

madgazine

JEUX VIDÉO | SÉRIES | LIVRES

DVD/BLU-RAY | BANDES ORIGINALES



Jeu vidéo

Routine Little Nightmares III



Après plus d'une décennie de gestation, **Routine** ressuscite un fantôme de SF horrifique lové entre **Alien** et **2001**, au cœur d'une base lunaire à l'esthétique rétrofuturiste radicale : écrans CRT aux reflets verdâtres, interfaces

analogiques granuleuses, éclairages au néon... La patine low-tech prend des accents organiques où chaque corridor respire la désolation cosmique. Livré à lui-même après qu'un mystérieux incident a précipité le déclin de la station, le joueur progresse en vue subjective, porté par une narration environnementale pure – terminaux capricieux, logs jaunis – comme autant de fragments d'histoires éparées témoignant d'expériences passées. Ce goût pour l'atmosphère avant tout trouve un écho singulier dans **Little Nightmares III**, qui réutilise

la recette éprouvée de ses prédécesseurs en étirant ses ombres sur un terrain de jeu plus glauque que jamais. On y incarne deux protagonistes inédits piégés dans la Spirale, nouvelle région du Nulle-Part où les piñatas sont faites de corps humains et où les entrailles se répandent au cours d'un numéro de magie raté. Le thème de l'enfance pervertie, qui devient le prétexte à une surenchère dans la représentation macabre (voir le déjà fameux « Bébé monstrueux »), compose un récit toujours sur le fil entre conte noir et cauchemar éveillé. Là où **Routine** isole, **Little Nightmares III** réunit : la coopération devient une arme contre l'inconnu, aux relents horribles davantage centrés sur la psychologie, tout en conservant cette petite lueur d'espoir propre aux gamins. **I.B.P.**

Raw Fury/Bandai Namco Entertainment
PC, Xbox Series & Xbox One/PC, PS5, PS4, Xbox Series,
Xbox One, Switch 2 & Switch

B.O.

Fright Night



Si les années 1980 ont ressuscité la B.O. symphonique sous l'impulsion de **Star Wars**, elles ont également fait la part belle aux scores synthétiques, terrain d'expérimentation idéal pour de jeunes compositeurs biberonnés à la pop music. La preuve avec celui de **Vampire... vous avez dit vampire ?**, composé par l'ex-clavier de Hall & Oates Brad Fiedel dans la foulée de *Terminator* pour le petit classique crypto-queer de Tom Holland et que nos amis d'Intrada rééditent en version complète et restaurée. Porté par la mélodie sensuelle et hypnotique du thème de la séduction *Come to Me*, où un violon électronique tzigane est utilisé comme une guitare électrique afin d'illustrer à la fois les origines slaves du vampire et son charisme de rock star (Chris Sarandon forever), la musique navigue entre plages atmosphériques vénéneuses ponctuées de clusters viscéraux annonçant les scores des **Freddy**, voix synthétiques d'outre-tombe et hommages à la Hammer avec orgue au diapason. Le tout est aéré par

un thème « religieux », d'une part, de toute évidence inspiré par celui de Tony Montana dans *Scarface* de Giorgio Moroder et par le leitmotiv de Charley Brewster, d'autre part, qui évoque le love theme de **Midnight Express** et le thème de Laura Palmer dans *Twin Peaks*. On regrettera cependant que les chansons, aussi essentielles au film que le sont celles de **Génération perdue**, n'aient pas été incluses pour des raisons de droits, à commencer par le formidable *Armies of the Night* des Sparks. Quant à l'éventualité d'un album pour **Vampire... vous avez dit vampire ? II**, les bandes ont été perdues et on peut donc faire une croix dessus. Tout comme sur de nouveaux scores de Fiedel, qui a quitté le métier à la fin des années 1990 pour faire du surf après avoir épousé l'actrice Ann Dusenberry – oui, Tina Wilcox dans *Les Dents de la mer*, 2^e partie !

C.D. (Merci à Roger Feigelson)

De Brad Fiedel
Intrada Records

Jeu de plateau

Gwent : le jeu de cartes légendaire



Adapté du célèbre mini-jeu de **The Witcher III: Wild Hunt** – qui avait connu un premier dérivé avec l'excellent **Thronebreaker: The Witcher Tales** qu'on ne saurait trop vous conseiller –, **Gwent : le jeu de cartes légendaire**, édité en France par Gigamic, sort enfin des mondes numériques pour se transformer en jeu de société à part entière. Le pari était audacieux : transposer un système de duels construits autour du bluff, du tempo et de la gestion de main, sans l'appui des artifices ostentatoires caractéristiques des jeux vidéo. Le résultat, totalement cohérent, conserve l'essentiel avec une mécanique d'affrontement fondée sur la lecture du jeu adverse et la retenue stratégique, où chaque faction possède son propre style de jeu, parmi cinq au choix (Monstres, Empire Nilfgaardien,

Royaumes du Nord, Scoia'tael et Skellige). Ainsi, **Gwent** donne davantage l'impression de commander une véritable armée plutôt que de simplement poser des cartes, en récompensant la patience et la planification bien plus que la chance ou l'agressivité. Sur le plan matériel, l'adaptation ne cherche pas vraiment à impressionner mais plutôt à servir le propos. C'est pourquoi les cartes sont solides, lisibles, élégamment illustrées sans tomber dans la saturation graphique, même si on y perd un peu en ambiance au passage. Mais au-delà de la transposition fidèle, **Gwent** excelle surtout par sa tension minimaliste, qui évoque une partie de poker médiéval où chaque hésitation va peser sur la résolution du combat. **I.B.P.**

De Rafał Jaki & Damien Monnier
Gigamic