

Accès libre Test

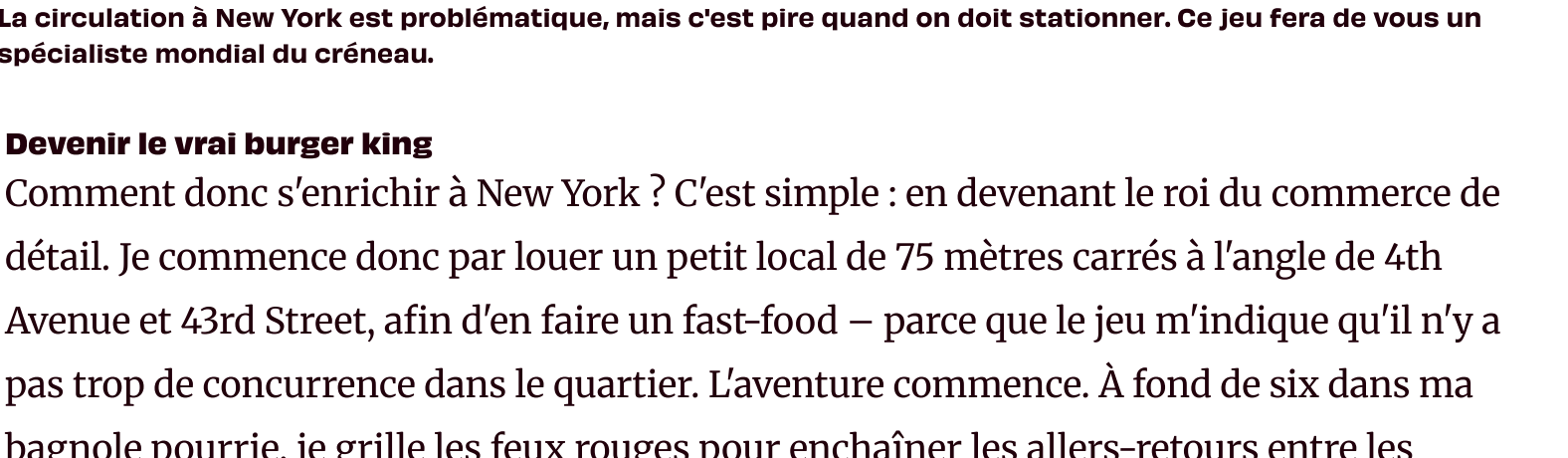
Big Ambitions

Le boss du commerce

ackboo le 28 septembre 2026

Voilà, ça y est, l'histoire du jeu vidéo peut s'arrêter là. Notre hobby est arrivé à maturité. Cela fait vingt ans que j'attendais qu'un développeur ait l'audace et l'intelligence d'implémenter ce que je considère être le mécanisme de jeu ultime, le summum du gameplay, l'apothéose de l'expérience interactive. Mon rêve est exaucé : dans *Big Ambitions*, quand vous faites un gros caca, votre bonheur augmente de 25 % pendant douze heures. Nous avons enfin atteint le réalisme vidéoludique ultime.

Mais rassurez-vous, je ne suis pas en train de vous vendre un *Toilet Simulator* au rabais. Non, entre deux passages sur le trône du seigneur, *Big Ambitions* est aussi un jeu vidéo unique. Je le qualifierais de *The Sims* du business. Me voilà donc dans la peau d'une jeune personne fraîchement débarquée à New York, avec pour seul bagage de grandes ambitions (c'est dans le titre) et quelques milliers de dollars d'économie. D'abord, les besoins vitaux : une bagnole et un toit. Après avoir acheté une vieille « Honza Mimic » d'occasion, je fonce pied au plancher dans les rues de NYC vers l'Ikea du coin (reproduit à la perfection, avec son parcours fléché) pour meubler ma demeure. J'en ressors avec un lit bas de gamme et un frigo standard, frustré de ne pas pouvoir m'offrir le beau bureau, le siège ergonomique et le PC Gaming que j'ai repéré. Ce n'est pas grave. Un jour, comme le disait le grand poète Jean-Jacques Goldman dans sa chanson « Il suffira d'un signe » sortie en 1981 : « *j'aurais tout ce qui brille-euh, dans mes mains* ».



