paper.io 2, jeu de contrôle de territoire, donne l'impression d'affronter des joueurs en ligne pour griser l'utilisateur.





Une illustration créée par Voodoo à l'occasion des 10 ans de l'entreprise, illustrant le passage de l'hypercasual à l'hybridcasual.



Lumbercraft, un jeu de gestion simpliste, et moche.

Color Bus Trip



sans finir la journée : on ressort d'une expérience comme ça cassé. » La quasi-totalité des employés sont en CDI, mais les ruptures conventionnelles s'enchaînent, pour éviter de multiplier les litiges, même si Voodoo en profite souvent pour payer le moins possible. « *Sur place, on parle même de "Voodouilles". On vous parle d'un gain sur les bénéfices de jeux, ou on passe des accords oraux sur les objectifs, mais ces promesses peuvent sauter à tout moment* », témoigne Damien*, développeur entre 2021 et 2022. D'après lui, « *Voodoo n'a jamais gagné aux prud'hommes, donc c'était "facile" de faire plier, mais ils essayaient toujours, ce qui est usant.* »

Le déclin de l'hypercasual gaming

Pendant un temps, Voodoo a doublé son bénéfice d'année en année grâce aux revenus publicitaires de ses jeux. Mais cette croissance s'est essoufflée en 2021-2022, avec la saturation du marché et l'arrivée de l'App Tracking Transparency (ATT) d'Apple, qui a limité le ciblage publicitaire en imposant le consentement des utilisateurs. « *Ils ont rendu le ciblage publicitaire beaucoup moins précis, ce qui a réduit la valeur des impressions publicitaires dans les jeux* », résume Julien Pillot. Dans la foulée, la CNIL a infligé à Voodoo une amende de trois millions d'euros pour avoir continué à collecter des données sans consentement, en violation du RGPD.

En 2023, Alexandre Shea, responsable de publication chez Voodoo, annonçait « la mort de l'hypercasual » au salon Pocket Gamer Connects. L'entreprise a alors rapidement effectué une transition vers des jeux dits « hybridcasual » et « casuals »

« *Cette boîte détruit toute passion pour le métier* et te forme au goût de l'argent. »

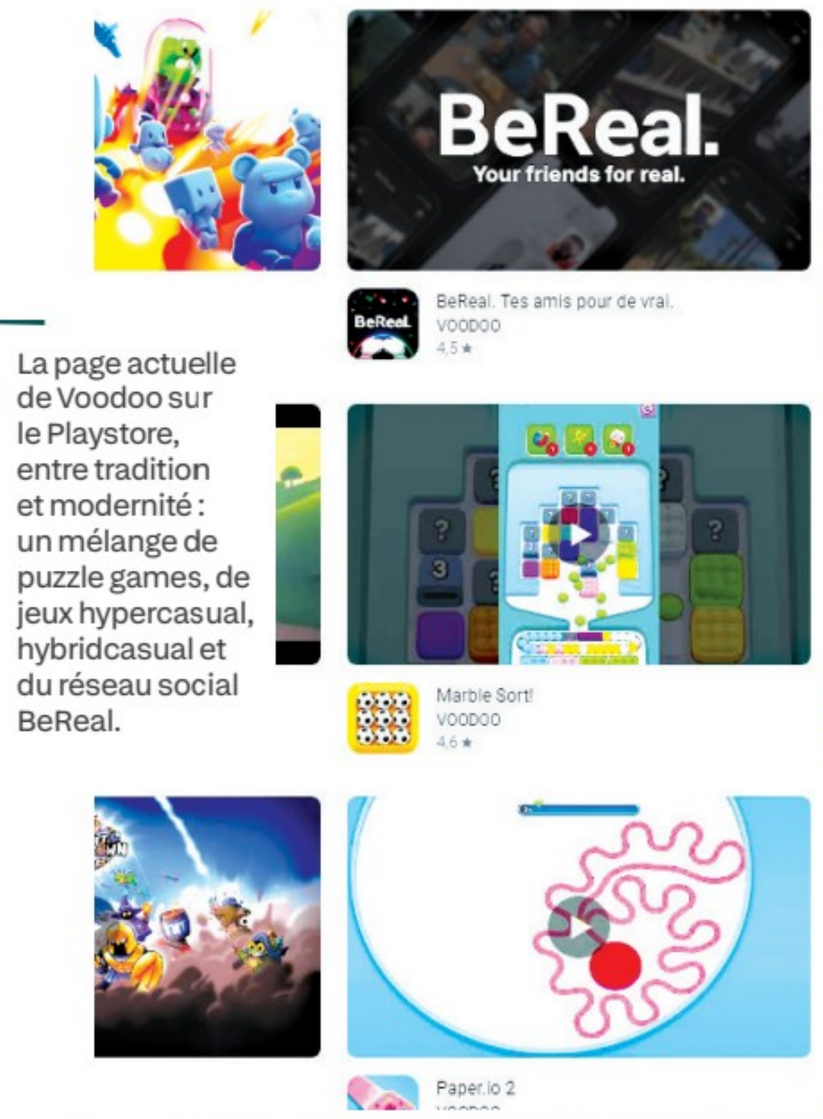
– c'est-à-dire la même chose, mais avec des concepts plus développés, moins de pubs et de nombreuses microtransactions. L'entreprise a aussi diversifié ses revenus en vendant son expertise à d'autres studios et en rachetant des entreprises comme BeReal – licenciant près d'une trentaine de salariés par la même occasion. « *En 2024, les jeux hypercasual ne représentaient plus que 22 % du chiffre d'affaires total, contre 100 % en 2021* », écrit l'entreprise dans son communiqué de mai 2025. L'un de leurs objectifs est désormais de créer le prochain jeu « *capable de réunir des centaines de millions de joueurs à l'échelle mondiale* », pour concurrencer des éditeurs comme King (*Candy Crush*) ou Supercell (*Clash Royale*).

Crunchs et culture managériale toxique

Pourtant en interne, rien n'a vraiment changé. L'entreprise parle encore dans son communiqué de « 2 000 prototypes » développés chaque année au sein des studios internes et externes. Comme à l'époque de l'hypercasual gaming, chacun de ces studios doit obtenir des résultats chaque trimestre pour espérer ne pas fermer. « *Le problème de Voodoo, c'est qu'ils veulent devenir une boîte développant des jeux plus ambitieux mais qui fonctionne encore comme une entreprise qui fait de l'hypercasual, avec des objectifs de rentabilité à très court terme* », analyse François*, *game designer* au sein de l'entreprise. « *C'est devenu un battle royale entre des studios qui ne collaborent pas entre eux, mais se battent pour faire un prototype aux statistiques impossibles et décrocher la poule aux œufs d'or,* regrette Baptiste*, développeur à Voodoo de 2024 à 2025. *Cette boîte détruit toute passion pour le métier et te forme au goût de l'argent.* »

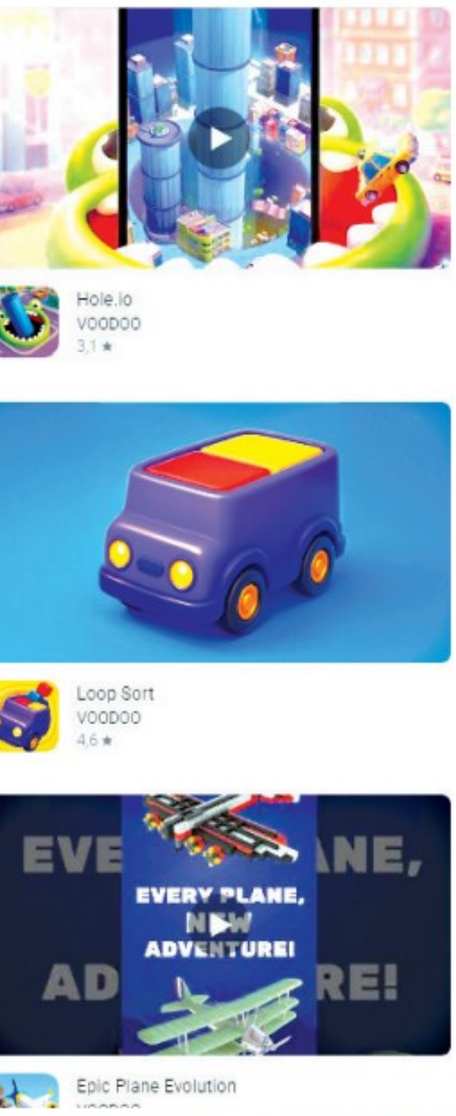
Les licenciements sont toujours effectués de manière brutale, selon les employés avec lesquels nous nous sommes entretenus. « *Nous étions dans le top 5 des meilleurs studios de puzzle games de Voodoo mais comme notre studio ne progressait plus, ils ont pris tout simplement la décision de le fermer du jour au lendemain* », s'insurge Erwan*, après trois années de loyaux services. « *Pour eux un développeur, c'est jetable, on peut le virer et en prendre un nouveau et recommencer* », conclut-il amèrement. « *Lorsqu'un collaborateur n'atteint pas le niveau de performance attendu, un plan d'amélioration est mis en place avec son manager et les ressources humaines* », affirme de son côté l'entreprise, indiquant que « *l'ancienneté moyenne de ses salariés dans le secteur gaming est de trois ans* ».

Les périodes de crunch seraient aussi plus fréquentes en amont des fins de trimestre. « *Pendant plusieurs semaines, nous étions au bureau de 9 h à 22 h. Nous avons eu droit à des perles de notre directeur de studio, parmi lesquelles* "personne n'est encore à l'hôpital, donc pour moi tout va bien", raconte François*, pointant un management toxique. *En tant que* game designer, *je n'étais pas le plus à plaindre, mais les programmeurs l'ont très mal vécu, car ce sont eux qui essuyaient le plus gros de la charge de travail. Certains ont même*



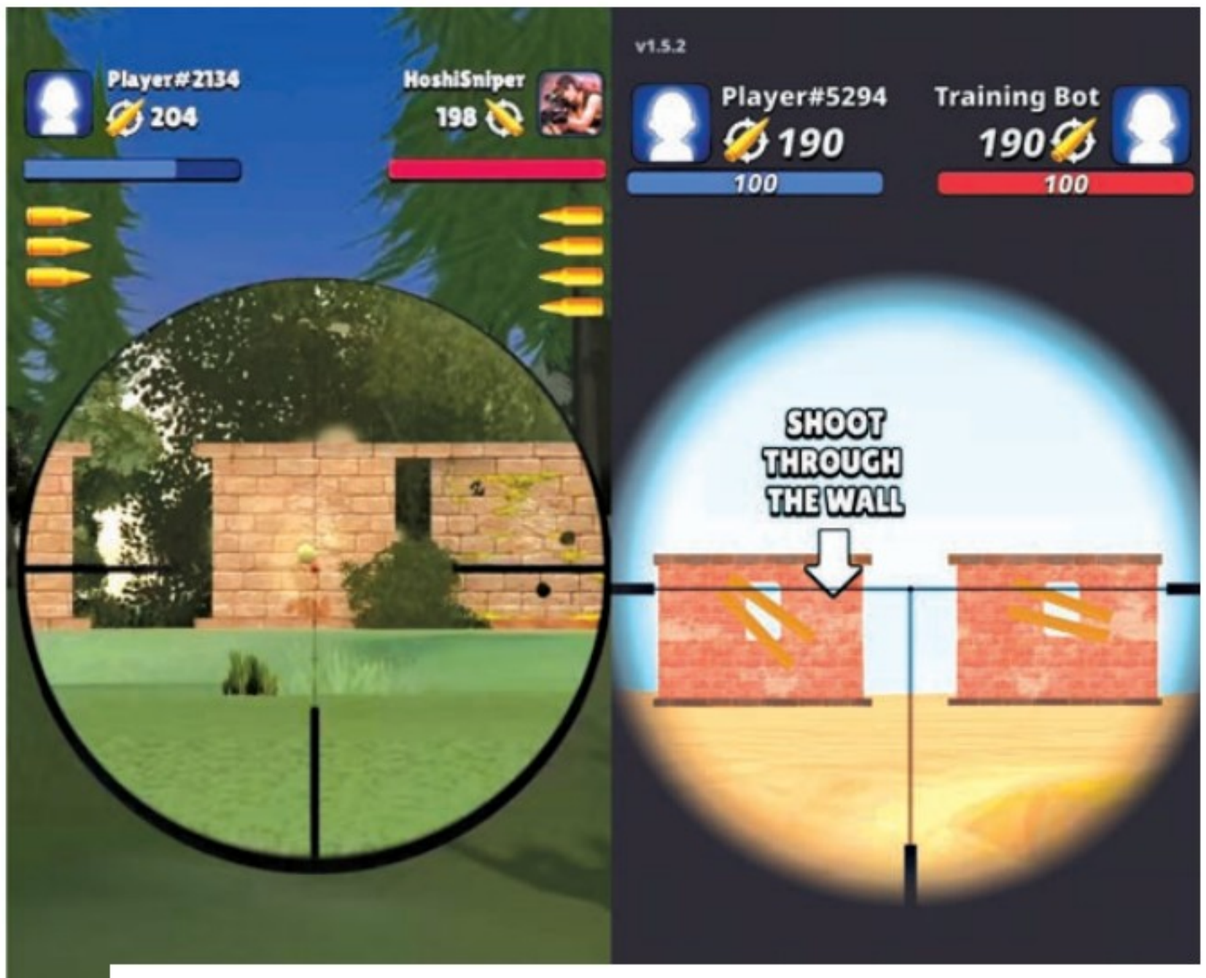
La page actuelle de Voodoo sur le Playstore, entre tradition et modernité : un mélange de puzzle games, de jeux hypercasual, hybridcasual et du réseau social BeReal.

Les nouveaux jeux développés par Voodoo ont des temps de développement et de suivi plus longs. *Mobcontrol* (2021) est un jeu mêlant action et stratégie où il faut multiplier ses troupes pour submerger ses adversaires.



La dernière guerre n'a pas eu lieu

Un métier en particulier est consacré à analyser les données : le développeur marketing. « *Mon travail consistait à modifier le gameplay, les visuels et les mécanismes pour tester ce qui générait des taux de clics et d'installation (NDLR : nombre d'installations par pub visionnée) plus élevés* », résume Fernand*, développeur marketing. Quitte à parfois tromper le joueur avec des aperçus du jeu qui ne ressemblent pas au jeu réel. « *La priorité reste toujours les métriques de performance, pas la cohérence ni les attentes des joueurs : nous produisons parfois des versions de gameplay "fausses" ou fortement modifiées.* » L'année dernière, Michael Youn ainsi que des youtubeurs s'étaient retrouvés au cœur d'une petite polémique pour avoir joué dans une publicité mensongère pour le jeu *Last War : Survival*, publié par un autre géant du secteur.



La pub à gauche vs la réalité à droite, pour le jeu *Snipers Duel* (2025) de Voodoo.





