

SEPTEMBRE 2025 NUMERO 1

ÉDITION LIMITÉE

# PETITS GAMERS

PGM MAGAZINE

## EXCLUSIF

INTERVIEW DE  
NINTEND'OZ, L'ÉCOLOGIE  
ET LE JEU VIDEO !

## JEUX INDÉS

TEST DE THE ROOTREES  
ARE DEAD ET MEGABONK !

## JEUX VIDEO

LES TEST DE MAFIA ET  
DONKEY KONG BANANZA !  
ÇA VAUT QUOI ?

## NOSTALGIE

L'AMIGA 500 A L'HONNEUR !  
TEMPS X : BIENVENUE DANS L'AVENIR

## VR

TEST DE BATMAN :  
LA VR A SON CHEVALIER !

## JEUX DE SOCIÉTÉ

TEST AVANT-APRÈS : LE JEU  
COOPÉRATIF !

## CINEMA SERIES

ALEKSI BRICLOT : LE MAGICIEN  
FRANÇAIS !



## LE MOT DU PRÉSIDENT

Chers lectrices, chers lecteurs,

C'est avec une immense joie et une profonde gratitude que je vous accueille dans ce nouveau numéro de Petits Gamers Magazine. Ce livret, que vous tenez entre vos mains ou que vous consultez en ligne, est bien plus qu'un simple condensé d'actualités vidéoludiques : c'est le reflet d'une passion partagée, d'un engagement collectif et d'une volonté farouche de préserver notre patrimoine vidéoludique.

Fondée avec cœur et conviction, notre association à but non lucratif repose sur un principe simple mais essentiel : l'indépendance. Ici, pas de publicité intrusive, pas de financement obscur. Notre média vit uniquement grâce aux soutiens volontaires de nos lecteurs et aux cotisations de nos membres. C'est cette liberté qui nous permet de vous proposer un contenu sincère, riche, et fidèle à nos valeurs.



Petits Gamers  
Magazine

Chaque fin de mois, nos donateurs reçoivent ce livret de remerciement, conçu comme un hommage aux magazines d'antan, reprenant le meilleur de l'actualité de notre site web. Et chaque début de mois, une version papier est distribuée dans les plus grandes médiathèques aux quatre coins de la France — une manière de faire vivre notre passion dans les lieux de culture et de transmission.

Ce projet n'aurait jamais vu le jour sans l'union de toutes les forces vives de notre communauté : passionnés, streamers, youtubeurs, chroniqueurs, développeurs, journalistes... Ensemble, nous avons bâti un média libre, porté par l'amour du jeu vidéo et le respect de son histoire.


Merci de nous accorder votre temps, de lire ces quelques pages, et peut-être — qui sait — de devenir à votre tour un soutien de notre humble association. C'est un honneur pour toute l'équipe de PGM de vous compter parmi nos lecteurs.

Au nom de toute l'équipe, je vous souhaite une excellente lecture.

Avec passion et reconnaissance,

Alex Petit Gamer

Fondateur et Président de Petits Gamers Magazine



# Table des matières



## **05 Univers jeux vidéo**

- Nintendo of America licencie ses contractuels
- TEST - Mafia: The Old Country
- Quand le Gaming Se Mesure à l'Écologie !
- Hausse de prix chez Xbox US !
- Le Jeu Vidéo : Danger ou Atout pour les Jeunes ?
- TEST - Donkey Kong Bananza, si bien que ça ?

## **26 Univers jeux indés**

- HOLLOW KNIGHT : Silksong, la fin d'une attente de huit ans !
- Van life : pas de bug, juste du roaming !
- Lost Host : La preuve que les piles AA peuvent faire des miracles
- TEST – Megabonk
- TEST – The Roottrees Are Dead

## **44 Univers Geek, Retro et nostalgie**

- Temps X : Bienvenue dans l'avenir !
- KLIM : Le baladeur cassette fait sa renaissance
- Hugo Délire Quand ton téléphone fixe servait encore !
- Dandadan : La saison 3 est confirmée
- L'Amiga 500, la machine qui a changé le jeu vidéo sur ordinateur
- TEST - Heretic + Hexen : il n'y a pas que Doom dans la vie !