La circulation à New York est problématique, mais c'est pire quand on doit stationner. Ce jeu fera de vous un spécialiste mondial du créneau.

Devenir le vrai burger king

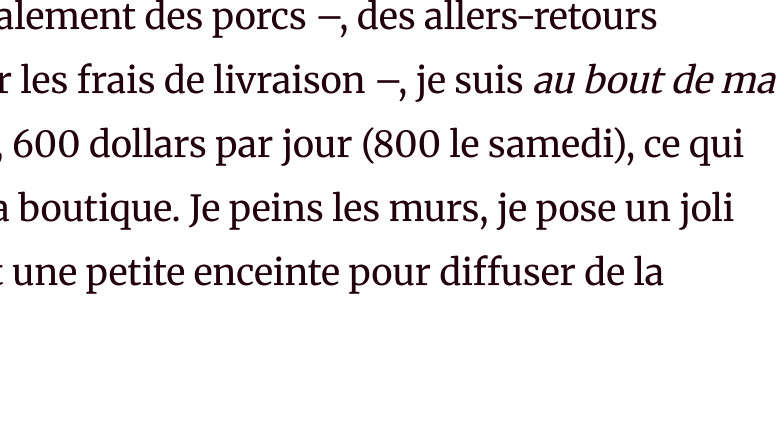
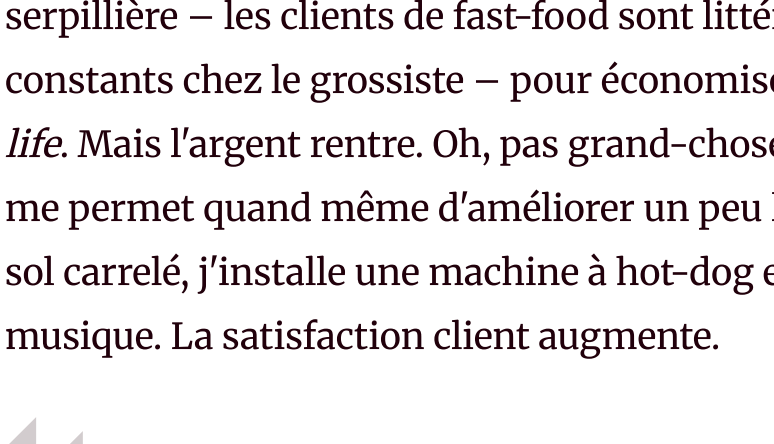
Comment donc s'enrichir à New York ? C'est simple : en devenant le roi du commerce de détail. Je commence donc par louer un petit local de 75 mètres carrés à l'angle de 4th Avenue et 43rd Street, afin d'en faire un fast-food – parce que le jeu m'indique qu'il n'y a pas trop de concurrence dans le quartier. L'aventure commence. À fond de six dans ma bagnole pourrie, je grille les feux rouges pour enchaîner les allers-retours entre les fournisseurs de mobilier spécialisé. Dans mon coffre : une caisse enregistreuse, des tables, des chaises, un gril, une armoire de stockage.

Big Immersion

Vous trouverez des pelletées de mods sur le Workshop Steam du jeu, et je vous conseille d'en installer un en particulier, dès votre première partie : **Immersion – RPG Camera**. La caméra par défaut de *Big Ambitions* est un peu rigide, bloquée en une sorte de vue isométrique qui limite le champ de vision. Ce mod fait sauter cette limitation et permet d'avoir une vue à la troisième personne façon *GTA*, totalement personnalisable, aussi bien à pied qu'en bagnole. C'est beaucoup plus immersif (d'où le titre) : on peut enfin voir les grands canyons urbains qui constituent le paysage new-yorkais, mais aussi conduire de manière plus naturelle, en faisant tourner la caméra pour négocier les créneaux et les intersections. Bonus : augmentez la taille du champ de vision et dégagez le brouillard dans les options du mod pour avoir une vue encore plus satisfaisante.



Ça me coûte une blinde, je suis à sec, je n'ai même plus de quoi payer les réparations de ma caisse, dont j'ai défoncé la carrosserie en essayant de me garer devant ma future boutique pour décharger le mobilier – le stationnement à New York est toujours problématique. Je prends un prêt chez le banquier et file chez le grossiste pour acheter un carton de hamburgers et 200 canettes de sodas à un tarif exorbitant. J'ai à peine de quoi faire mes courses au supermarché pour remplir mon frigo, je suis épuisé, ma jauge de bonheur est à zéro, mais ça y est : mon fast-food est prêt pour l'ouverture. Je mets le réveil pour 6 h du matin. Demain est le premier jour de ma nouvelle vie de magnat du business. C'est ultra excitant.