Aquapark.io

été virés car ils n'étaient pas jugés assez performants. » Même constat au sein des équipes marketing. « *Il s'agissait de périodes de crunch constantes, car les objectifs de rendus de vidéos augmentaient sans cesse : de nombreuses personnes ont démissionné et d'autres ont été licenciées* », témoigne Fernand*, développeur marketing, dont le contrat a été rompu une semaine avant la fin de sa période d'essai. Il dénonce « *une culture managériale toxique : comparaisons entre collègues, favoritisme, rôles flous et changements structurels qui impactent directement les artistes et les développeurs* ». Une pression renforcée par l'arrivée de l'intelligence artificielle : « *Une grande partie de la pression était justifiée en interne par l'introduction d'outils d'IA, comme s'il s'agissait de solutions miracles qui décupleraient instantanément notre productivité. En réalité, ils ont engendré davantage d'exigences sans alléger la charge de travail.* »

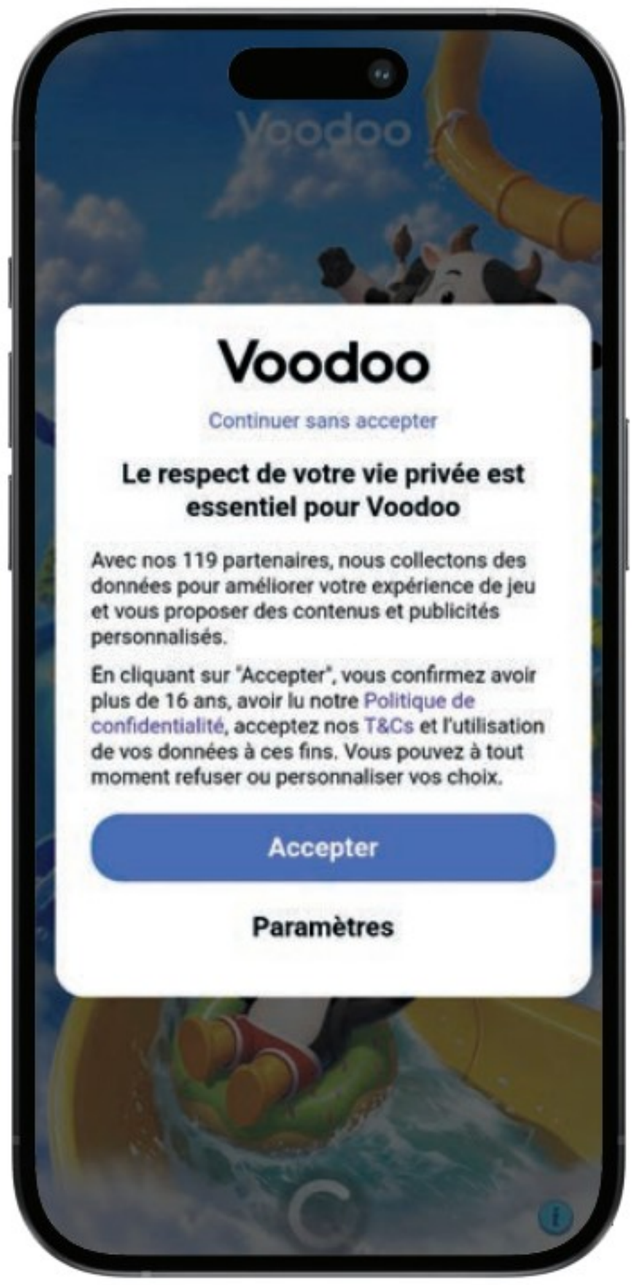
L'entreprise assure de son côté que « *des périodes de forte activité peuvent exister, mais qu'elles ne constituent ni une méthode de management ni une norme chez Voodoo* », citant les chiffres d'une enquête trimestrielle interne ayant recueilli plus de 500 réponses, où « *moins de 4 % des répondants mentionnent un rythme de travail trop intense* ». Questionné sur le contenu de ces témoignages, Voodoo assure que le bien-être au travail de ses équipes est « *un enjeu crucial* » et déclare appliquer « *une politique de tolérance zéro à l'égard des comportements toxiques* ». Elle affirme par ailleurs disposer « *de canaux de signalement et d'alerte permettant d'examiner tout fait précis, opérés par une plateforme externe indépendante, permettant à chacun de signaler des faits de manière anonyme* ». « *Cette politique n'est pas théorique*, nous écrit l'entreprise. *Elle a déjà conduit au licenciement de managers pour ce type de raisons.* »

Une lueur d'espoir ?

Arrivé à ce stade, on peut se demander pourquoi travailler dans ces entreprises alors que l'aspect créatif et les conditions de travail ne sont – pour être gentil – pas des plus attirantes. Car le marché du travail du jeu vidéo est saturé, et que le jeu mobile est un des seuls débouchés en sortie d'étude. « *J'ai vu des centaines de jeunes endettés avec un diplôme sans valeur et non reconnu par l'État, coincés dans un milieu bouché et sous-payé. Par conséquent, les rares qui s'en sortent sont souvent les personnes qui sont prêtes à risquer le burnout* », pointe amèrement un développeur actuellement en poste à Voodoo. « *Il y a très peu d'anciens à Voodoo, au final ça leur coûte moins cher de n'avoir à payer que des salaires junior*, glisse un autre développeur. *Ils prennent les jeunes développeurs en sortie d'école, et ils les essorent* ». Reste que, malgré son manque d'âme, ce domaine est mieux payé que d'autres secteurs du jeu vidéo pour les mêmes postes. Et qu'il est aussi formateur à plusieurs titres, pour la gymnastique de développement ou même pour s'entraîner à trouver des idées de gameplay simples, comme nous l'ont confié plusieurs créatifs lors de cette enquête.

Mais comment expliquer que rien ne soit vraiment amélioré au fil de ces dernières années ? « *Les cultures d'entreprise ne s'effacent pas en l'espace de cinq ans* », déplore Julien Pillot. Et contrairement à d'autres entreprises du jeu vidéo concernées par ces problématiques, aucune réelle dynamique de syndicalisation n'a émergé en interne malgré ces problèmes. Il existe bien un Comité social et économique, conformément à la loi, mais aucune délégation syndicale en interne. « *Les personnes qui trouvent du travail chez Voodoo sont généralement débutantes et ne vont pas forcément avoir le réflexe de se syndiquer en début de carrière* », estime William*, développeur passé par Voodoo. Plus largement, à part Gameloft, aucun studio de développement de jeu mobile n'est représenté au STJV (Syndicat des travailleur. euses du jeu vidéo). « *Le problème, c'est que la syndicalisation se construit dans le temps long, ce que ne permet pas un fort turnover*, résume Pierre-Étienne Marx, porte-parole du syndicat, qui a pu parler à quelques travailleurs de Voodoo sans pour autant qu'une initiative s'enclenche. *Mais on est tout à fait prêts à les accueillir.* » ■

> *« Une culture managériale toxique : comparaisons entre collègues,* **favoritisme, rôles flous et changements structurels… »**



➤ *L'intégralité des réponses du studio Voodoo à l'enquête est disponible ici :* cpc.cx/DTQ-R

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



En vente sur notre boutique en ligne

(dans la limite des stocks disponibles)

cpc.cx/PapierNu

PAR GERSHWIN IMPACT

Ci-gît le forum de RPG Maker

Comment l'outil indé a perdu une partie de son patrimoine vivant



Après quatorze ans de service, le vénérable forum officiel dédié à la série de moteurs RPG Maker sera mis à la retraite en décembre. Colère au sein des communautés de développeurs qui craignent de voir disparaître tout un pan de leur histoire, et appréhendent la nouvelle ère qui se profile.

Vous avez sans doute loupé le mémo, mais RPG Maker, c'est quand même assez cool. Déjà parce que cette famille de moteurs ultra accessibles a joué un rôle clé dans la constitution et le dynamisme des premières communautés en ligne de développeurs hobbyistes. Malgré sa réputation de faiseuse de titres très amateurs, elle a aussi mis sur la carte un nombre conséquent de créateurs et de jeux marquants, de *Yume Nikki* en 2004 (l'indie darling de vos indie darlings) à *Look Outside* en 2025 (9/10 dans ces colonnes). Mais c'est surtout une culture à part entière avec ses pratiques et ses codes, longtemps portée par le piratage en dehors du Japon où la scène locale a toujours connu un accès légal. Au début des années 2010, les développeurs amateurs du monde entier se professionnalisent grâce à un écosystème plus favorable et des outils comme Steam Greenlight. Enterbrain, développeur et éditeur de RPG Maker, se tourne vers l'éditeur japonais Degica Games pour essayer de reprendre la main sur cet écosystème pirate qui ne fait pas ses affaires et lui fait même envisager

« Au revoir, histoire de RPG Maker, tu as été perdue de la façon la plus stupide qui soit. » – *Adrienne Bazir*

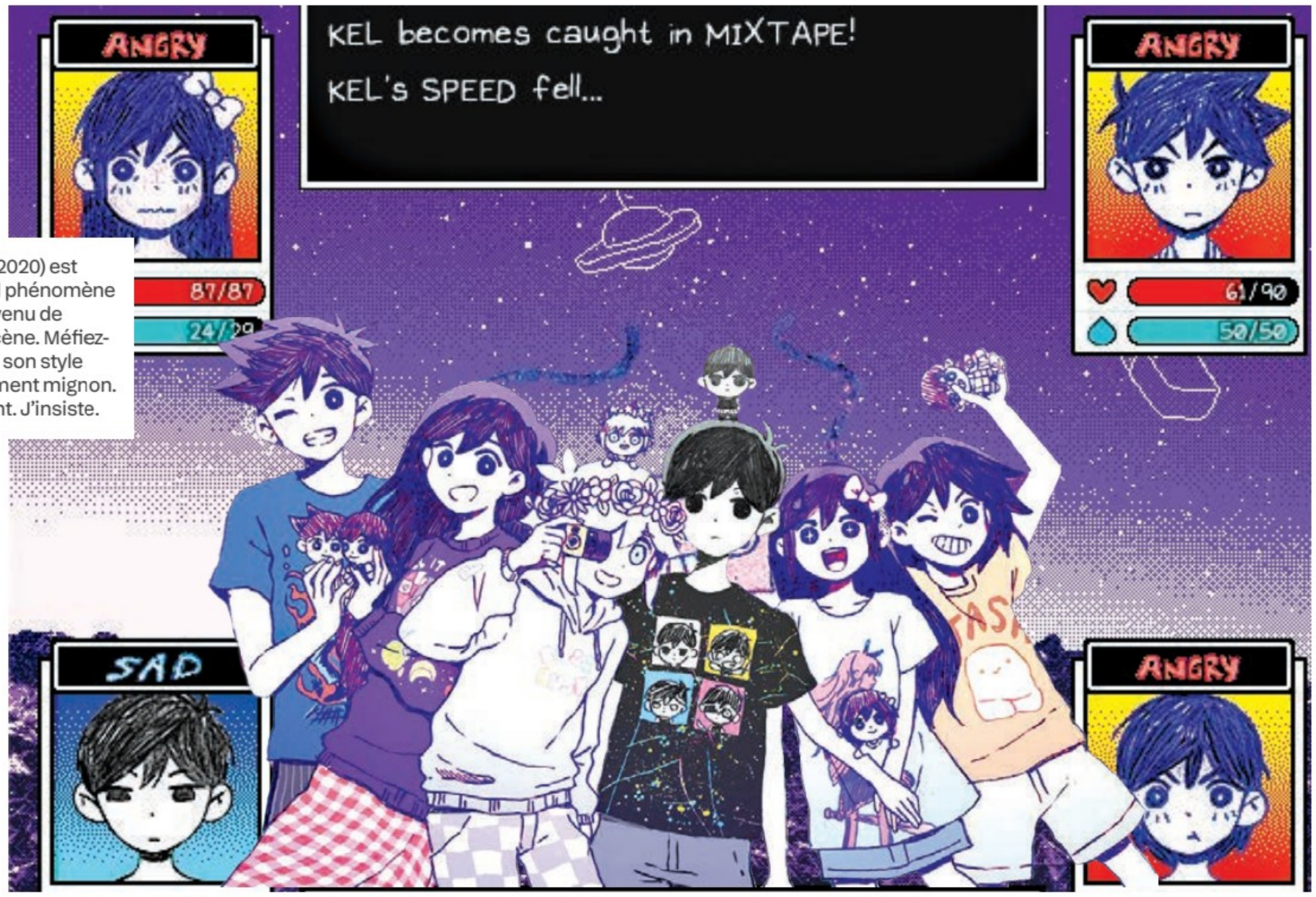
d'arrêter les frais. L'une des nombreuses initiatives de Degica Games, c'est la création en 2012 de RPG Maker Web, le premier forum officiel en langue anglaise, créé main dans la main avec des personnalités clés de la communauté « RM » internationale. Pendant quatorze ans, RPG Maker Web fédère, est témoin et acteur de cette nouvelle vie dans les clous et la lumière, à la fois hub officiel et mine d'or de ressources par et pour les développeurs. En 2026, on y recense plus de 210 000 membres.

Donjons et patrons

Sauf que voilà : début juin est annoncé le remplacement du précieux forum (qui passe en lecture seule dès la semaine suivante) sans aucune solution d'archivage. Forcément, la pilule est difficile à avaler. « *Ils vont supprimer les forums RPG Maker pour promouvoir le nouveau ? Ces forums représentent quelque chose comme vingt ans d'histoire et d'entraide pour les utilisateurs de leur logiciel. Chaque fois que j'ai rencontré des difficultés en travaillant sur* Look Outside, *j'ai trouvé une ancienne discussion pour m'aider. Extrêmement hostile de leur part* », explique Francis Coulombes sur Bluesky. « *Au revoir, histoire de RPG Maker, tu as été perdue de la façon la plus stupide qui soit* », déclare de son côté Adrienne Bazir, développeuse de *In Stars and Time*.

Si l'annonce est soudaine et laisse peu de temps à la communauté pour s'organiser, elle ne tombe pas non plus totalement de nulle part. Depuis 2020, Gotcha Gotcha

Omori (2020) est le grand phénomène récent venu de cette scène. Méfiez-vous de son style faussement mignon. Vraiment. J'insiste.



Gotcha Gotcha Games développe aussi une poignée de jeux, comme *Cthulhu Mythos ADV Lunatic Whispers* (2022), visual novel mâtiné de TTRPG.



Look Outside (2025)

RPG Maker est connu pour être une usine à « RPG chelous » comme *Felvidek* (2022), avec son chevalier alcoolique dans la Slovaquie du XV[e] siècle.



Avec un nom comme *Seed of Nostalgia*, on sait qu'on est dans du pur RPG néo-rétro. C'est aussi une graine de blockbuster avec 440 000 dollars collectés sur Kickstarter.

Games, nouvelle filiale de Kadokawa Games dédiée à RPG Maker, reprend petit à petit la main sur la série. Degica Games (devenu entre-temps Komodo) n'est d'ailleurs plus l'éditeur des logiciels depuis 2023, relégué au statut de renfort pour poursuivre la gestion du forum et de la communauté. Et le timing n'est sans doute pas anodin non plus : tout comme RPG Maker Web avait été créé pour préparer l'arrivée de RPG Maker VX Ace, cette reprise en main par GGG avec un forum plus moderne et clinquant intervient alors que le développeur-éditeur vient d'annoncer RPG Maker U2U, nouvelle mouture orientée HD-2D (pardon, le terme consacré est P2D, pour «perspective 2D »).

Jeu, assets et match

« *Lorsque vous créez un nouvel espace officiel, la question se pose toujours de savoir comment préserver la continuité plutôt que de donner aux gens l'impression qu'ils doivent soudainement repartir de zéro* », nous a expliqué Archeia, une des administratrices de RPG Maker Web. Véritable star de la communauté RM internationale, elle a énormément contribué en ressources et tutoriels, participé au développement de *Omori* et *Pocket Mirror : GoldenerTraum*, et a été recrutée en 2013 par Degica Games pour participer à la stratégie de l'éditeur. « *Dans l'idéal, il vaut mieux opérer ces changements progressivement, les communiquer clairement et veiller à prendre en compte la communauté ainsi que les ressources accumulées avant de passer à l'étape suivante* », poursuit-elle. Face à la gronde, GGG a d'ailleurs vite annoncé rechercher un moyen de préserver les assets hébergés sur l'ancien forum. Si le défi est sûrement d'ordre légal, cela n'effraie pas la communauté qui espère sauver l'intégralité du contenu et lance spontanément au moins cinq projets d'archive. Au moment d'écrire cet article, l'une d'entre elles est déjà complète, et se posera ensuite la question de comment rendre tout ça accessible à l'avenir. Archeia participe elle aussi à cet effort collectif. « *Les gens préservent les vieux jeux, les ressources, les tutoriels et les forums parce que RPG Maker signifie quelque chose de spécial pour eux*, nous précise-t-elle. *Les jeux réalisés à partir de ces moteurs sont presque devenus un genre à part entière parce qu'ils ont tous un feeling particulier. On a bien vu les réactions fortes quand Steam a retiré le tag RPG Maker [en mai dernier, NDLR].* »

Maker avec les doigts

Difficile pour beaucoup d'envisager la migration vers RPG Maker Guild. GGG n'était déjà pas en odeur de sainteté du fait de décisions accueillies avec perplexité ces dernières années, et n'a pas redoré son blason avec cette affaire. Si certains se sont réfugiés sur RPGMaker.net, forum non officiel historique créé en 2007 et véritable bibliothèque de jeux (plus de 5 800 hébergés, parmi lesquels *Lisa the First*, *OneShot* ou *Off*), il n'est pas non plus le successeur évident de RPG Maker Web, bibliothèque de ressources. « *Je pense que c'est pour ça que les deux communautés ont réussi à coexister aussi longtemps*, explique Archeia. *Elles se chevauchent, et beaucoup de gens ont un compte sur les deux, mais elles servent différents rôles.* »

Le 10 août dernier, c'est RPG Refuge qui est créé, un nouveau forum officieux ouvertement calqué sur RPG Maker Web, le contenu historique en moins. « *Un nouveau site montrerait à GGG que l'on n'accepte pas leurs actions. C'est autant un positionnement qu'un nouveau foyer* », confie Nolan Alighieri, l'un des membres du collectif derrière cette initiative. D'autant que Guild peine à séduire avec son architecture basée sur Discourse et non plus Xenforo, qui induit d'autres pratiques et marquerait forcément une rupture. « *RPG Maker Web donnait l'impression de ce que les réseaux sociaux étaient censés devenir à l'origine, bien avant que les algorithmes privilégiant "l'engagement avant tout" ne deviennent la norme : juste un espace où prendre des nouvelles de gens ordinaires et voir comment avancent leur vie et leur jeu.* » Le collectif travaille aussi sur sa propre archive de l'ancien forum, mais qui devrait être hébergée à part. Pour la culture qui a tourné le dos au piratage et est déterminée à « faire les choses bien », impossible en effet de présumer du consentement de tous les contributeurs passés à voir ce pan de leur histoire profiter à une nouvelle structure, question de principe. « *S'il y a bien une chose qui me donne espoir, c'est que la communauté RPG Maker a déjà survécu à de nombreux changements dans les plateformes, les sociétés et les sites* », estime Archeia. À l'heure où les moteurs de jeu deviennent de plus en plus accessibles, il peut être plus important que jamais pour celui qui a longtemps eu la barrière à l'entrée la plus basse de continuer à cultiver sa singularité et son héritage pour mieux aborder un avenir incertain. ■

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

JE VIS DES HAUTS ET DES BAS



UNE ODE AUX JEUX INCRÉMENTAUX

Par Noddus

DU CLICKER À L'OUVRAGE

Des cookies aux trombones, le jeu incrémental s'amuse avec l'un des plaisirs humains les plus primaires : celui de voir un chiffre devenir de plus en plus gros. Jauges, courbes, arbres de compétences... Tout est bon pour nous faire plonger dans l'addiction à l'exponentiel, mais j'en suis convaincu : l'incrémental n'a rien d'un gros mot, et je suis heureux d'exister au même moment que l'inventeur de *Cookie Clicker*.