## **56 Univers VR**

- VR TEST - Half-Life Alyx : Toujours le Roi de la VR ?
- VR TEST - Batman Arkham Shadow : la VR à son Chevalier

## **65 Univers Cinéma Series**

- AVIS - Mercredi – Saison 2
- Aleksy Briclot : Le magicien français derrière les super-héros Marvel
- K-pop Hunter : comment un film d'animation a conquis le monde

## **72 Univers jeux de société**

- Ludonaute arrête l'édition de jeux de société !
- TEST - « Smile Life » : Un condensé de vie sur la table
- TEST - "Avant Après", le vrai jeu familial ?



# PETITS GAMERS Magazine



## NOTRE EQUIPE

### Alex Petit Gamer

Fondateur, Président et rédacteur

### VirtualGo

Rédacteur VR

### OtakuFan

Vice-président, Rédacteur Cinéma

### Marco Rétrogaming

Rédacteur Rétrogaming

### Eno

Rédacteur PC, Xbox

### Simon (les années récré)

Rédacteur Nostalgie

### Max

Rédacteur jeux indés

### Yumi O Games

Rédactrice polyvalente

### Fabien (Nintend'Oz)

Rédacteur monde du Geek

### Lolo

Rédacteur monde du Geek

### Lapinou

Rédacteur polyvalent

### Katell

Rédacteur Jeux de société



Utilisez les codes QR pour des interactions multimédia  
tout au long du magazine



contact@petitsgamersmagazine.fr  
www.petitsgamersmagazine.fr

Toutes les images sont issues des kits presse officiels des constructeurs,  
utilisées avec mention du crédit conformément aux conditions d'usage.

# Rédacteur Projecteur



## FABIEN (NINTEND'OZ)

*Fabien, alias Garithos, est expert Dragon Quest et co-gérant du site Dragon Quest Fan. Président de Nintend'Oz-Event, il sensibilise aux enjeux numériques via le jeu. Sa passion Nintendo enrichit notre magazine d'anecdotes et d'exclusivités.*



Fabien, connu sous le pseudonyme de Garithos, le mercenaire solitaire, est un passionné de jeux vidéo et un joueur expérimenté dans la tranche d'âge des 30-40 ans.

Véritable amateur de la saga Dragon Quest, il est également co-gérant du site Dragon Quest Fan, la première communauté francophone dédiée à cette licence emblématique.

Parallèlement, Fabien est président de l'association Nintend'Oz-Event, basée en Vendée, mais composée d'une équipe répartie à travers toute la France. Cette association se spécialise dans la découverte des jeux familiaux et la sensibilisation aux enjeux numériques et écologiques à travers le jeu vidéo.

Grand connaisseur de l'univers Nintendo et proche de la marque, Fabien partage régulièrement avec nous des anecdotes fascinantes et des exclusivités fiables qui enrichissent notre contenu.

Nous sommes fiers de l'avoir à nos côtés dans le magazine !

*Fabien*

*(Nintend'Oz)*

# Nintendo of America licencie ses contractuels pour l'outsourcing : la quête de profits au détriment des employés ?



Selon un rapport exclusif d'IGN, Nintendo of America a mis fin au contrat de centaines d'employés des services de support client, afin de délocaliser ces postes en Amérique du Sud.

Cette décision, bien qu'annoncée comme une simple évolution interne, soulève de nombreuses questions sur les pratiques de l'entreprise. En pleine période de succès et d'annonces majeures pour la Switch 2, cette affaire jette une ombre sur la politique de gestion des ressources humaines de Nintendo.

Sous le capot, la Xbox Magnus redéfinit les standards avec une architecture hybride révolutionnaire, combinant un CPU AMD Ryzen Zen 6 sur mesure et un GPU RDNA 5 de dernière génération. Le résultat ? Une puissance colossale de 24 téraflops, surpassant largement la déjà impressionnante Xbox Series X.

## UNE STRATÉGIE DE L'OMBRE : LE CONTOURNEMENT D'UNE LOI

Le rapport d'IGN, s'appuyant sur des sources anonymes, révèle une stratégie de l'entreprise bien rodée. Depuis des années, Nintendo embauchait des contractuels pour des périodes de onze mois, avant de les laisser partir pour quelques mois, puis de les réembaucher. Cette pratique leur permettait de contourner une loi américaine qui impose d'embaucher les travailleurs à plein temps s'ils dépassent un an de service.