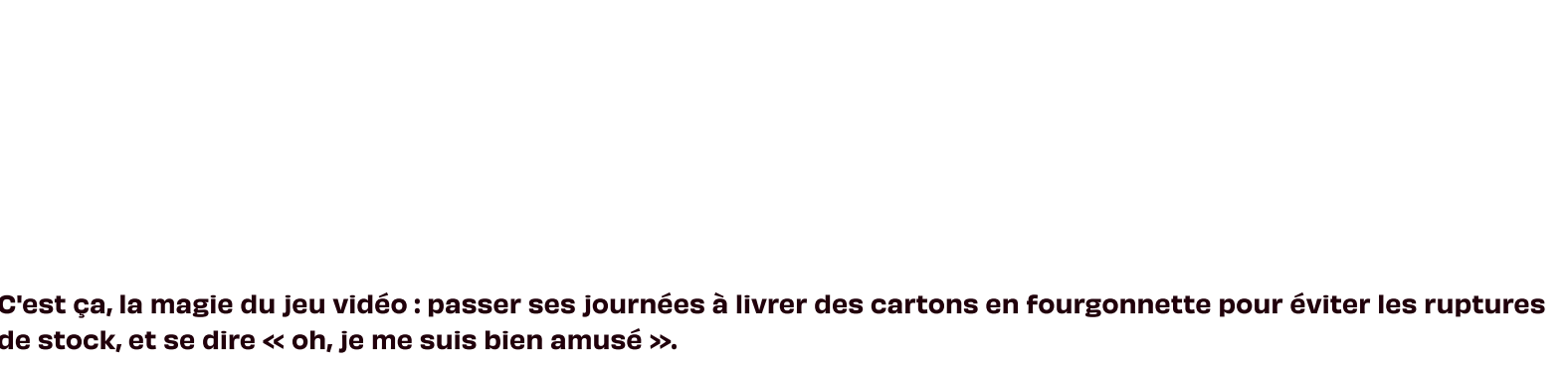


Déco, boulot, dodo

Évidemment, durant la première semaine de ma fulgurante ascension sociale, je dois bosser comme un chien. Huit heures par jour à tenir la caisse, une heure à passer la serpillière – les clients de fast-food sont littéralement des porcs –, des allers-retours constants chez le grossiste – pour économiser les frais de livraison –, je suis *au bout de ma life*. Mais l'argent rentre. Oh, pas grand-chose, 600 dollars par jour (800 le samedi), ce qui me permet quand même d'améliorer un peu la boutique. Je peins les murs, je pose un joli sol carrelé, j'installe une machine à hot-dog et une petite enceinte pour diffuser de la musique. La satisfaction client augmente.

Je m'offre une grasse matinée, puis file chez Ikea m'acheter une cabine de douche.

Le dimanche, je m'offre une grasse matinée, puis file chez Ikea m'acheter une cabine de douche et une table pour la cuisine. Je passe au garage réparer ma voiture. Je fais une balade dans le parc, m'offre un goûter dans un coffee-shop sur 39th Street et termine l'après-midi en allant voir un film. Grâce à cette hygiène de vie (et aux dix minutes que je passe tous les matins à faire un bon caca relaxant), je réussis de justesse à éviter le burn-out et la dépression. Exactement comme dans la vraie vie. Ce jeu est incroyable.