Pour quelqu'un de mauvaise foi comme moi, il y a des genres de jeux sur lesquels il est assez facile de taper. Je peux aisément me moquer d'ackboo quand il lance pour la huitième fois un city-builder slovaque tout en nuances de gris, ou regarder mes amis avec mépris quand ils passent des dizaines d'heures sur des jeux qui ressemblent à des tableurs Excel. Aujourd'hui, j'en paie aussi le prix : quand je veux passer ma soirée à jouer à *Cookie Clicker* en regardant un live Twitch, je le cache à mes amis et je change mon statut en Invisible pour ne pas m'exposer à une soirée de jugement. *« Tu veux pas jouer à un vrai jeu, plutôt ? », « Mais tu t'amuses en regardant des jauges monter ? »*. Derrière ses allures de jeu flash de 2003, le jeu incrémental peut cacher beaucoup plus de subtilité qu'il n'y paraît, et n'est pas qu'un vulgaire dépotoir à clics pour les joueurs en montée de sucre.

L'idle de la tentation

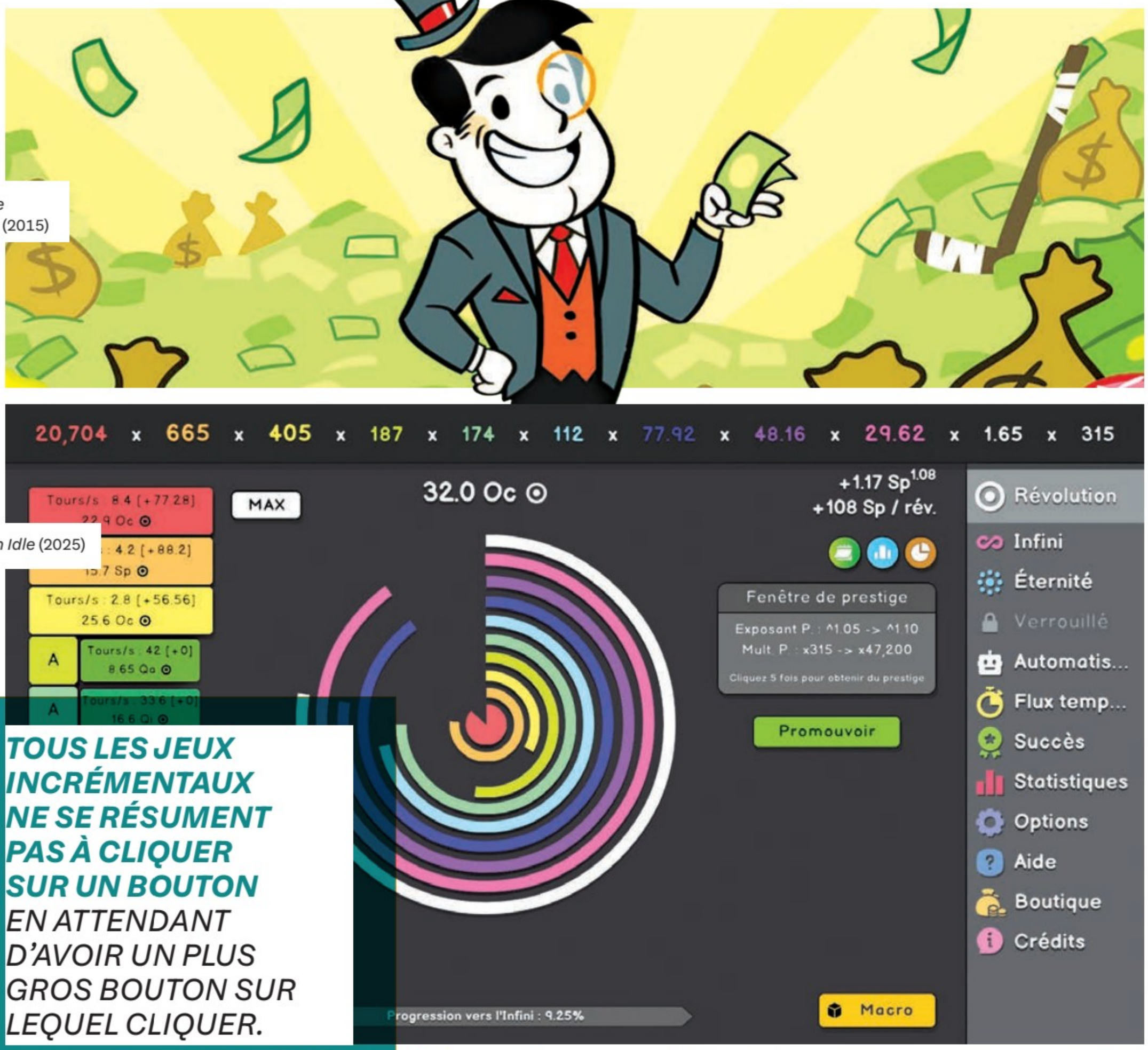
L'incrémental n'a pas toujours bonne presse, mais il suffit pourtant de faire un tour sur Steam pour voir qu'il en sort des centaines chaque année, dont certains dépassent les dizaines de milliers de joueurs simultanés. Certains exemples comme *Cookie Clicker* ont été des succès monumentaux qui transcendent les barrières du genre, et d'autres comme *Melvor Idle*, *Revolution Idle* ou *Unnamed Space Idle* (oui, il y a comme une tendance) continuent à attirer des centaines de milliers de joueurs chaque mois. Après *Cookie Clicker*, c'est d'ailleurs un certain *Universal Paperclips* qui a œuvré à populariser le genre, dans un style minimaliste et avec un concept bien à lui. On y incarne une IA en charge d'une usine à trombones, avec pour simple objectif de fabriquer de plus en plus de trombones. On doit d'abord cliquer manuellement sur un bouton pour en fabriquer un, deux, trois, mille, avant de débloquer la possibilité d'automatiser la fabrication, puis d'avoir recours à des drones ou d'investir dans des ordinateurs quantiques capables de gérer la production de milliards de milliards de millions de trombones par seconde.

Dopamine à ciel ouvert

Elle est là, la clé de l'incrémental : même dans son plus simple appareil, un jeu peut gratter là où il faut pour nous mettre dans un état de transe, de bouillonnement. Il suffit souvent d'appuyer sur de simples boutons ou de regarder le jeu tourner pour ressentir des petits papillons dans le bas-ventre, parce qu'on visualise déjà le plaisir de la prochaine amélioration débloquée. C'est un rush de dopamine permanent, comme la jauge d'XP qui s'affole dans *Forza Horizon* quand on se met à faire des dérapages. Sauf qu'ici, il n'y a pas de dérapages, pas de voiture, même pas d'histoire ou de marqueur de quête. C'est juste une jauge, et c'est tout. Alors forcément, c'est « grossier », c'est « sale ». Ce n'est pas du vrai jeu vidéo. Je n'en veux pas aux gens qui fustigent le jeu incrémental et le voient comme un loisir moins noble qu'un jeu plus « traditionnel ». On peut vite tomber dans l'amalgame entre un jeu incrémental et un *idle game*, ces jeux qu'on peut lancer en faisant autre chose pour qu'ils progressent de leur côté sans demander la moindre action. C'est vrai, l'être humain est une créature vulnérable et facile à satisfaire, et beaucoup de jeux incrémentaux se contentent du minimum syndical pour susciter chez nous un semblant d'excitation. L'incrémental est finalement plus un élément de design qu'un genre à part entière, et on peut en trouver un peu partout. À l'époque par exemple, les vieilles versions de *Runescape* avaient déjà de quoi combler les fans de jauges qui grimpent et de réactions en chaîne, et on peut aujourd'hui trouver de l'incrémental dans les chaînes de production d'un *Anno* ou dans l'arbre de compétences d'un roguelite. Alors forcément, il a fallu qu'on décide d'en faire un genre à part entière.

« Debout les cliqueurs et haut les cœurs »

On associe généralement le jeu incrémental avec une idée d'infini, de jeu qui ne s'arrête jamais de grossir. Et c'est vrai. Il y a bien des jeux qu'aucun être humain sain d'esprit ne devrait toucher, comme *Revolution Idle* et ses cercles colorés qui grossissent de façon exponentielle ou *Adventure Capitalist*, qui s'apparente à un biopic interactif de Jeff Bezos. ➤



Adventure Capitalist (2015)

Revolution Idle (2025)

TOUS LES JEUX INCRÉMENTAUX NE SE RÉSUMENT PAS À CLIQUER SUR UN BOUTON *EN ATTENDANT D'AVOIR UN PLUS GROS BOUTON SUR LEQUEL CLIQUER.*



Scritchy Scratchy (2025)

JE VIS DES HAUTS ET DES BAS



Rusty's Retirement (2024) et *Taskbar Hero* (2026) ont lancé une mode : celle des jeux qui s'incrustent sur votre bureau ou dans la barre des tâches pour faire autre chose à côté.

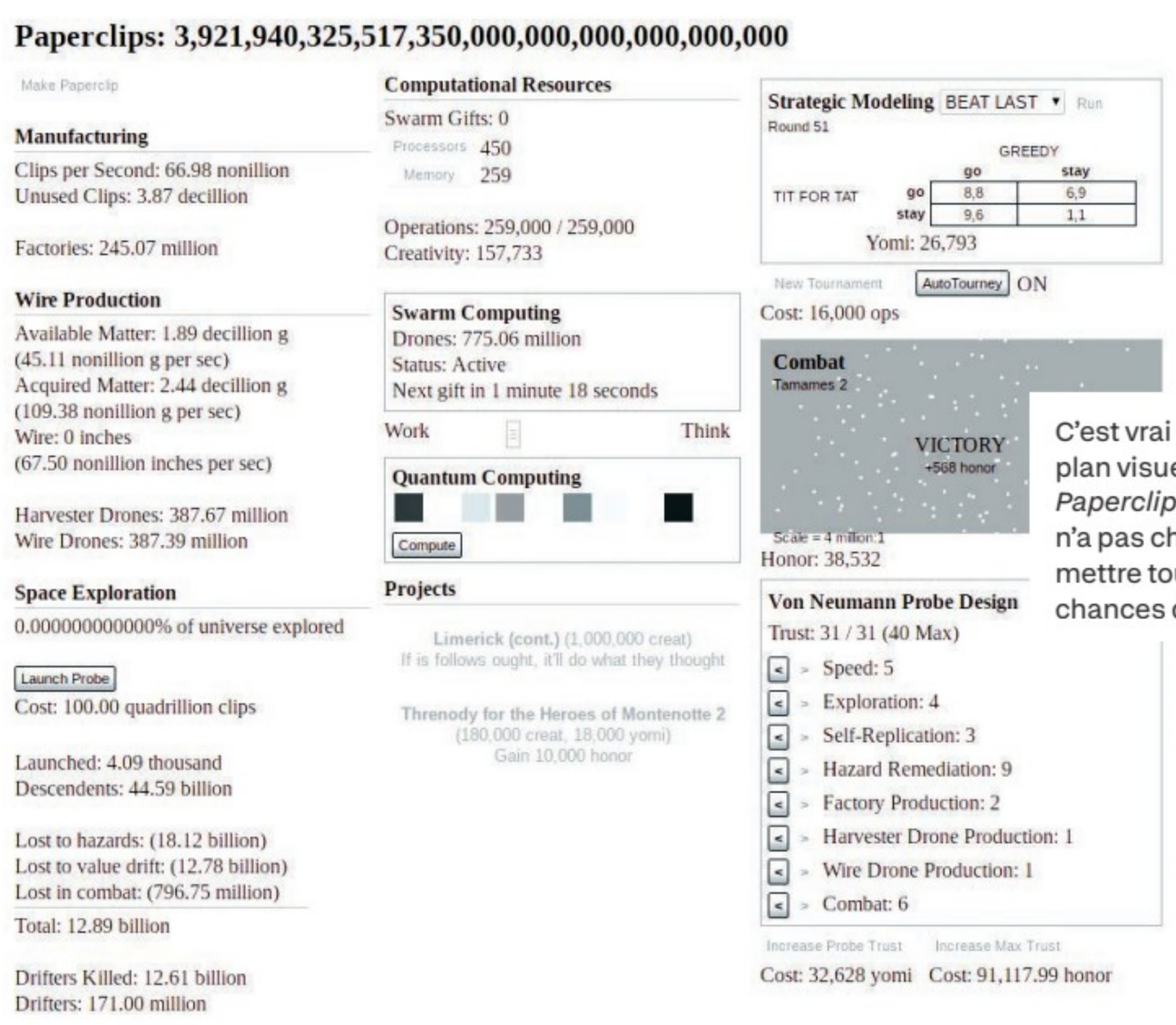
Ceux-là sont de véritables aspirateurs à temps dont il faut vous tenir éloigné si vous cherchez à conserver une once de productivité au bureau ou de vie sociale. Mais pour chaque jeu incrémental conçu pour faire s'évaporer des milliers d'heures de votre vie, il y a deux, trois, quatre autres titres plus confidentiels qui proposent une expérience plus ramassée à boucler en quelques heures. Comme beaucoup de personnes, je suis ravi de cette tendance à proposer des jeux plus courts, qui permettent de ressentir le frisson de la dopamine sans pour autant imposer des heures de *grind* interminables.

Allez, encore cinq minutes

Il n'y a qu'à prendre des exemples comme *Scritchy Scratchy* sorti il y a quelques mois, avec ses tickets à gratter et ses mécaniques incrémentales qui parodient les jeux d'argent, ou même *Cast n Chill* où les compteurs qui grimpent ne sont qu'un prétexte pour emmener les joueurs se détendre à bord d'une barque pour sillonner des panoramas pixellisés à la recherche des plus beaux poissons. Il y a des dizaines d'autres exemples tous plus populaires les uns que les autres, soit parce qu'on peut les finir en une après-midi, soit parce qu'ils apportent quelque chose de nouveau au genre. Tous les jeux incrémentaux ne se résument pas à cliquer sur un bouton en attendant d'avoir un plus gros bouton sur lequel cliquer. Il y a des développeurs et des studios qui innovent et veulent amener de nouvelles façons de faire de l'incrémental, avec un enrobage plus élaboré qu'une simple page web en HTML3. On pourrait citer les dizaines de jeux estampillés *Leaf Blower* ou *Leaf Blowing Simulator* sur Steam, qui demandent de souffler les feuilles d'un jardin, ou encore *A Game About Digging A Hole*, un jeu incrémental qui fixe au joueur comme simple objectif de creuser un immense trou dans son jardin, de plus en plus profond. Mais l'un des jeux incrémentaux qui m'ont le plus marqué par la variété de leur gameplay, c'est sans doute *Cauldron*. Bien loin des boutons interactifs et des compteurs qui clignotent, le trio américain Sleepydad Games a imaginé un titre avec des dizaines d'arbres de compétences différents, dans lesquels on progresse en faisant tout un tas de mini-jeux, de la pêche à la cueillette de pommes. Il y a même un petit village à gérer entre les mini-jeux, des PNJ avec qui discuter et une vingtaine de héros jouables à combiner pour créer des synergies. *Cauldron* s'est vendu à plus de 100 000 exemplaires, un succès que même ses créateurs n'osaient pas espérer.

