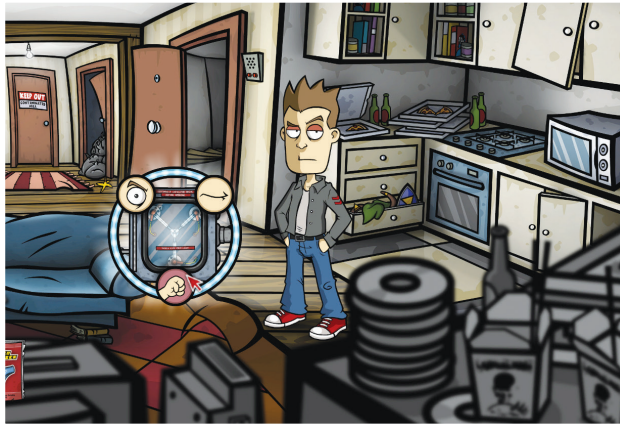


# Randal's Monday

**GENRE :**  
Point & Click  
**DÉVELOPPEUR :**  
Nexus Games Studio  
(Espagne)  
**ÉDITEUR :** N.C.  
**PLATEFORME :** PC  
**SORTIE PRÉVUE :** N.C.



C'est la mode, Randal est un sale type. Un peu kleptomane sur les bords, menteur, il passe une soirée avec un couple d'amis, qui célèbre ses fiançailles. Une soirée lose, durant laquelle le fiancé finit ivre mort, et la bague de fiançailles, dans la poche de Randal. Seulement, cette bague est maudite, et Randal ensorcelé. Condamné à ne plus vivre qu'une longue suite de lundis. Pour l'instant, *Randal's Monday* existe essentiellement sur le papier. La jeune équipe de développeurs

espagnols a écrit tout son script, ses puzzles, ses dialogues, son gameplay (à l'ancienne). Et cherche activement un éditeur. En cette fin de Gamescom, ils avaient noué quelques contacts. Si, d'aventure, vous allez faire un tour sur leur site, ne vous laissez pas abuser par leur marketing "Point & Geek adventure". Ils ne sont pas si sales, il s'agit essentiellement d'une myriade de références pop culture, et franchement, ça a l'air plutôt sympa.

M. K.

# Heaven's Hope



**GENRE :**  
Point & Click  
**DÉVELOPPEUR :**  
Mosaic Mask Studio  
(Allemagne)  
**ÉDITEUR :** N.C.  
**PLATEFORME :** PC  
**SORTIE PRÉVUE :** N.C.

Être un ange ne met pas à l'abri de quelques déconvenues. Talorel, apprenti séraphin, se retrouve, suite à une mauvaise chute, sur Terre. Il a perdu ses ailes, son auréole est perchée en haut d'une cheminée, et il n'a aucune idée de ce que représente la réalité d'un monde physique. Talorel va donc devoir apprendre. Et pour ce que j'en ai vu, cela va donner un très joli Point & Click en 2,5D, avec des décors soignés et pas mal d'humour. Au fur et à mesure qu'il récupérera ses attributs

angéliques, Talorel se découvrira quelques pouvoirs, qui se traduiront en astuces de gameplay. Et il sera accompagné dans son chemin vers la rédemption par un couple de mentors : Myriel, qui servira de système d'aide, et Azael, qui serait plutôt du genre mauvaise influence. Ah, et j'allais oublier, un léger obstacle se dresse sur son chemin : Heaven's Hope, la bourgade où il atterrit, est en proie à l'Inquisition. En plein XIX<sup>e</sup> siècle. Ça pue le maléfice.

M. K.

**GENRE :** Touch & Click  
**DÉVELOPPEUR :**  
IF Games (Suisse)  
**ÉDITEUR :** IF Games  
**PLATEFORME :** Mac  
**SORTIE PRÉVUE :** Octobre 2013

# The Perils of Man



*The Perils of Man*, malgré son titre aux airs sérieux, est de ces jeux auxquels on a envie de jouer, recroquevillé sous une couette, avec une tasse de chocolat chaud à portée de main. Ana Eberling a 16 ans. Elle vit seule avec sa mère depuis la disparition mystérieuse de son scientifique de père. À l'occasion de son anniversaire, elle reçoit un cadeau qui aiguise sa curiosité. Elle commence donc à explorer des recoins de l'immense villa familiale, jusqu'à découvrir un laboratoire secret et surtout, une paire de lunettes mises au point par son grand-père, lui aussi inventeur génial, qui permettent de prédire les dangers. Avec ce scénario digne d'un dessin animé des vacances de Noël (et cette interrogation philosophique : peut-on souhaiter un monde entièrement prédictible ?) s'acoquent des graphismes absolument croquignoles, des dialogues bien écrits et un hud quasiment absent. Tout est fait pour laisser l'histoire se dérouler. Les combinaisons d'objets seront logiques, les puzzles cohérents, et le tout devrait se déguster comme une fiction interactive en deux épisodes et cinq heures de jeu.

M. K.