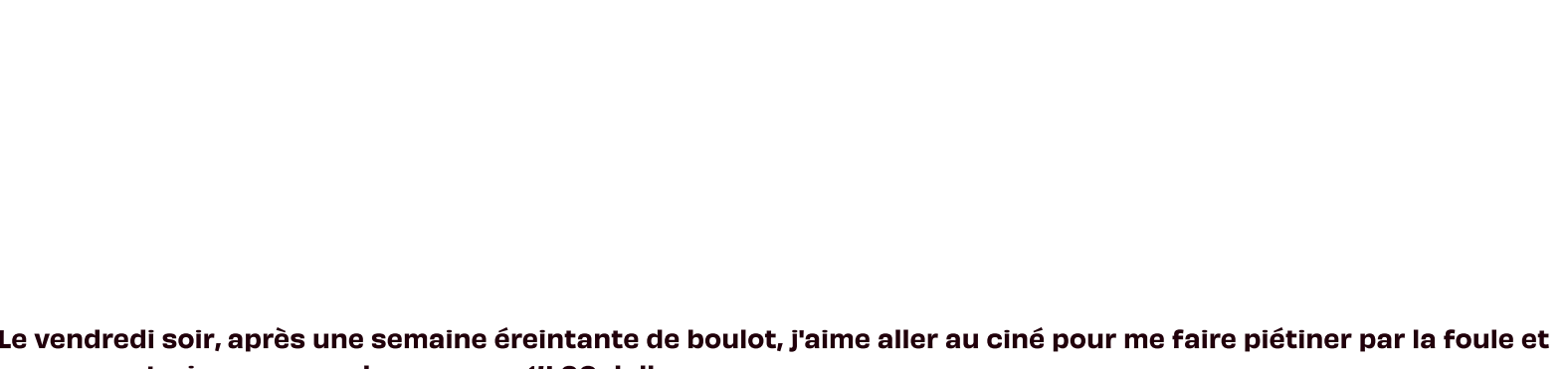


C'est ça, la magie du jeu vidéo : passer ses journées à livrer des cartons en fourgonnette pour éviter les ruptures de stock, et se dire « oh, je me suis bien amusé ».

Ces feignasses de millenials

Les débuts de partie de *Big Ambitions* sont stressants et nerveusement difficiles. Mais tout l'objectif est justement de passer du statut de petit entrepreneur hyperactif à celui de gros patron dégueulasse qui passe son temps à jouer au golf pendant que ses employés font des journées de 12 heures pour un salaire de misère. On découvre alors, petit à petit, la richesse de l'aspect gestion, et *Big Ambitions* est probablement ce qui se fait de mieux en matière de simulation business.

Au bout d'une semaine, j'ai déjà trois employés qui se partagent le planning de mon fast-food. Ces feignasses de millenials ont bien sûr des exigences de diva (temps partiel, semaine de quatre jours, après-midi libre...), je dois donc jouer à *Tetris* avec leur planning pour maximiser mes heures d'ouverture. Je réinvestis mes petites économies en installant une boutique de fleurs sur le trottoir d'en face, passant tout un week-end à l'aménager joliment. Je négocie des livraisons hebdomadaires avec les grossistes pour ne plus galoper en urgence entre leurs entrepôts. Ma troisième boutique – un salon de coiffure – ouvre ses portes au bout du quarantième jour. La quatrième, un magasin d'électronique de 250 mètres carrés sur 3rd Avenue, arrive deux semaines plus tard. Je frôle désormais les 8 000 dollars de profits quotidiens. Je planifie ma prochaine acquisition : un open-space en plein cœur de Manhattan pour y installer un gros cabinet d'avocat (ou peut-être une agence de design graphique, j'hésite encore). Quand les gens dans la « vraie vie » me demandent si ça va, je leur dis que oui, le business tourne à fond. Ils me demandent alors : « *Ah, vous gagnez enfin un peu d'argent avec Canard PC ?* ». Je leur réponds, gêné : « *Euh, non, je parlais de ma boîte dans Big Ambitions...* » Et ils me regardent avec inquiétude.



Le vendredi soir, après une semaine éreintante de boulot, j'aime aller au ciné pour me faire piétiner par la foule et payer mes trois grammes de pop-corn 14,90 dollars.

Le boss de fin : les Hamptons

Si vous avez, comme moi, bien trop joué à la version anticipée il y a deux ou trois ans, sachez que le jeu a beaucoup évolué et que la version 1.0 vaut franchement le coup de relancer une grosse partie de cinquante heures. Les graphismes ont bénéficié d'un bon coup de boost, avec des reflets et une gestion de la lumière plus sophistiquée. Le contenu n'a pas arrêté de s'étoffer, avec encore plus de business à créer, de quartiers à développer, d'activités de loisirs, de meubles. Les développeurs ont écouté attentivement les retours des joueurs pour améliorer l'interface et les contrôles. Quant à l'*endgame*, vous allez être surpris : il est désormais possible de construire de petites usines pour fabriquer soi-même les produits vendus en boutique, et de s'offrir une villa indécente aux Hamptons, comme les vrais milliardaires new-yorkais.