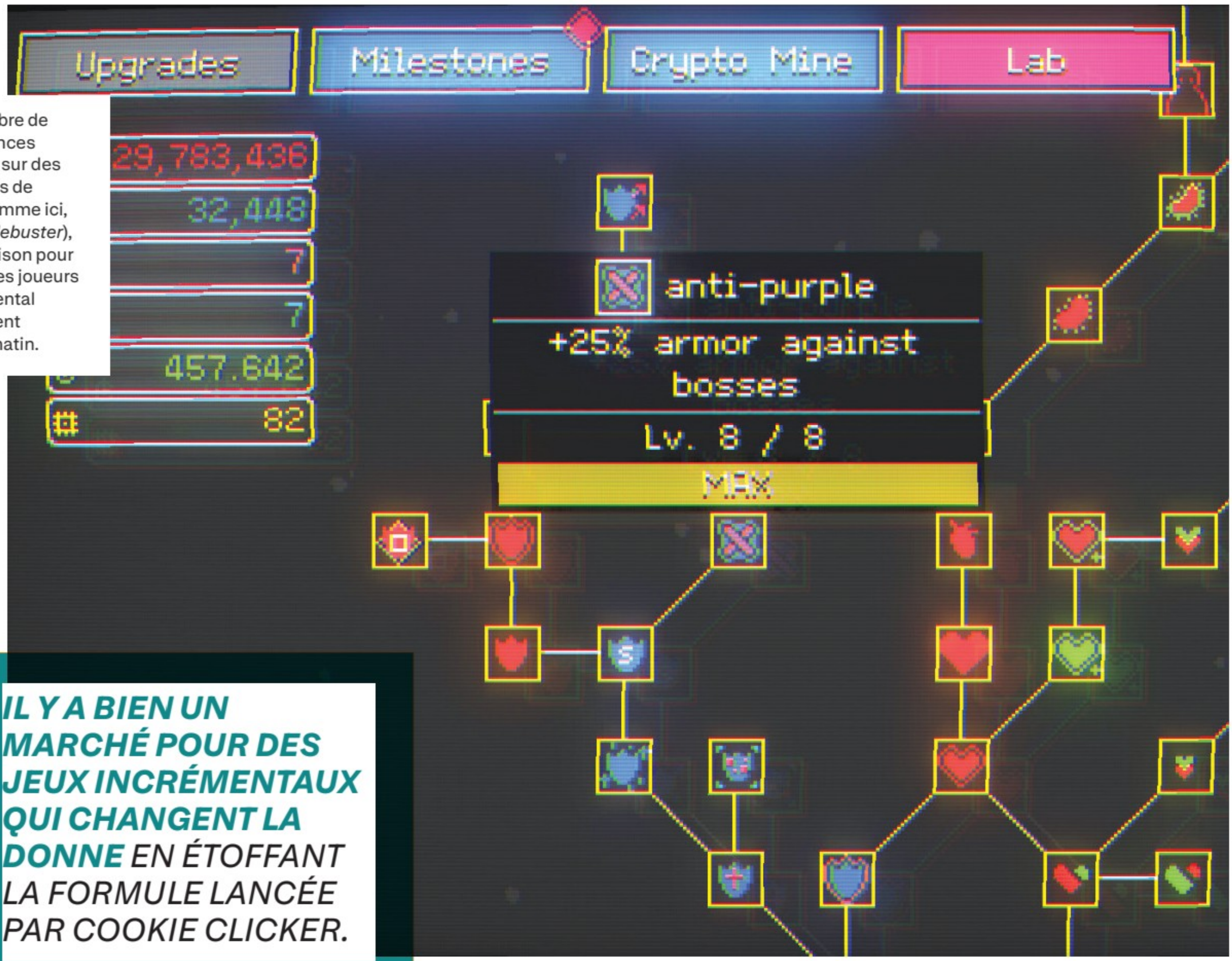
Vacances dans les jauges

Il y a donc bien un marché pour des jeux incrémentaux qui changent la donne en étoffant la formule lancée par *Cookie Clicker*, et je n'ai même pas peur d'avouer ici avoir ressenti de vives émotions devant certains d'entre eux. *A Dark Room* et sa page web obscure m'ont fait rallumer la lumière en jouant, *Horripilant* m'a fait peur en me demandant d'explorer une crypte dans un style dungeon-crawler, et l'incroyable *Tingus Goose* m'a donné l'impression d'explorer un tableau surréaliste avec ses bébés grotesques à faire rebondir sur des branches d'arbres. Je sais que beaucoup de personnes voient les *idle games* et les jeux incrémentaux comme quelque chose d'anecdotique, qu'on lance à côté d'une autre « vraie activité ». Et dans le pire des cas, c'est la rentrée, vous avez peut-être un deuxième écran au bureau, alors vous ne risquez rien en ouvrant discrètement un nouvel onglet pour vous occuper pendant ces interminables réunions sur Teams au lieu d'écouter Didier raconter son été passé au cap d'Agde. Allez, après tout, qu'est-ce qui pourrait mal se passer ?

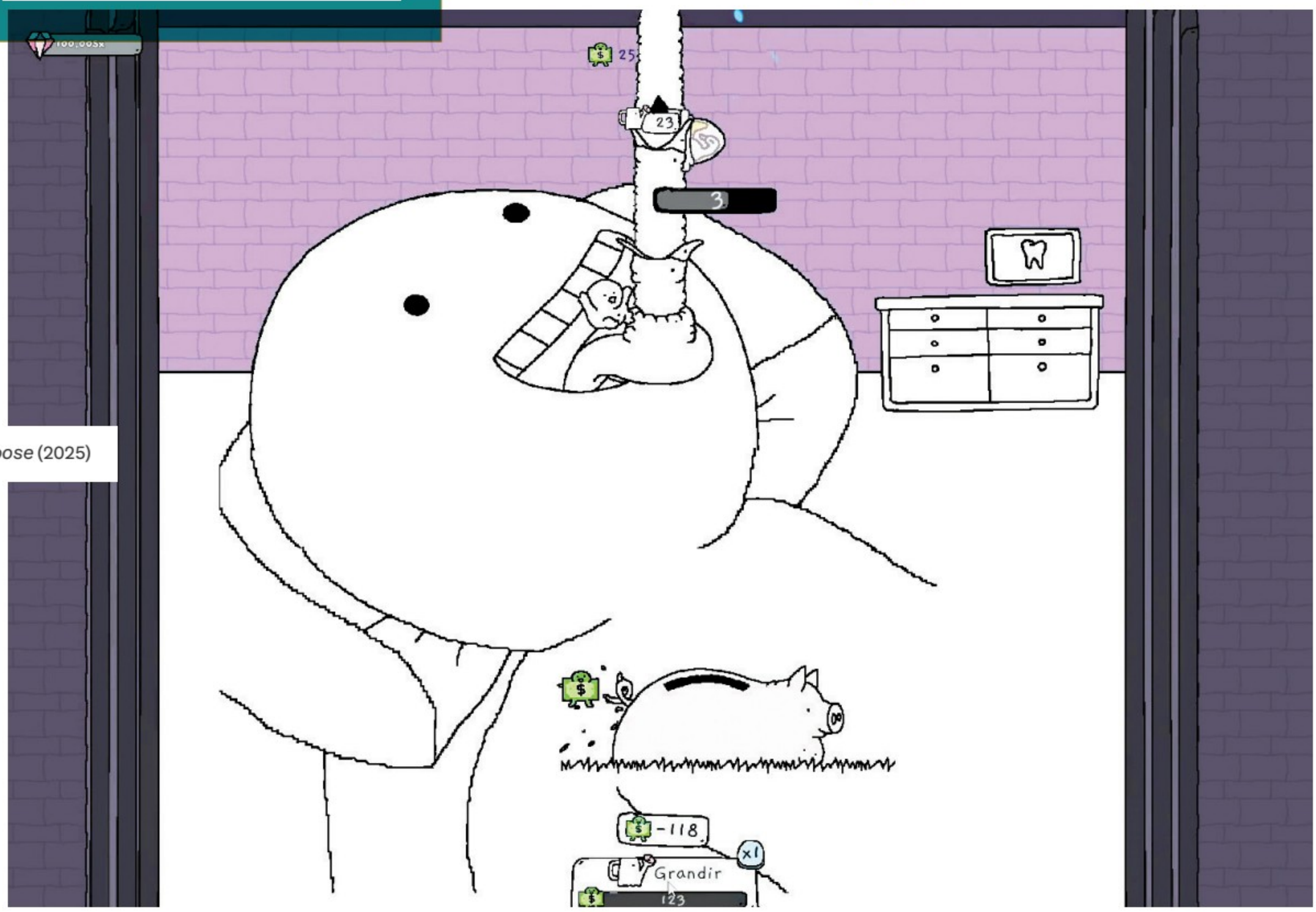


C'est vrai que sur le plan visuel, *Universal Paperclips* (2017) n'a pas choisi de mettre toutes les chances de son côté.

Voir un arbre de compétences s'étendre sur des kilomètres de pixels (comme ici, dans *Nodebuster*), c'est la raison pour laquelle les joueurs d'incrémental se réveillent chaque matin.



IL Y A BIEN UN MARCHÉ POUR DES JEUX INCRÉMENTAUX QUI CHANGENT LA DONNE *EN ÉTOFFANT LA FORMULE LANCÉE PAR COOKIE CLICKER.*



Tingus Goose (2025)



X4 : FOUNDATIONS

RETOUR AVEC MON X **Par Perco**

Genre : bac à sable spatial
Développeur / Éditeur : Egosoft (Allemagne)
Plateforme dispo : Windows
Date de sortie : 30 novembre 2018
Langues : français, anglais
Prix : 50 €, mais il y a souvent des grosses remises

Il y a des coups de téléphone qu'on ne devrait jamais passer à deux heures du matin, après trois pintes et une crise d'existentialisme aigu sur l'état de la simulation spatiale. *« Allô, X4 ? C'est Perco… Oui, je sais, ça fait sept ans. Je repensais à nous. À cette époque où tu me crachais à la figure avant de planter brutalement parce que j'avais osé ouvrir la carte. Je suis en bas de chez toi, là. »*

Retourner avec son ex toxique, c'est rarement une bonne idée. On se rappelle des nuits passées à pleurer sous la couette – c'était aussi le cas d'ackboo (*cpc.cx/boobooboo,snif*) –, des interfaces façon tableur Excel sous MS-DOS 3.1, des tutoriels s'apparentant à de la torture psychologique et des algorithmes de navigation qui encastraient vos cargos dans les astéroïdes. On s'était promis : plus jamais. Et puis, la nostalgie vous reprend. On réinstalle *X4 : Foundations*. On s'attend au pire. Et là… le choc. L'ex toxique s'est transformée en un être d'une grâce infinie, d'une prévenance déroutante et d'une efficacité redoutable. C'est troublant. C'est presque louche. Mais bon sang, qu'est-ce que c'est bon.

J'ai changé

Qu'on se le dise : Egosoft n'a pas seulement appliqué quelques pansements sur une jambe de bois. Pendant sept années consécutives, sans jamais lâcher l'affaire, les Allemands ont accompli un travail de titan. Vagues de mises à jour majeures, extensions gargantuesques et refontes structurelles se sont enchaînées (voir encadré). Résultat ? Le truc informe qui faisait pleurer ackboo en 2018 s'est métamorphosé en un joyau total. Ce n'est plus une purge, c'est une symphonie. L'interface – jadis ignoble – a subi un ravalement de façade salutaire, avec des filtres de tri efficaces et un affichage enfin lisible. Attention, on reste sur du jeu de gestion hardcore à l'allemande, ne vous attendez pas à des icônes façon jeu mobile. Mais tout est devenu fluide, réactif et assez logique. La carte galactique ne donne plus envie de se crever les yeux avec un trombone usagé (c'est sans doute la meilleure du genre aujourd'hui), la gestion des flottes se fait bien mieux, et l'ergonomie permet d'apprécier la folle complexité du titre sans prendre des notes dans un cahier Clairefontaine comme un étudiant en BTS comptabilité. Imaginez : il y a des tutos pour plein de choses désormais ! Impensable.

Si à 50 ans, tu n'as pas ton croiseur, tu as raté ta vie

Souvenez-vous des 25 FPS moribonds dans des stations désertes sur une GTX 1080. Le moteur tourne désormais comme une horloge suisse. Les stations spatiales gargantuesques sont de véritables ruches

LA CARTE GALACTIQUE NE DONNE PLUS ENVIE *DE SE CREVER LES YEUX AVEC UN TROMBONE USAGÉ.*

La thérapie, ça marche.
Pour passer du marasme de 2018 au chef-d'œuvre d'aujourd'hui, Egosoft n'a pas chômé. La renaissance de *X4* s'est bâtie sur huit patchs majeurs et six extensions. Côté DLC, *Split Vendetta* (2020) et *Cradle of Humanity* (2021) ont réintroduit les Split et la Terre. *Tides of Avarice* (2022) a insufflé la piraterie, tandis que *Kingdom End* (2023) a signé le retour féerique des Borons. Enfin, *Timelines* (2024) a enrichi le lore et modernisé le système militaire. Tous ont ajouté des scénarios, des départs et des missions. Parallèlement, les patchs gratuits ont retravaillé le moteur graphique, refondu l'IA de flotte et implanté une diplomatie dynamique. *X4* est devenu un modèle de suivi. La preuve : le dernier gros patch gratuit, la version 9.0, date de juin dernier.

bourdonnantes de vie, baignées dans des éclairages à couper le souffle. Voler au ras des structures pour admirer les ballets de transporteurs est un plaisir contemplatif inédit. Mieux encore : le pilotage a du répondant, les dogfights ont du chien et l'immersion dans les cockpits n'est plus ridicule, surtout dans les gros vaisseaux de classe L et au-delà. Mais la vraie magie de *X4*, celle qui en fait le monstre sacré incontesté du bac à sable spatial, c'est son économie. Tout dans cet univers est simulé en temps réel. Chaque pièce de minerai extraite sert à la construction réelle des vaisseaux qui patrouillent, commercent ou s'entretuent. Voir son empire industriel impacter directement le cours d'une guerre intergalactique procure une ivresse de pouvoir sans équivalent. Vous pouvez éradiquer une faction en coupant ses lignes de production, sans même tirer un coup de laser.

On ne prête qu'aux niches

Est-ce que le jeu s'est pour autant démocratisé au point de plaire à votre cousin qui ne jure que par *Call of Duty* ? Absolument pas, et tant mieux. *X4 : Foundations* reste un plaisir exigeant, une œuvre colossale qui demande un investissement cérébral certain. Mais la barrière de l'absurde a sauté. Ce n'est plus la souffrance qui vous accueille, c'est un univers vertigineux de possibles. Et la scène modding n'a cessé de régaler, poussant jusqu'à des conversions totales hallucinantes (le mod *Star Wars Interworlds* est l'un des meilleurs jeux *SW* du marché). Non, on ne se pose pas sur les planètes dans *X4*. Mais cela n'a jamais été le projet : c'est en essayant de tout faire que les jeux du genre s'autosabotent. Ici, on part d'un petit vaisseau tout pourri et de fil en aiguille, on mine, on vend, on achète, on construit, on se bat, on explore, on pirate. Tout est possible et, désormais, faisable. Je me suis remis en couple avec mon X, et je suis le plus heureux des hommes. Ne reproduisez pas cette cascade dans la vraie vie. ■





LES CONSEILS JURIDIQUES DE **GRAND MAITRE B.**

SONY ET L'ARRÊT DU SUPPORT PHYSIQUE

LE PHYSIQUE DE L'EMPLOI

CHEZ CANARD PC, ON AIME RENDRE SERVICE. VOUS ÊTES UN HÉROS DE JEU VIDÉO QUI HÉSITE À SE LANCER DANS UNE AVENTURE, UN SIMPLE PNJ INQUIET DE SA SITUATION, UN MONSTRE QUI SE POSE DES QUESTIONS OU UN CONSOMMATEUR QUI SE SENT LÉSÉ ? NOUS SOMMES À VOTRE ÉCOUTE !

Cher Maître, je me cache parfois pour jouer sur PS5, loin du regard plein de jugement de mes proches PC Master Race. J'ai appris que Sony comptait arrêter la production de ses supports physiques, et je m'inquiète : est-ce qu'on peut vraiment considérer que je possède les jeux PlayStation que j'ai déjà achetés ? Quels sont mes potentiels recours face à leur décision ?

Notre réponse

Cher consoleux clandestin, commençons par étudier l'annonce de Sony : à partir de janvier 2028, les nouveaux jeux destinés aux consoles PlayStation ne seront plus produits sur disque. Sony indique que cette transition n'aura pas d'impact sur les jeux déjà sortis ou qui continueront de sortir sur disque avant cette date. Lorsque vous achetez un jeu physique, vous devenez réellement propriétaire de l'objet. L'article 1583 du Code civil prévoit que la propriété est acquise à l'acheteur dès que les parties sont convenues de la chose et du prix. Vous possédez donc la boîte, le disque, la jaquette et l'affreuse statuette en résine fournie avec votre édition collector à 279 euros. Mais l'article L. 111-3 du Code de la propriété intellectuelle précise que la propriété du support matériel est indépendante de la propriété incorporelle attachée à l'œuvre. Acheter *God of War* ne vous rend donc propriétaire ni de Kratos, ni de sa hache, ni du code informatique, ni de la musique ou du scénario. Vous possédez le disque ; les auteurs et l'éditeur conservent leurs droits sur ce qu'il contient.

Revendre, prêter, mais surtout pas louer

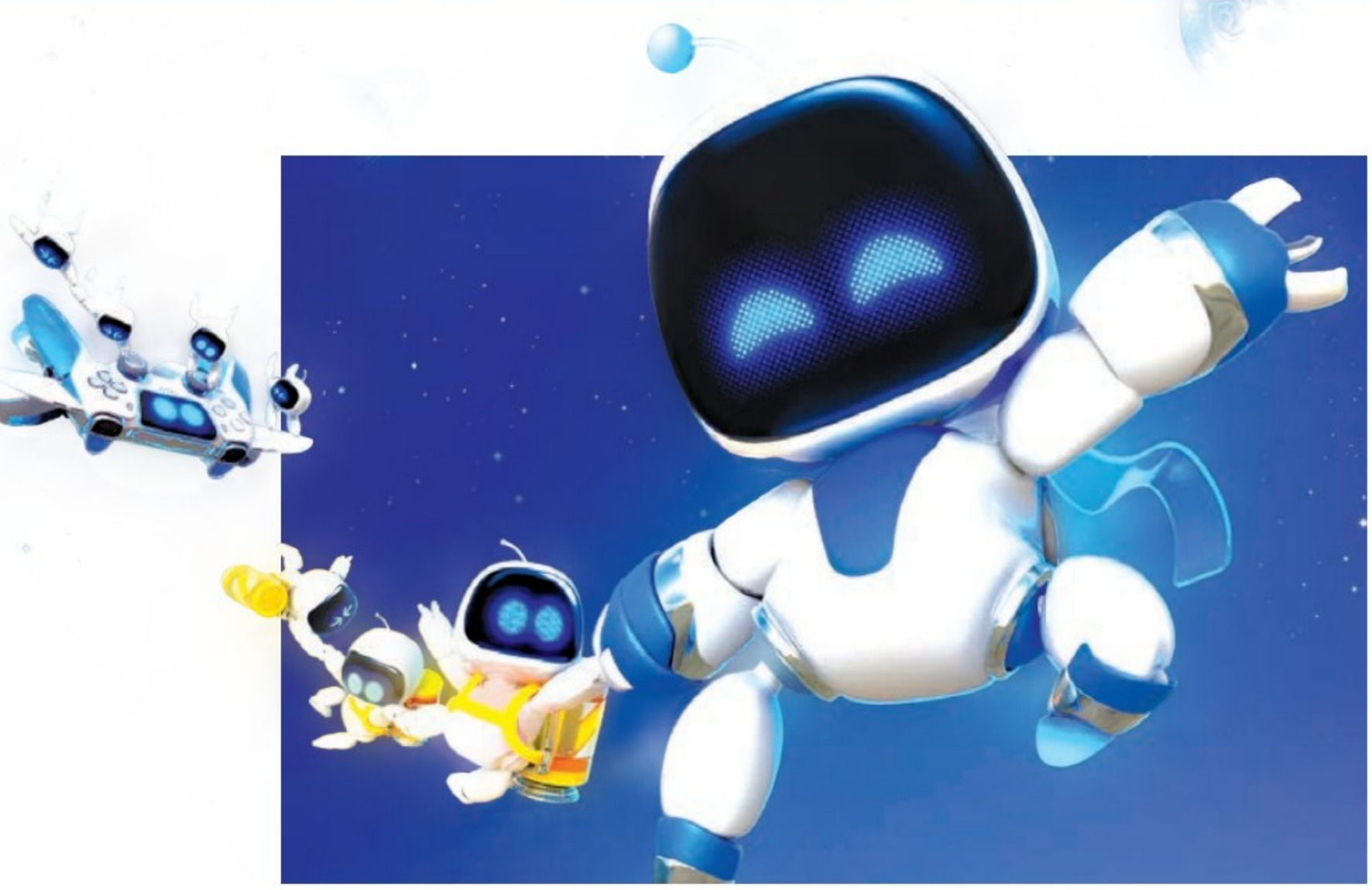
Vous pouvez néanmoins revendre votre exemplaire. L'article L. 122-3-1 du Code de la propriété intellectuelle prévoit qu'après la première vente autorisée d'un exemplaire matériel dans l'Espace économique européen, le titulaire des droits ne peut plus s'opposer à ses ventes successives. C'est ce que les juristes appellent l'épuisement du droit de distribution et ce que les boutiques d'occasion appellent leur fonds de commerce. Vous pouvez également remettre le disque à un ami : l'exemplaire matériel change simplement de mains et, puisqu'il faut normalement le disque pour jouer, vous ne pouvez plus l'utiliser pendant ce temps.

En revanche, ne profitez pas de cette découverte pour ouvrir un vidéoclub dans votre garage. L'article L. 122-6, 3° du Code de la propriété intellectuelle réserve au titulaire des droits l'autorisation de la location ultérieure d'un logiciel, même après la première vente. La Cour de cassation a ainsi validé en 2004 que le droit de location est une prérogative du droit d'exploitation de l'auteur, et que la mise en place d'un système de location de jeux Nintendo sans autorisation y portait atteinte, peu importe la qualification exacte de l'œuvre. Vous pouvez prêter *Astro Bot* à votre beau-frère, mais pas lui facturer trois euros par jour sans demander l'avis de Sony.



Le dématérialisé : bienvenue dans le contrat

Passons maintenant à votre bibliothèque dématérialisée. Les conditions du PS Store indiquent que lorsque vous « achetez » un produit numérique, vous acquérez une licence individuelle destinée à un usage privé. Celle-ci n'est pas transférable, sauf disposition contraire de la loi locale, et Sony précise que vous ne possédez pas le produit numérique lui-même. Les mêmes conditions ajoutent que la suppression, la clôture



ou la suspension du compte ayant effectué l'achat entraîne la perte d'accès au produit. Votre bibliothèque PlayStation ressemble donc à une étagère, mais juridiquement, c'est plutôt un gros classeur rempli de contrats. Cela ne suffit pourtant pas à clore la discussion. Le mot « licence » ne permet pas à l'éditeur de décider seul de la qualification juridique de l'opération. Pour savoir si une licence numérique peut être revendue, il faut d'abord se demander si le droit de distribution de l'éditeur est épuisé. C'est seulement si cet épuisement ne joue pas que l'interdiction contractuelle de transférer la licence reprend toute sa force. Autrement dit, l'ordre des questions compte : d'abord la loi, ensuite le contrat.

L'occasion numérique existe, et elle marche très bien

Figurez-vous que, pour les logiciels ordinaires, un véritable marché de l'occasion numérique peut exister. L'article L. 122-6, 3°, du Code de la propriété intellectuelle prévoit que la première vente d'un exemplaire de logiciel dans l'Espace économique européen épuise le droit de mise sur le marché de cet exemplaire, à l'exception de son éventuelle location. Dans son arrêt UsedSoft contre Oracle du 3 juillet 2012, la Cour de justice de l'UE en a déduit qu'un logiciel téléchargé, accompagné d'une licence permanente et fourni contre un prix correspondant à sa valeur économique, pouvait juridiquement faire l'objet d'une vente. Son premier acquéreur peut alors revendre sa copie malgré une clause d'incessibilité, à condition de rendre la sienne inutilisable au moment de la cession.

Mais pas pour vous

Sauf que le jeu vidéo ne bénéficie pas de ce régime. Dans l'affaire opposant l'UFC-Que Choisir à Valve, la première chambre civile de la Cour de cassation a jugé, le 23 octobre 2024, qu'un jeu vidéo n'est pas un simple programme informatique, mais une œuvre complexe comprenant des graphismes, de la musique, des éléments sonores, un scénario et des personnages. Elle approuve donc l'application de la seule directive européenne 2001/29 relative au droit d'auteur, et non du régime spécial réservé aux logiciels.

VOUS POUVEZ PRÊTER ASTRO BOT À VOTRE BEAU-FRÈRE, MAIS PAS LUI FACTURER TROIS EUROS PAR JOUR SANS DEMANDER L'AVIS DE SONY.

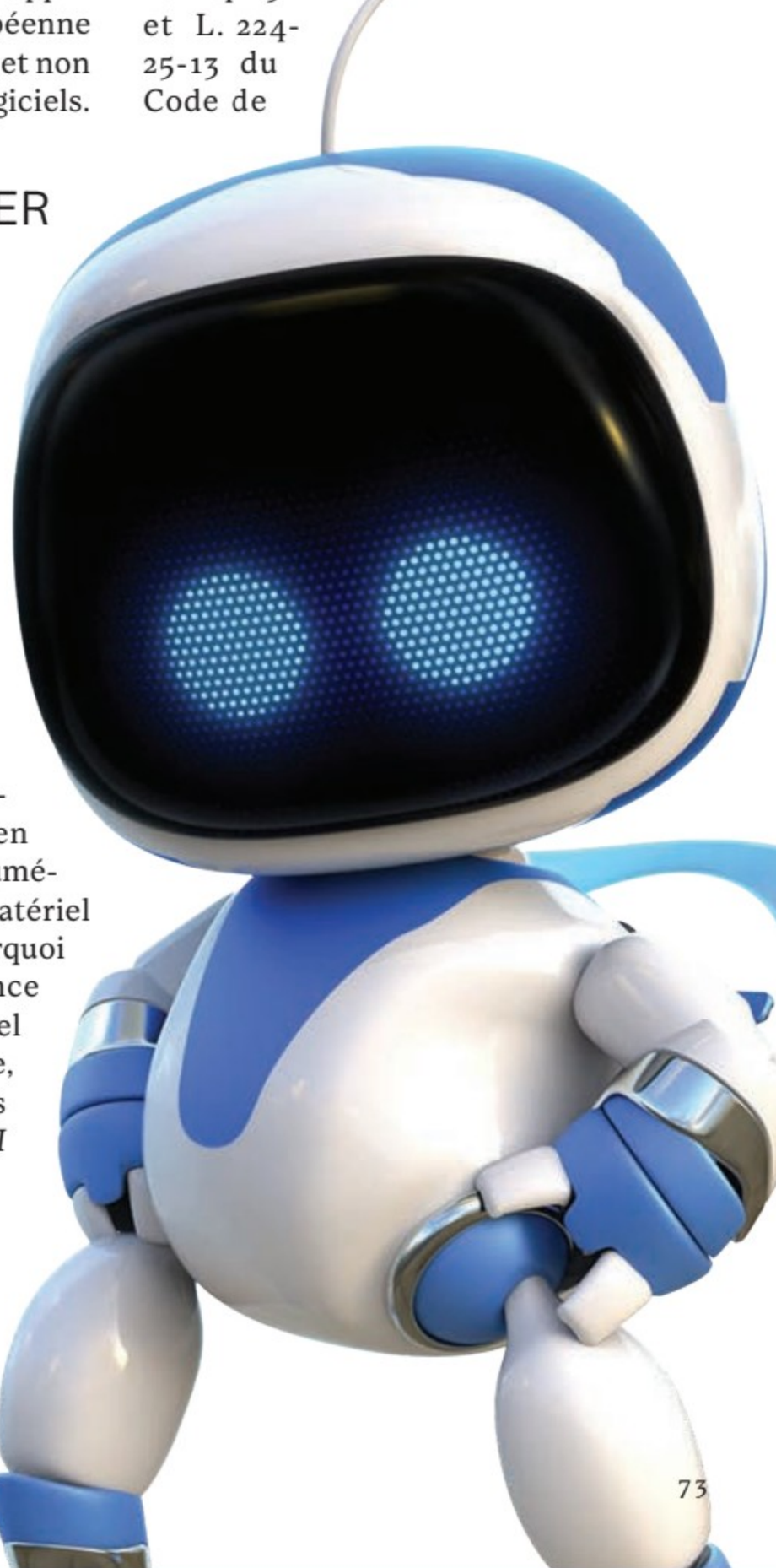
Or, dans ce régime, l'épuisement ne concerne que l'objet tangible dans lequel l'œuvre est incorporée. Une copie de jeu diffusée en ligne demeure ainsi un service numérique plutôt qu'un exemplaire matériel librement revendable. Voilà pourquoi vous pouvez revendre une licence perpétuelle portant sur un logiciel de gestion de stocks (et encore, entre professionnels), mais pas votre licence de *Final Fantasy VII Rebirth*.

Retour au contrat, et au refus de Sony

Puisque l'épuisement ne joue pas, il faut revenir au contrat. À défaut de mécanisme légal particulier, l'article 1216 du Code civil prévoit que la cession de la qualité de partie à un contrat nécessite l'accord du cocontractant. Or Sony refuse, dans ses conditions, la transmission de la licence, sauf si la loi applicable l'impose. Vous ne pouvez donc pas détacher un jeu de votre compte pour le donner à votre neveu. Le droit européen a également évolué en matière de prêt numérique, mais beaucoup moins qu'on pourrait le croire. En 2016, la Cour de justice a admis qu'une bibliothèque publique prête un livre numérique selon un mécanisme « une copie, un utilisateur » : pendant le prêt, une seule personne peut utiliser l'exemplaire, qui devient inaccessible à l'expiration du délai. Cette décision concerne cependant les bibliothèques publiques et les livres numériques. Elle ne crée aucun droit général permettant à un particulier de prêter sa licence PlayStation.

Ce qu'il vous reste : les garanties légales

Vous n'êtes pas pour autant dépourvu de droits sur vos jeux dématérialisés. Les articles L. 224-25-12 et L. 224-25-13 du Code de



SEVICES APRÈS VE

LES CONSEILS JURIDIQUES DE **GRAND MAITRE B.**



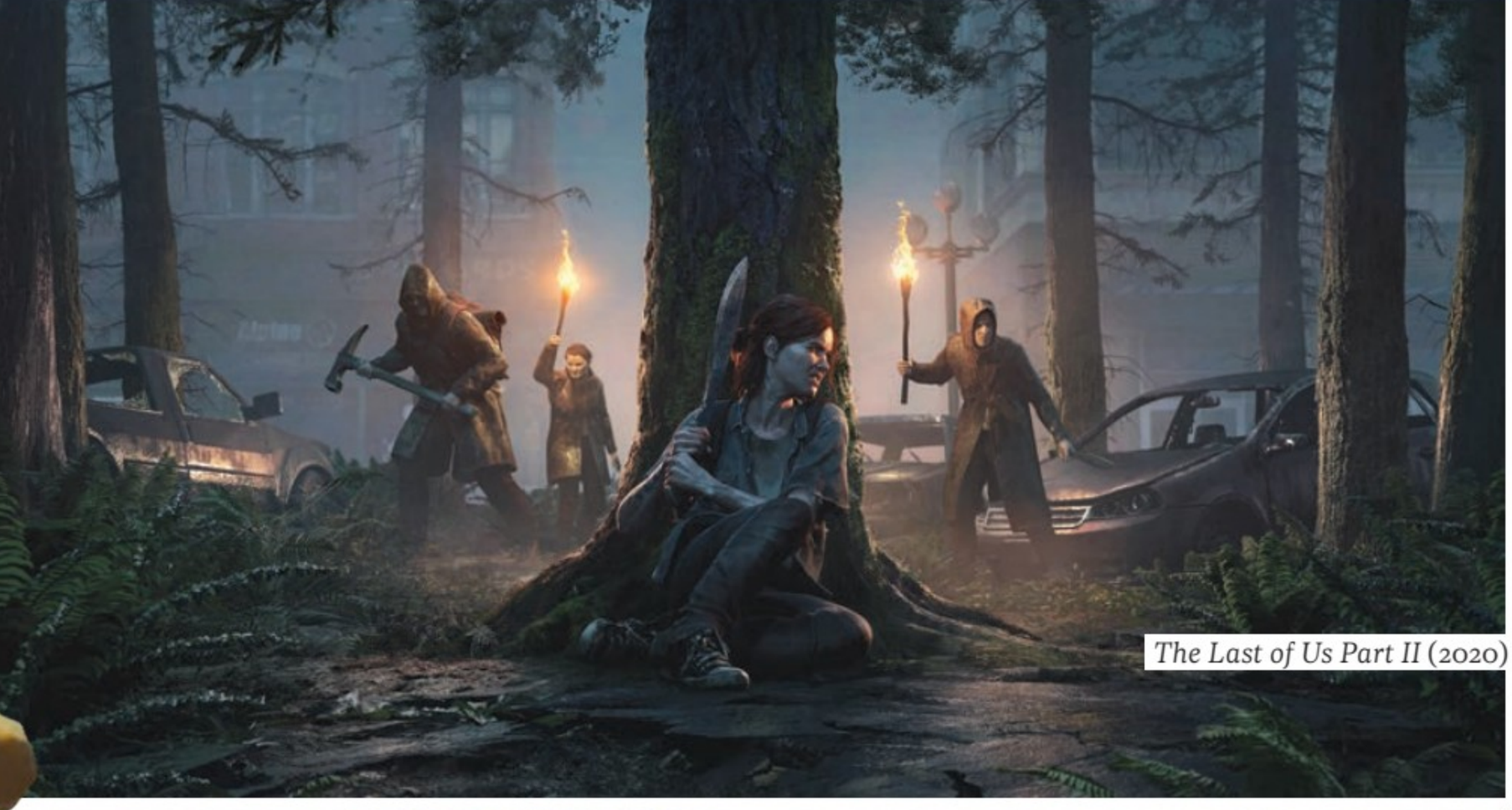
La bataille épique entre Sony et ses consommateurs (vue d'artiste).

la consommation imposent au professionnel de fournir un contenu numérique conforme au contrat, correspondant notamment aux fonctionnalités, à la compatibilité et à l'interopérabilité promises. Pour une fourniture ponctuelle, le professionnel répond en principe des défauts de conformité apparaissant dans les deux ans. Mieux encore, l'article L. 224-25-14 ne limite pas la conformité à ce qui figure expressément dans le contrat. Le contenu doit aussi présenter la fonctionnalité, la compatibilité, la continuité et la sécurité qu'un consommateur peut légitimement attendre d'un produit numérique de même type. En cas de fourniture continue pendant une période déterminée, celle-ci doit être assurée sans interruption pendant toute cette période. Enfin, l'article L. 224-25-25 oblige le professionnel à fournir les mises à jour nécessaires au maintien de la conformité pendant la durée à laquelle le consommateur peut légitimement s'attendre. Une licence numérique n'est donc pas du vent. C'est un droit contractuel protégé par des garanties légales. Mais ces garanties ne constituent pas davantage une promesse d'accès éternel, de maintien perpétuel des serveurs ou de compatibilité avec toutes les consoles futures.