Profits & slow mornings

Il faut dire que la progression, dans *Big Ambitions*, est enivrante. On passe de moins en moins de temps à tenir la caisse dans les nouvelles échoppes qu'on inaugure ou à cavalier entre les boutiques en portant des cartons pour se glisser dans les mocassins confortables d'un gros bonnet du commerce new-yorkais. Le jeu change progressivement de nature pour se focaliser sur l'aspect gestion, management et finance, tout en continuant à offrir de belles récréations lorsqu'il faut aménager un nouveau magasin – ou meubler le duplex de 250 mètres carrés qu'on vient de s'offrir en bordure de Central Park.

Ne reste plus alors qu'à engranger le pognon et à profiter d'une life sim de millionnaire oisif.

L'empire commercial qu'on bâtit se gère sans problème, puisque les fonctions d'automatisation ont été raffinées pendant les trois années de version anticipée. On peut désormais louer un entrepôt servant de plateforme de livraison, embaucher toute une troupe d'employés au siège social pour gérer la logistique, les inventaires, les livraisons, les importations, la formation du personnel. L'interface est impeccable, avec des menus clairs et des gros boutons bien lisibles. Ne reste plus alors qu'à engranger le pognon et à profiter d'une *life sim* de millionnaire oisif. Un tour au casino en bagnole de luxe. Une petite balade à pied pour visiter les dizaines de beaux buildings du centre-ville. Un *slow morning* passé devant votre écran de télévision géant, le cul posé sur un canapé qui vaut deux fois le salaire annuel du vigile qu'on vient d'embaucher pour surveiller une bijouterie.