En l'état, vous ne disposez d'aucun recours contre la seule décision de Sony de ne plus produire de nouveaux jeux physiques en 2028. Cette décision porte sur des produits futurs et ne méconnaît pas, à elle seule, les contrats déjà conclus. Le droit ne permet pas davantage d'obliger

LE DROIT NE PERMET PAS D'OBLIGER GEORGE R. R. MARTIN À TERMINER LE TRÔNE DE FER AVANT VOTRE DÉPART À LA RETRAITE.

un groupe de rock à sortir son prochain album en vinyle ou George R. R. Martin à terminer *Le Trône de fer* avant votre départ à la retraite. Vos recours apparaîtront seulement en présence d'un manquement concret : un jeu payé devenu inaccessible sans justification, une fonctionnalité promise supprimée, une information trompeuse sur la compatibilité, un contenu numérique non conforme ou une clause appliquée de manière abusive. Dans une telle hypothèse, vous pourriez commencer par réclamer la mise en conformité ou le remboursement auprès du vendeur ou du PlayStation Store, suivant la nature du problème. À défaut de solution, resteraient la mise en demeure, la médiation de la consommation, un signalement à la DGCCRF et, finalement, la saisine du tribunal. Mais le joueur isolé n'est pas nécessairement le meilleur personnage pour affronter ce boss. Une association agréée de consommateurs peut, en vertu de l'article L. 621-2 du Code de la consommation, demander au juge de supprimer une clause illicite et de la déclarer non écrite dans tous les contrats identiques encore en cours. Depuis la loi du 30 avril 2025, qui a refondu le régime de l'action de groupe, une action de groupe peut également être exercée par certaines associations, pour plusieurs personnes placées dans une situation similaire à la suite d'un même manquement légal ou contractuel. Elle peut tendre à la cessation du manquement, à la réparation des préjudices ou aux deux.



The Last of Us Part II (2020)



Final Fantasy VII Rebirth (2024)

Voilà qui devient utile si Sony fait disparaître simultanément la bibliothèque de quinze mille joueurs, plutôt que si votre seul exemplaire numérique de *Knack 2* refuse de démarrer un dimanche matin.

Comment faire évoluer le droit avant d'en arriver là

L'initiative citoyenne européenne Stop Killing Games a recueilli 1 294 188 soutiens vérifiés. La Commission européenne lui a répondu le 16 juin 2026. Elle refuse, à ce stade, de proposer une obligation générale imposant aux éditeurs de maintenir leurs jeux utilisables après la fin de leur exploitation commerciale, mais elle s'est engagée à ouvrir avant la fin de 2026 un dialogue avec l'industrie et les représentants des consommateurs en vue d'un code de conduite sur la fin de vie des jeux. L'initiative étant désormais achevée, une pétition française intitulée « Préserver le jeu vidéo physique et protéger les consommateurs face à la transition vers le numérique » est accessible sur la plateforme de l'Assemblée nationale. Elle demande notamment une présentation claire des acquisitions numériques en tant que licences, un droit minimal de conservation et d'accès ainsi que l'étude d'un droit à la revente, au transfert ou au don des licences numériques. C'est une voie concrète pour interpeller les députés, en complément de la saisine des associations de consommateurs et des parlementaires européens. Une réforme instaurant un véritable marché de l'occasion des jeux dématérialisés devrait probablement intervenir au niveau européen. Il serait d'ailleurs techniquement possible d'imiter le marché de l'occasion physique par un mécanisme « une licence, un utilisateur ». Le joueur demanderait à la plateforme de céder définitivement son jeu. La licence serait désactivée sur son compte puis activée sur celui de l'acheteur. Aucune copie supplémentaire ne serait créée. Cette solution reprendrait la logique de l'arrêt UsedSoft, qui exige que le vendeur cesse d'utiliser sa copie, et celle du prêt numérique admis pour les bibliothèques, où une seule copie reste accessible à la fois. Ce n'est pas le droit actuel, mais le droit européen connaît déjà les pièces nécessaires pour fabriquer cette machine.

La clause qui mérite qu'on s'y arrête

La clause des conditions PlayStation qui fait perdre l'accès aux jeux lorsque le compte est suspendu mérite aussi notre attention. L'article L. 212-1 du Code de la consommation permet de déclarer abusive une clause qui crée, au détriment du consommateur, un déséquilibre significatif entre les droits et obligations des parties. Cela ne signifie pas que la clause de suspension de Sony serait automatiquement abusive. Une suspension motivée par une fraude grave n'est pas équivalente à la disparition définitive d'une bibliothèque pour une infraction mineure et sans rapport avec les achats. Mais si son application permettait à Sony de confisquer sans proportion ni recours des centaines de licences régulièrement payées, la question du déséquilibre significatif pourrait sérieusement être posée. Les conditions contractuelles elles-mêmes rappellent d'ailleurs que les droits impératifs du consommateur prévalent sur leurs stipulations.

Le disque qui n'est parfois qu'une clé

Posséder un disque ne garantit pas toujours que vous possédez une version complète et définitivement autonome du jeu. Certains supports exigent un téléchargement, une mise à jour, une connexion ou le maintien de serveurs. Les conditions logicielles de PlayStation prévoient d'ailleurs que les fonctionnalités en ligne puissent être interrompues avec un préavis raisonnable et ajoutent que les modes hors ligne ne sont pas systématiquement garantis. Dans ce cas, vous restez bien propriétaire du disque, mais celui-ci ressemble parfois à une clé ouvrant une porte dont l'éditeur conserve la serrure.

Par Agar



Pigeon : A Love Story
Genre : pigeon vole - **Développeur :** Wristwork (Angleterre)
Plateformes : Windows, Mac, Linux - **Prix :** 8 € - **URL :** *cpc.cx/rou*



Deadliest Pigeon
Genre : Plateforme, shoot - **Développeur :** Rusty Rex (Turquie)
Plateforme : Windows - **Prix :** 7,20 € - **URL :** *cpc.cx/rouuuuuuu*

Vous pouvez aussi acheter les deux jeux à la fois dans un bundle (*cpc.cx/rou,rouuuuuuu*)

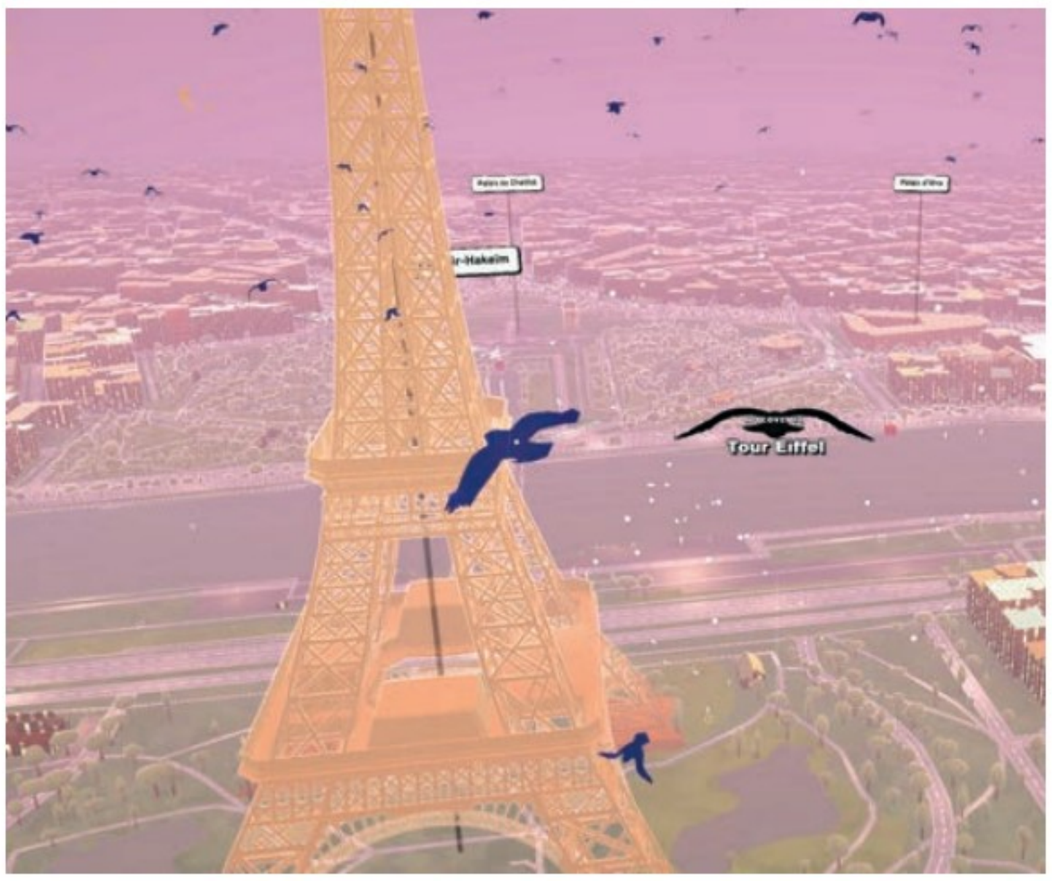
Pigeon : A Love Story et Deadliest Pigeon

À l'intérieur de toi il y a deux pigeons

Les pigeons ne sont pas pris au sérieux. Ni dans nos villes, où les passants les ignorent tandis qu'ils claudiquent d'un trottoir à l'autre sur leurs petites patttes blessées, ni dans les jeux vidéo, où les pauvres n'ont eu droit qu'à des machins parodiques comme *Hatoful Boyfriend* ou *Pigeon Simulator*. Heureusement, signe d'un changement dans notre rapport à la petite faune urbaine, tout cela est sur le point de changer.

J'en veux pour preuve la sortie, le 6 août dernier, de pas moins de deux jeux mettant en scène des pigeons. Le premier, *Pigeon : A Love Story*, est un authentique *dating sim* pour pigeon. Plutôt que de draguer des volatiles anthropomorphes de façon tristement humaine comme dans *Hatoful Boyfriend*, on vole au-dessus d'une grande ville (on trouve entre autres Paris, Londres, New York et Tokyo, dont les géographies sont fidèlement reproduites) à la recherche de son âme sœur. Ce qui n'est pas une partie de plaisir : il y a dans chaque ville





des dizaines de milliers d'autres pigeons, qu'il va falloir interroger (en roucoulant) dans l'espoir qu'ils vous donnent un indice (*« plus au sud »*, *« suis le vent »*, *« tu as déjà été plus près »*) dans l'espoir de trouver sa promise. *Pigeon : A Love Story* est, selon son auteur, *« un jeu qui parle de tout et de rien à la fois »*. On peut y voir une simple expérience zen (le jeu, aussi doux que beau, peut même être passé en mode « pilote automatique » et devenir une sorte d'économiseur d'écran), une occasion d'explorer des villes inconnues ou encore, de façon plus poétique, une métaphore de nos solitudes modernes, de la vie dans ces mégalopoles où l'on croise des milliers d'inconnus dans l'espoir, peut-être, de découvrir un jour celui ou celle qu'on a toujours attendu.

La colombe de la guerre

Attention, changement d'ambiance. Traumatisé après avoir vu un poussin se faire dévorer sous ses yeux par le rottweiler d'un loubard, le héros de *Deadliest Pigeon*, sorte de John Wick emplumé, n'aura de repos qu'une fois tous les membres du gang éliminés – ainsi que toute une ménagerie de monstres, zombies et araignées géantes dont on se demande ce qu'ils font là mais bon, passons. Tous ces meurtres demandent un peu de doigté : un oiseau de 300 grammes vole plus difficilement lorsqu'il trimbale un fusil de sniper (heureusement, ce pigeon-là dispose d'un grappin) et a tendance à souffrir méchamment du recul d'un AK-47, qui va l'envoyer valdinguer à chaque détonation. *Deadliest Pigeon* oblige ainsi à faire preuve de pas mal de skill et à bien anticiper ses mouvements. On n'en attendait pas tant de ce qui ressemblait à première vue à une grosse blague. Vous voyez, c'est ce que je vous disais : les gens prennent enfin les pigeons au sérieux. ■

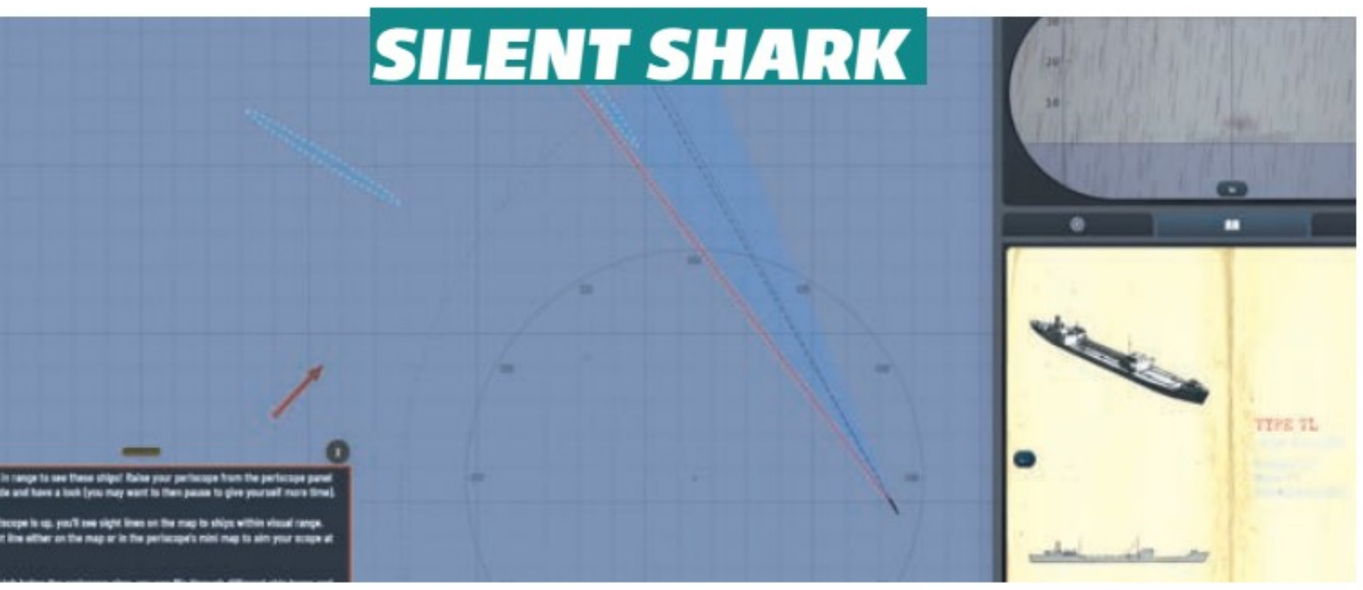
SEVICES APPS VEILLE

DOWN-LOAD

PAR @ACKBOO

JEU

SILENT SHARK





Ça y est, hop, c'est décidé. C'est aujourd'hui que vous vous y mettez. C'est aujourd'hui que vous chopez le virus. C'est aujourd'hui que vous allez enfin devenir un passionné de simulation sous-marine. Et le plus beau, c'est que vous n'avez aucun effort à faire. Pas de Steam à lancer sur un gros PC, pas de jeu de 68 Go à installer, non, ça se lance en un clic de souris et ça tournera probablement sur un ordinateur portable acheté en 2015. En fait, il s'agit de la démo d'un jeu de sous-marin, prévu pour fin 2026, que son développeur fait tourner dans votre navigateur favori. Ça marche parfaitement. *Silent Shark*, qui se déroule dans le Pacifique durant la Seconde Guerre mondiale, offre un tutoriel simple et efficace pour détecter et couler vos premiers rafiots. En cinq minutes, vous aurez pigé comment utiliser un hydrophone, trianguler une position, préparer une solution de tir, torpiller une cible, et vous comprendrez alors tout le plaisir qu'on peut en tirer. La démo propose même un générateur de scénarios pour vous occuper lors d'une réunion qui s'éternise – faites tourner ça dans une toute petite fenêtre du navigateur, juste derrière votre tableur, et vos collègues ne se rendront compte de rien.

URL : SILENTSHARK.APP – **PRIX** : GRATUIT

SITE WEB

CARTES.GOUV.FR





Attention, *hot take* : notre République a réussi sa transition numérique, la majorité des sites web gouvernementaux sont plutôt bien faits, et je suis absolument ravi de déclarer mes impôts en ligne en une minute chrono et trois clics chaque année, au lieu de potasser des formulaires cryptiques comme il y a vingt ans. Voilà, j'ai dit du bien de l'administration française, pardon, je ne recommencerai plus. Enfin si, là, je vais recommencer, une dernière fois. Parce que nos fonctionnaires ont sorti un très beau site : un début d'alternative souveraine à Google Maps, afin de présenter des cartes très précises de notre pays à la dérive. *Cartes.gouv.fr* ne s'utilise pas pour trouver la boulangerie la plus proche ou pour vous faire un trajet Paris-Montauban sans payer de péages, c'est un pur outil cartographique qui reprend notamment les cartes IGN, les photographies aériennes les plus récentes, mais aussi des tas de cartes spécialisées (topographie, cadastre, géologie, forêt, exposition au bruit, etc.) qu'on ne trouve pas sur les plateformes américaines. L'interface est impeccable – c'est comme Google Maps – et il y a même une ébauche de Street View (Panoramax, l'icône est en bas à gauche) qui permet d'avoir des photos à 360 degrés sur certaines routes. Un truc marrant : vous pouvez aussi afficher des données anciennes (par exemple les photographies aériennes des années 1950, les cartes d'état-major du XIX^{e} siècle ou la carte de Cassini numérisée par la BNF) pour voir à quoi ressemblait votre tiékar d'antan. Comme ça, vous pourrez être certain que votre immeuble n'a pas été construit sur un cimetière indien.

URL : CARTES.GOUV.FR – **PRIX :** GRATUIT



Ces manettes qui font vibrer mon cœur (et mes doigts)

PAR FUROLITH

En juillet dernier, mon camarade Noddus vous disait dans *Canard PC* tout ce qu'il pense du Steam Controller ; et à son avis globalement très positif, je souscrivais presque totalement. Pourtant, depuis maintenant deux mois que je possède la manette de Valve, je dois bien constater qu'elle n'est pas vraiment entrée dans mes habitudes, que je ne me saisis d'elle qu'assez rarement quand je lance un jeu. À cela, il y a une raison : elle ne me fait pas vibrer. Littéralement.





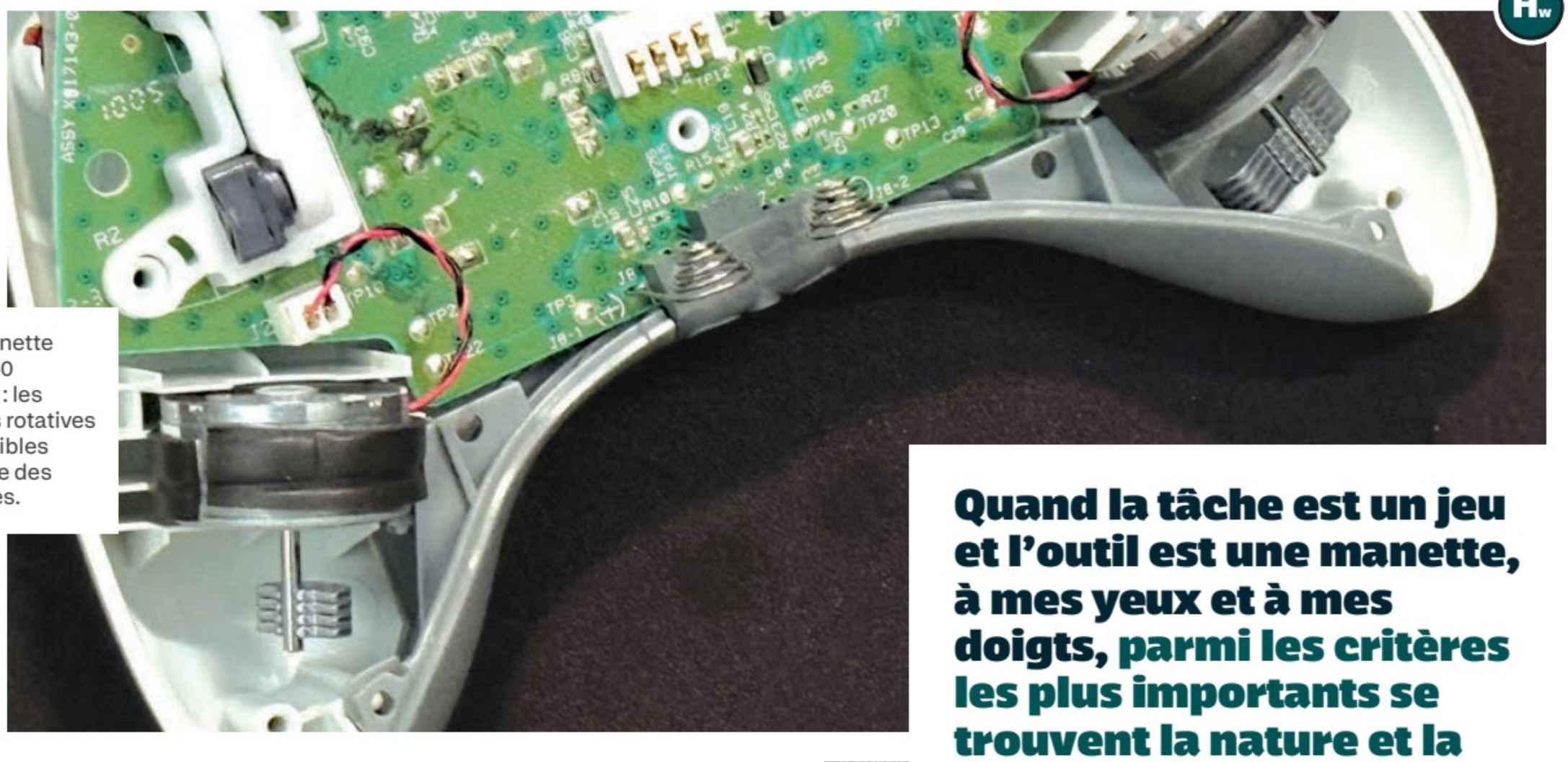
Bien évidemment, je n'aurais pas ce problème si je n'étais un genre très particulier de détraqué, le genre qui a plusieurs tiroirs de son bureau remplis ras la gueule d'un nombre incalculable de manettes différentes. Mais que voulez-vous : je crois dur comme fer que pour chaque tâche, il est d'une importance capitale d'utiliser un outil parfaitement adapté. Et quand la tâche est un jeu, et l'outil est une manette, je constate qu'à mes yeux et à mes doigts, parmi les critères les plus importants pour cette adaptation, se trouvent la nature et la qualité des vibrations. Ce n'est pourtant pas une préoccupation qui m'anime depuis si longtemps que ça. Il faut dire que pendant très longtemps, les vibrations étaient le dernier truc auquel on aurait pensé pour différencier des manettes. Tout le monde utilisait la même technique pour nous secouer les mains : des masses rotatives excentriques, reliées à des petits moteurs électriques, généralement logées dans les poignées. En faisant tourner ces masses plus ou moins vite, on fait gigoter la manette avec plus ou moins d'intensité. Pour y apporter un tout petit peu de variété, une idée est popularisée par Sony avec sa DualShock de première génération en 1997, puis adoptée comme un standard *de facto* par à peu près toute l'industrie : on emploie deux moteurs de vibrations avec deux masses de poids différents, une lourde à gauche, une légère à droite. La seconde peut ainsi tourner plus vite, et générer des vibrations de plus haute fréquence à intensité égale.

Quand le bruit devint musique

Ce standard est resté immobile pendant plus de quinze ans, jusqu'à la Xbox One de Microsoft et ses manettes embarquant deux petits moteurs additionnels dans les gâchettes (les « Impulse Triggers »). Mais le vrai chamboulement est arrivé en 2017 avec la Nintendo Switch et ses manettes à vibrations « HD ». Elles remplacent les masses rotatives par des mécanismes bien plus sioux, auxquels on peut donner plusieurs noms savants : selon les endroits, on peut les voir appelés LRA (Linear Resonant Actuators) ou VCA (Voice Coil Actuators). Deux appellations pour des technologies partageant un même concept : un aimant mobile relié à un ressort sur un axe de mouvement linéaire, et une bobine produisant un champ magnétique contrôlant les déplacements de l'aimant. Selon l'intensité et la polarité du courant électrique traversant la bobine, on envoie l'aimant avec plus ou moins de vigueur d'un côté ou de l'autre de son axe. Les avantages de cette solution : elle présente très peu d'inertie (les vibrations peuvent être démarrées et stoppées quasi instantanément, contrairement à une masse rotative qui a toujours besoin de quelques dixièmes de seconde pour accélérer et décélérer), et surtout donne la possibilité de complètement décorréler l'intensité et la fréquence des oscillations. Elle permet donc des vibrations à la fois très précises et variées. En fait, cet assemblage électromécanique, à quelques détails près, vous savez ce que c'est ? C'est un haut-parleur ! Si ce n'est qu'ici, on fixe à l'aimant mobile non pas une membrane faisant vibrer de l'air pour produire du son, mais une masse faisant vibrer une manette. C'est d'ailleurs la raison pour laquelle quand un jeu propose des vibrations HD, leur conception est généralement l'œuvre du département audio de l'équipe de développement.

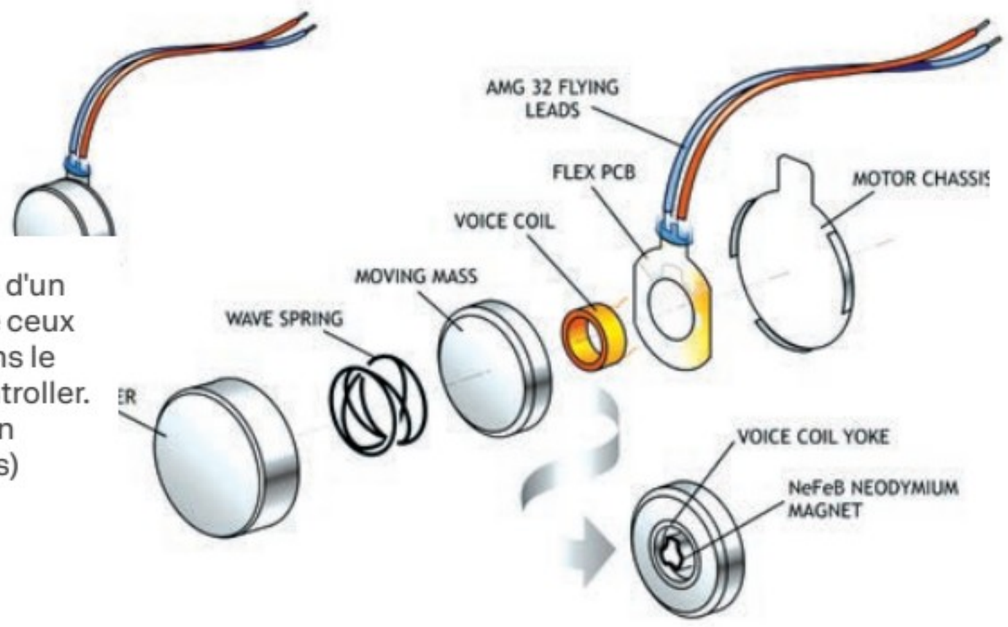
Au shaker, pas à la cuillère

Et c'est exactement le même principe qu'emploie la fameuse DualSense de la PS5 pour ses vibrations haptiques. Elle le porte simplement à un niveau beaucoup plus ambitieux, grâce à l'emploi de VCA bien plus puissants et capables de reproduire un spectre



Une manette Xbox 360 ouverte : les masses rotatives sont visibles à la base des poignées.

Quand la tâche est un jeu et l'outil est une manette, à mes yeux et à mes doigts, parmi les critères les plus importants se trouvent la nature et la qualité des vibrations.



Le principe d'un LRA tel que ceux utilisés dans le Steam Controller. (© Precision Microdrives)



La DualSense dans les paramètres audio d'un PC : les canaux « arrière gauche » et « arrière droite » correspondent en fait aux actionneurs haptiques.

de vibration nettement plus large que les manettes Switch ; ce à quoi s'ajoutent les gâchettes à résistance adaptative. Tout ça fait le bonheur des joueurs PS5 depuis 2020. Et des joueurs PC depuis presque aussi longtemps. En effet, contrairement à Nintendo, Sony n'utilise pas de protocole alambiqué pour contrôler ces fonctionnalités : sur PC, les gâchettes adaptatives sont adressables par une surcouche custom au-dessus de l'API DirectInput, et les actionneurs haptiques le sont via… un canal audio. Ce qui peut d'ailleurs se voir lorsque l'on connecte une DualSense à un ordinateur en USB[1] : la manette est reconnue comme un périphérique de sortie audio quadriphonique, dont les 3e et 4e canaux sont envoyés aux actionneurs. Grâce à cela, l'immense majorité des jeux existant en version PS5 proposent les mêmes fonctions haptiques sur PC. Et moi, c'est comme ça que je préfère jouer à un très grand nombre de mes jeux, car j'apprécie énormément la matérialité que cela apporte à l'immersion ; récemment, j'ai par exemple trouvé que c'était un ajout précieux à *Cairn*, le merveilleux jeu d'escalade des Français de The Game Bakers.

1. La connexion sans fil est possible via des projets tels que DS5Dongle ou DualSenseX, mais pas via une liaison Bluetooth « simple », qui ne permet pas la transmission des données audio.

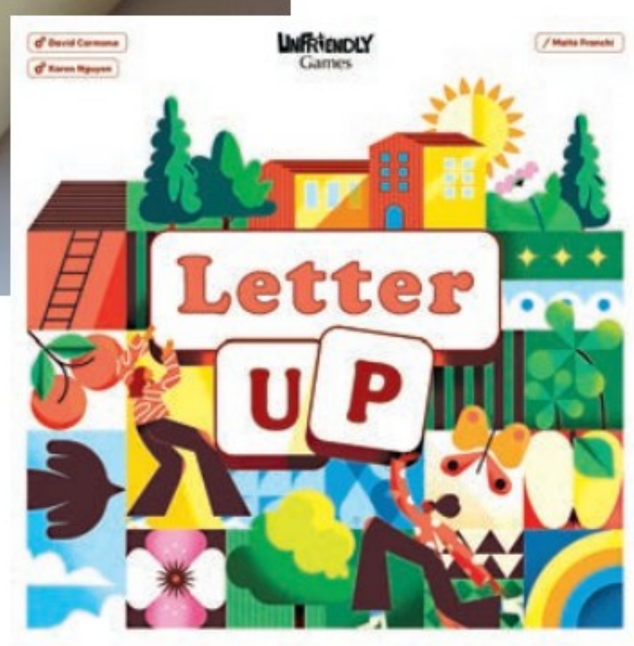
Ni tradition, ni modernité

Et au milieu de tout ça, le Steam Controller, alors ? Entre les deux manières de faire, il n'a pas su faire son choix. La manette de Valve embarque pourtant quatre LRA similaires à ceux des manettes Switch (deux principaux dans les poignées, deux petits dédiés aux retours haptiques des trackpads). Le problème est que les possibilités de contrôle qu'elle expose aux jeux et à leurs développeurs ne sont que très sommaires. Sur les trackpads, rien d'autre que des impulsions simples ; sur les actionneurs principaux, rien d'autre que l'émulation des masses rotatives d'une manette classique… émulation de surcroît d'assez mauvaise qualité, puisqu'elle est peu puissante et différencie à peine les vibrations lourdes et légères. Résultat : que l'on parle d'un jeu qui aurait pu prendre en charge la DualSense, ou d'un autre qui pense s'adresser aux masses rotatives d'une manette Xbox, le Steam Controller produit des mouvements pauvres, et pas vraiment ressemblants avec la façon dont les développeurs les ont imaginés. De toute évidence, ce n'est pas une fatalité : l'*easter egg* du cri de Wilhelm émis par la manette lorsqu'on la fait tomber montre que ses LRA sont techniquement capables de gérer des signaux audio parfaitement définis. Encore faudrait-il que Valve mette à jour l'API SteamInput pour ouvrir ce contrôle aux équipes de développement… puis que ces dernières prennent le temps de l'implémenter dans leurs jeux. Si cela doit se faire, ça ne sera pas du jour au lendemain. Et en attendant, moi, je ne me séparerai pas de ma DualSense. ■



Cairn (2026)





CANARD DÉ Par Perco

Letter Up Pas que du dicorum

Genre : Scrabble-like - **Créateurs :** David Carmona, Karen Nguyen - **Illustratrice :** Maïté Franchi - **Éditeur :** Unfriendly Games **Nombre de joueurs :** 1 ou 2 - **Nombre de joueurs optimal :** 2 - **Durée :** 20 minutes **Complexité :** accessible - **Surface de jeu recommandée :** table de salon - **Prix :** 20 €

Comment ? Une simple « réinvention » du Scrabble ? Mouais, autant dire que lorsque *Letter Up* est arrivé sur mon bureau, je doutais. Pourtant, force est de constater qu'on évite le drame. Mieux : on rigole bien.