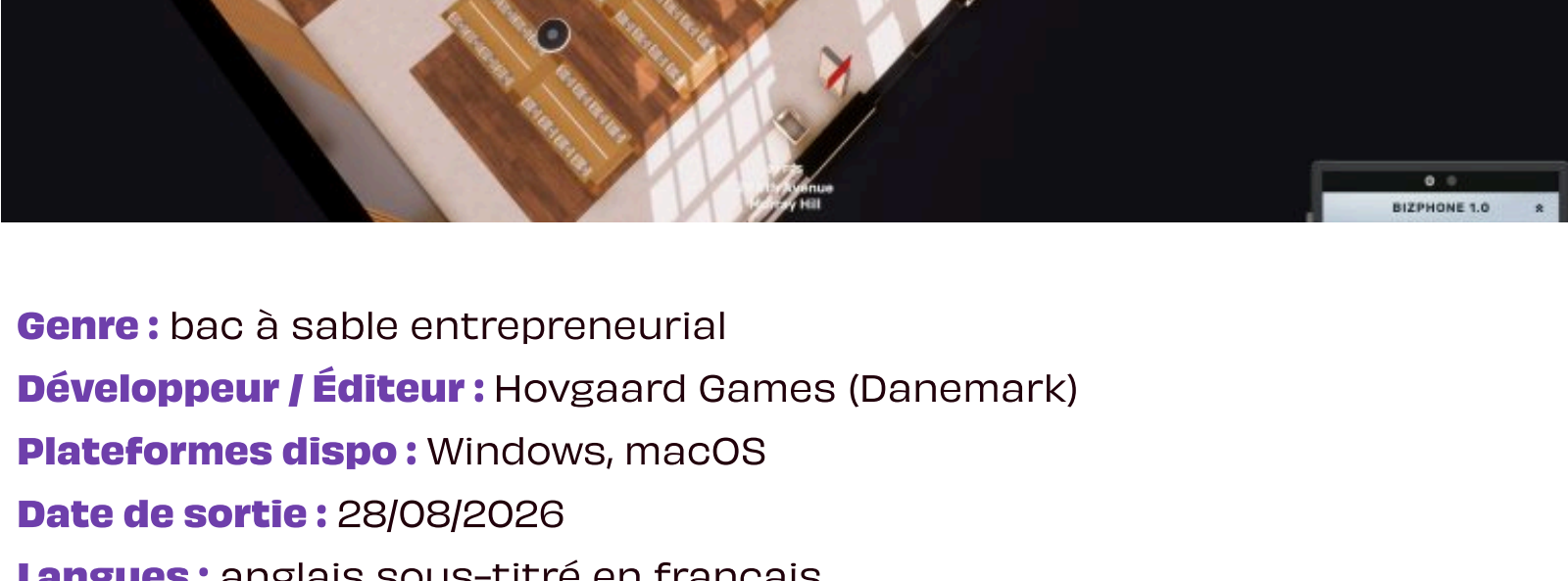
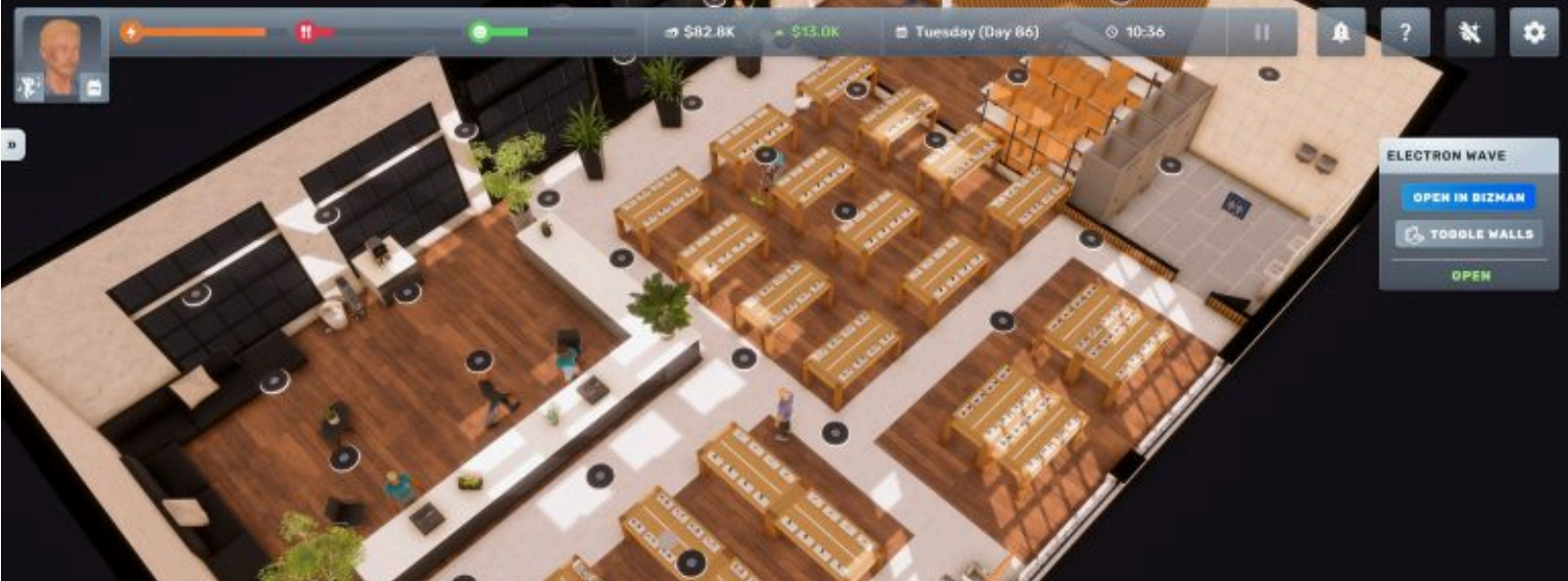
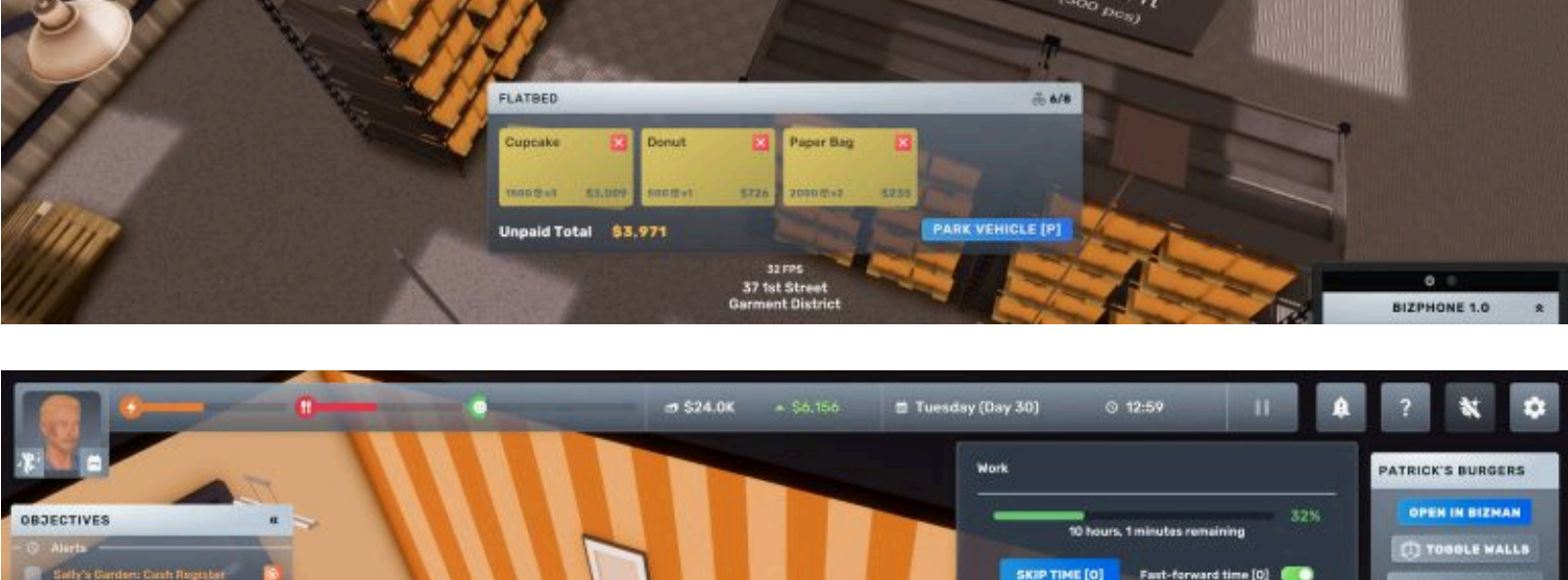
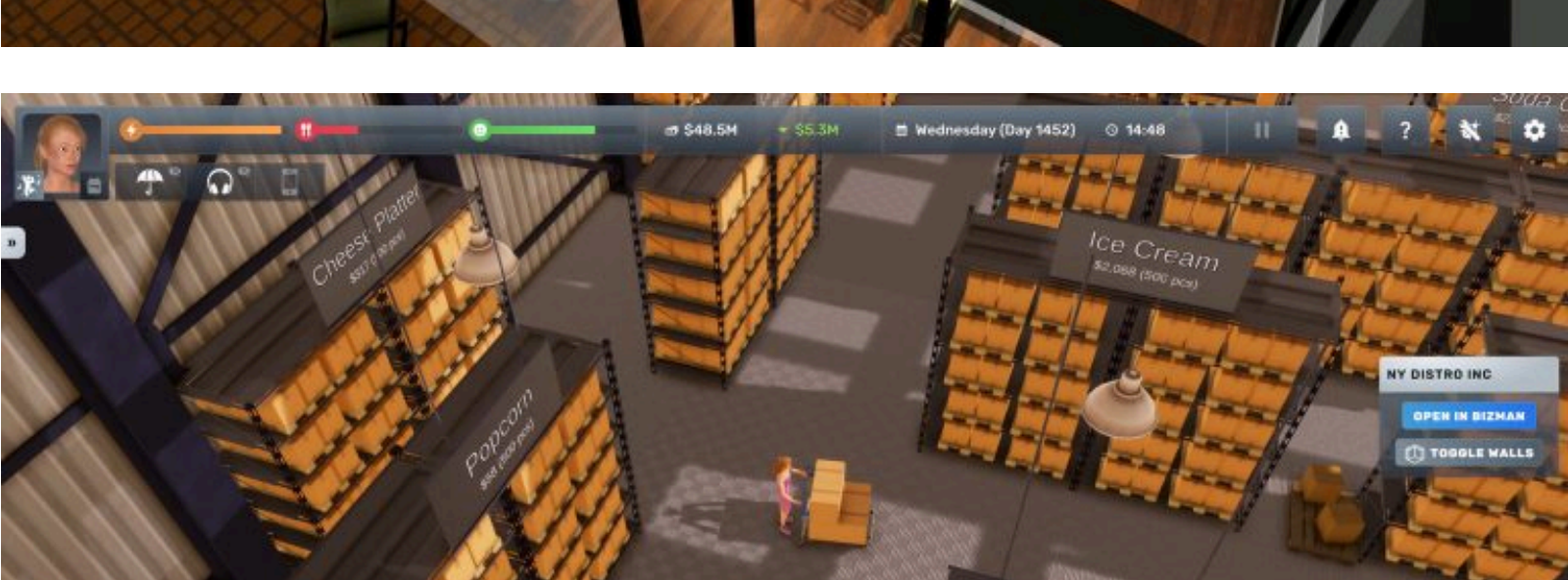
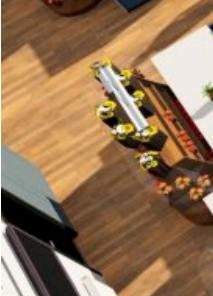
Passage obligatoire à la concession de voitures de luxe. Dès que les profits de ma bijouterie géante commenceront à rentrer, je me prends celle en bleu.