Pour pas trop cher, l'éditeur nous sert un matériel étonnamment coquet. Du « tout en bois », nous dit-on, cerclé d'un petit côté feutrine sous les tuiles pour éviter que ça glisse comme une savonnette dans





un hammam. Le rendu est chaleureux, propre, presque classe. Le jeu se paie même le luxe de proposer une planche en double couche pour y loger ses tuiles sans qu'une pichenette malencontreuse ne transforme la grille en salade de consonnes.

Tout de suite les grands mots

Le principe est aussi simple qu'un tir au pigeon. Chaque joueur démarre avec six lettres sur son chevalet. L'objectif ? Placer ses lettres-pions « territoire » sur les bords du plateau en étendant des mots depuis le centre, ou en être débarrassé le premier une fois le sac de tuiles essoré. La vraie malice en plus, c'est l'empilement, donc le vol de mots et de territoires. On a le droit d'altérer les mots de l'adversaire en posant des lettres par-dessus (jusqu'à trois tuiles de hauteur) ou en rallongeant le Schmilblick. Quel plaisir de transformer la « Mite » du voisin en un sublime « Rite »[1]. Si votre nouveau mot vient toucher le bord du plateau, paf : vous piquez son territoire et renvoyez son pion dans sa réserve avec une tape derrière la tête. Si vous validez toute une ligne, vous y verrouillez deux pions.

Je pète un vocable

Résultat ? On oublie le comptage de points fastidieux et la recherche frénétique des cases « Mot Compte Triple ». Ici, on est sur du pur vol de propriété intellectuelle à main armée. En 15 à 20 minutes chrono, les mots s'enchaînent et se transforment en un pugilat linguistique mesquin. C'est



accessible dès 10 ans (ou pour votre tante cruciverbiste), vif, et infiniment moins chiant que l'ancêtre d'Alfred Mosher Butts. Soyons clair, ce n'est certes pas le chef-d'œuvre qui va révolutionner vos soirées après un *Terraforming Mars*, mais pour combler le trou entre le digestif et la vaisselle, *Letter Up* fait le job avec une insolente efficacité. ■

1. Ce à quoi vous avez pensé au début est votre problème.

PAPIERS CULTURE

Tous les mois, la rédaction vous fait profiter de sa culture éclectique et douteuse. Cette fois, on vous propose une série horrifico-comique sur une île maudite, un film d'animation à l'aquarelle et une émission ponctuée de petits miracles culinaires.



Widow's Bay

Par Ellen Replay

La comédie et l'horreur vont parfaitement de pair, comme l'a si bien exprimé Jordan Peele (qui a à la fois réalisé *Nope*, l'un des films qui m'a le plus glacé le sang au cours de ces dernières années ; et incarné un employé de bureau qui veut tellement surenchérir sur la générosité de son collègue qu'il décide de lui offrir l'île des Grandes Antilles de son choix, dans l'un des sketchs qui m'a fait le plus rire au cours de ces dernières années). Dans les deux cas, il faut avoir une certaine maîtrise du rythme, et savoir jouer sur la tension et les attentes des spectateurs – et la série *Widow's Bay* constitue un merveilleux équilibre entre la comédie et l'horreur. On y suit un maire qui compte désespérément sur la venue de touristes pour relancer l'économie d'une île de la Nouvelle-Angleterre, mais dont les efforts sont vite mis à mal par des habitants superstitieux, qui font plus ou moins peur à tout potentiel nouvel arrivant avec leurs histoires de cannibalisme, de malédictions et de morts atroces. C'est très drôle, le casting est incroyable (mention au maire incarné par Matthew Rhys, et à son assistante incapable de noter un message correctement, jouée par K Callan), mais il y a aussi des scènes qui m'ont absolument terrifiée et rendue incapable de mettre un pied dans l'eau pendant au moins une semaine.

Une série de 10 épisodes créée par Katie Dippold qui fait autant rire que trembler de peur, disponible sur Apple TV.



Le Corset

Par Kocobé

Écrire dans *Canard PC* sur un film récent est frustrant. Car le temps que ces mots mettent à vous parvenir est suffisant pour ledit film de se faire la malle des salles obscures. Sauf que cette fois, j'ai profité d'une avant-première pour aller voir *Le Corset*, long-métrage d'animation primé à Annecy et à Cannes, qui raconte l'histoire de Christophe, blondinet chétif qui grandit dans les années 1980 au sein de sa famille d'agriculteurs. Il a des penchants malsains. Je veux dire qu'il a un problème de santé qui le fait se pencher involontairement jusqu'à en tomber. D'où le corset orthopédique qu'on lui impose et qui va conditionner toute son adolescence. Merveilleusement narré, Christophe n'est pas le seul à être au centre des péripéties et laisse de la place à d'autres personnages intéressants, comme son père, rendu amer par les difficultés financières et un questionnable sens du devoir familial. L'aquarelle rappelle *Ernest et Célestine*, dans un style chaud comme l'été et naïf comme l'enfance. Un de mes films favoris de cette année.

Un long-métrage d'animation franco-belge de Louis Clichy, prévu en salle le 14 octobre 2026.



Culinary Class Wars

Par Rudyard Clipping

Le concombre de mer ne se mastique pas facilement. Il faut dire que toute une faune marine trouve refuge dans son anus, au point que certaines espèces possèdent des dents protégeant leur orifice des résidents indélicats. Ajoutez-y un « nid d'hirondelle », la bave solidifiée d'un oiseau du coin, et filmez cette recette de l'enfer avec les caméras de Netflix. C'est ça *Culinary Class Wars*, le show culinaire sud-coréen qui cartonne sur la plateforme américaine. Là où *Top Chef* commence à tourner en rond faute d'un casting renversant, *Culinary Class Wars* mise sur cent candidats : des gentils, des méchants, des *sidekicks*, qui cuisinent lors d'épreuves à la mise en scène haletante. D'un côté, les cuillères noires (des candidats sous pseudo), de l'autre, les cuillères blanches (les superstars de la profession), dont les mains habiles s'affairent à confectionner des miracles culinaires, parfois invraisemblables. Mon existence est désormais suspendue à l'attente de la troisième saison de ce « Tofu Chef ».

Une émission culinaire sud-coréenne en deux saisons, disponible sur Netflix.



Le 1er octobre
dans **Canard PC n° 483**

Star Wars Zero Company

Et aussi : Valheim, The Blood of Dawnwalker...

Solutions artisanales du n° 481 :



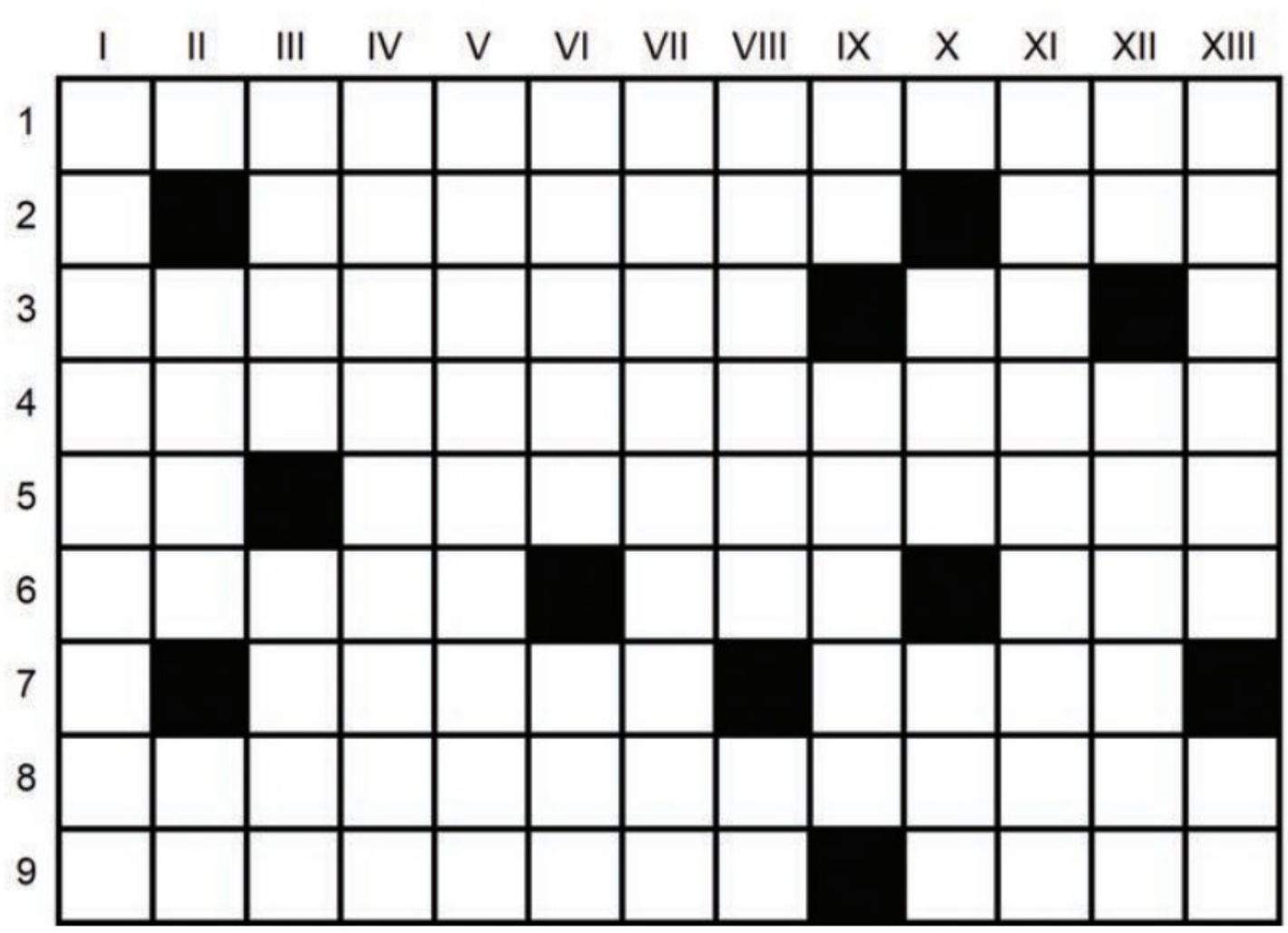


La grille de Maîtresse

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

Horizontalement.

1. Dans un jeu d'action venu du Japon (avec ses petites jambes, qui ont traversé les mers, les montagnes, les douanes et les rivières pour atterrir dans la console de Rudyard. Comment ça, "dématérialisé" ?... Bien, alors j'ai rien dit). **2.** Contrairement aux apparences, ne veut pas dire "nonnevikunefoa", mais désigne une barque à fond plat (mais pas un radeau dicaprien pour autant). Style de musique reggae. **3.** Dans un jeu qui a opté pour le jet d'encre plutôt que le laser. Bas de gamme. **4.** Sous-titre d'un FPS coopératif (c'est pour vérifier que vous savez bien écrire une création lovekraf... volecraff... lovefraftie... bon, un truc d'horreur horrible quoi). **5.** Refus d'outre-Manche. Aiderait à faire le premier pas. **6.** Palpant au milieu. Aide financière mensuelle. Personnage des Mystérieuses Cités d'or. **7.** Sur une pochette d'album de Nirvana (allez quoi, il y en a pas cent mille. Non ce n'est pas "never", ni "blich", ni "zizii"). Forme d'aller. **8.** Mal des transports adapté aux jeux vidéo. **9.** Recouverte de gravier. Bêtes, mais beaucoup moins que les humains qui se permettent d'inventer des connotations négatives dont la nature naturelle n'a que faire, un peu comme "mauvaise herbe" au lieu d'"herbe sauvage" ou "herbe qui te fait un doigt de quel droit tu me traites, je pousse où je veux et je t".



Aide de jeu : Cette grille ne comporte que 9,40 % de cases noires pour ne pas trop emmagaziner (haha) la chaleur, et préserver votre santé.

Verticalement.

I. Devant un "héritage de conte de peste" (traduit en français avec le *mon nom de famille*). **II.** Symbole du picomole ou du pétamole car les mots-croisés n'ont que faire des casses des mots, du moment que c'est les bonnes lettres. Un petit bout de Max Payne. **III.** Célèbre lac de Birmanie (en tout cas pour les Birmans qui habitent juste à côté). Célèbre battle royale (en tout cas pour les Birmans qui habitent juste à côté, et là le doute est mis dans votre tête par rapport à la définition précédente). **IV.** Faire des borborygmes moqueurs et réprobateurs, par exemple lorsqu'on se rendra compte que cette déclinaison n'existe pas vraiment mais que c'était pratique de l'inventer car, voyez-vous, cela fait une verticale totale, ce qui est un bon vecteur de satisfaction cognitive chez les verbicrucistes. **V.** Remplira de douceur, littéralement (et je vous jure que cette fois je n'invente rien. Parce que j'ai pas envie, en fait). **VI.** Une île de Wallis-et-Futuna qui n'est pas Wallis ni Futuna. Petit risque cardio-vasculaire. **VII.** Redonne. **VIII.** Sont nés avec une cuillère en argent dans la... le... hmm, c'est quoi l'expression déjà ? Je peux pas leur demander, ils diront nooon c'est pas nous ça, c'est les autres, et mon arrière-train n'a rien à voir là-dedans. Négation. **IX.** Symbole de l'or. Devant "ho" dans un jeu de petites patates (mais pas devant Duteil, car on ne peut pas tout avoirer). **X.** Hardcore. Serial dans l'informatique de jadis. **XI.** La suite d'Alien du côté des joueurs. **XII.** Bref accord. Conjugaison du verbe "hier", qui veut dire enfoncer avec une hie, ce qu'on apprend pourtant dès la maternelle mais allez savoir pourquoi, personne ne sait (peut-être que les créchous, les enfants de crèche, pourront répondre, en tout cas il faut tenter), par contre la déclinaison avec un "c" devant, alors ça tout le monde comprend. **XIII.** Héros de manga à la chevelure étoile (paraît-il que c'est plus facile à dessiner ; tu m'étonnes, un emporte-pièce de cuisine, un feutre, clac clac et hop c'est fait, même pas besoin de savoir bien cuisiner). Être conjugué.

Économisez avec nos PC

PRÉCONFIGURÉS

Livraison express GRATUITE incluse



VOIR LES OFFRES

PCSPECIALIST

www.pcspecialist.fr/affaires/

MAINTENANT DISPONIBLE EN VRAIMENT MÉCHANT !

8 ANS ET +
3 JOUEURS ET +
20 MIN.

FLIP 7

LE MEILLEUR JEU DE CARTES DE TOUS LES TEMPS !*

SOIF DE VENGEANCE

TOUT EST PERMIS !

UN JEU DE ERIC OLSEN & ALYSSA SWATEK
ILLUSTRÉ PAR O'NEIL MABILE

THE OP GAMES

8 ANS ET +
3 JOUEURS ET +
20 MIN.

13 TREIZE 13 !

-2 DES CARTES MALUS !

AUCUNE SECONDE CHANCE !

VOL DE NOUVELLES ACTIONS DIABOLIQUES !

> PLUS D'INFOS SUR FLIP-7.COM

CATCH UP GAMES