Le jeu de la France qui se lève tôt

Bon, après plus de soixante heures passées sur *Big Ambitions*, je reste fondamentalement opposé à l'exploitation de l'homme par l'homme. Mais dieu que c'est bon d'être un homme virtuel qui exploite d'autres hommes virtuels. Bien sûr, comme beaucoup de simulateurs de business et de commerce, c'est parfois un peu répétitif. Il y a des temps morts, des tâches ingrates, des moments de rage lorsqu'on se rend compte qu'on n'a pas confirmé une commande et qu'il faut attendre le lundi suivant pour être livré. Ceux qui ne comprennent pas ce genre si particulier de jeu vidéo auront certainement l'impression de bosser gratos au lieu de s'amuser. Je peux les comprendre. Mais moi, que voulez-vous, j'adore ça. J'aime faire des cinq créneaux par jour pour me garer devant mes boutiques. J'aime transporter des cartons dans l'urgence. J'aime surveiller les horaires d'ouverture de mes fournisseurs. J'aime faire mon petit caca tous les matins, prendre ma douche et partir joyeusement meubler une épicerie, une agence de voyage ou une boutique de fringues. J'aime me sentir businessman millionnaire alors que, dans la vraie vie, j'ai 221,06 € sur mon Livret A. Quand un jeu est aussi bien fait que *Big Ambitions*, l'illusion est presque parfaite.

Notre avis
ackboo le 28 septembre 2026

Nous savions, depuis sa première version anticipée en 2023, que *Big Ambitions* serait un très bon jeu d'entrepreneuriat. Aux mécanismes attendus de gestion et de management, parfaitement exécuté, il rajoute un côté *life sim* immersif et des phases d'agencement/décoration d'intérieur qui en font une sorte de RPG patronal d'une rare originalité. Le meilleur dans son genre depuis *Software Inc.*



Genre : bac à sable entrepreneurial
Développeur / Éditeur : Hovgaard Games (Danemark)
Plateformes dispo : Windows, macOS
Date de sortie : 28/08/2026
Langues : anglais sous-titré en français
Prix : 26 €

Article rendu gratuit par le vote des abonnés

Cet article vous a plu ?

ABONNEZ-VOUS

Nos classiques

Dossier Dossier

Agar le 11 janvier 2024 Nodbus le 5 décembre 2024

Le jeu vidéo, nid d'arnaqueurs Une histoire des plus belles illusions du jeu vidéo

Vingt ans après, j'ai retrouvé Habbo Hotel dans son jus Arnaques, crimes et Bobba-nique

Dans la même catégorie

Test Test

Kocobé le 6 octobre 2026 Kabouka le 30 septembre 2026

Star Wars : Galactic Racer The amazing speeder man

Joy Malignant Citizen Weirder

Canard PC Kiosque numérique Boutique

CANARDPC

Mentions légales, CGU, RGPD Préférences cookies

Copyright 2000-2980 (au moins on est peinards), Canard PC. Editeur Presse Non-Stop. Tous droits réservés.