Le résultat ? Des centaines d'employés, dont certains ont été réengagés pendant des années, sont devenus des experts dans leur domaine, sans jamais obtenir les avantages ou la sécurité d'un emploi à temps plein. Ces mêmes personnes, hautement qualifiées, sont aujourd'hui celles dont les contrats ont été mis à terme pour être remplacées par une main-d'œuvre moins chère.





## UNE TRANSITION CHAOTIQUE ET DES CRAINTES POUR LA QUALITÉ

La transition, selon les sources, est loin de se dérouler sans accroc. De nombreux problèmes de communication et des barrières linguistiques entravent la mise en place du nouveau service client externalisé. Les contractuels licenciés ont été informés de leur sort non pas par Nintendo directement, mais par le biais de leurs agences de recrutement. Pis encore, ceux qui sont restés jusqu'à la fin de leurs contrats en septembre ont dû former les employés qui allaient les remplacer.

Les anciens employés ont exprimé leur inquiétude quant à une chute dramatique de la qualité du support client. Ils estiment que l'expertise accumulée au fil des années ne pourra pas être facilement remplacée, ce qui pourrait à terme affecter la satisfaction des consommateurs.

## LA RÉPONSE ÉVASIVE DE NINTENDO

Contacté par IGN, Nintendo of America a publié une réponse évasive. La firme a déclaré que le rapport contenait des "informations inexactes", sans jamais préciser lesquelles. Tout en exprimant sa gratitude envers ses "talentueux contractuels", Nintendo a justifié cette décision en la présentant comme une évolution nécessaire pour "soutenir l'ensemble de notre mission de service à la clientèle en Amérique du Nord et sur nos marchés latino-américains en croissance". La firme a conclu en assurant que la satisfaction des clients reste positive, une affirmation qui contraste avec les témoignages des employés démissionnaires.

## L'IMAGE D'UNE ENTREPRISE À DOUBLE VISAGE

Cette affaire met en lumière une contradiction fondamentale dans l'image de Nintendo. D'un côté, l'entreprise cultive une image bienveillante et familiale, synonyme de joie et de nostalgie pour des millions de joueurs. De l'autre, ses pratiques commerciales révèlent une entreprise impitoyable qui, à l'image des plus grandes corporations, n'hésite pas à contourner des lois pour maximiser sa rentabilité. Cette décision, prise pour économiser sur les coûts de main-d'œuvre, pourrait bien entacher la relation de confiance avec ses fans et les développeurs, une fidélité qui constitue pourtant sa plus grande force.

L'analogie entre Bowser, le roi des Koopas, et Doug Bowser, président de Nintendo of America, souligne une tension chez Nintendo. Dans les jeux, Bowser représente l'opposition et la menace, mais ses plans échouent toujours, rétablissant l'ordre. De même, les décisions de Doug Bowser, comme la fermeture de l'eShop et la monétisation des amiibos, peuvent sembler contrarier les fans qui préfèrent une approche moins commerciale. Ces choix visent la prospérité financière, mais souvent s'opposent à l'idéalisme du public. Tout comme le Bowser fictif est essentiel à l'univers de Mario, Doug Bowser est crucial pour Nintendo. Sa tâche est de maintenir la rentabilité et la pertinence de l'entreprise, même si cela signifie défier les attentes. L'avenir dira si sa stratégie assurera le succès de Nintendo ou s'il sera renversé.



Par Fabien (Nintend'Oz)

# TEST - Mafia: The Old Country

## Une fresque somptueuse mais sans surprises



- **Titre du jeu :** *Mafia: The Old Country*
- **Développeur / éditeur :** *Hangar 13 / 2K*
- **Plateforme :** *PC (Steam)*
- **Date de sortie :** *7 août 2025*
- **Genre :** *Action / Infiltration*
- **Tarif :** *50 €*

### MAFIA: THE OLD COUNTRY... ET SI LA FAMILLE N'ÉTAIT PAS QU'UN DÎNER DU DIMANCHE ?

Plongée au cœur de l'univers mafieux du début du XX<sup>e</sup> siècle, *Mafia: The Old Country* séduit dès les premiers instants par son ambiance immersive, son vaste monde ouvert foisonnant de détails, et ses graphismes méticuleusement travaillés qui donnent vie à une époque révolue avec une rare intensité. Chaque rue, chaque bâtiment semble respirer l'histoire, renforçant l'authenticité de l'expérience.

Cependant, derrière cette première impression riche et prometteuse, l'expérience de jeu révèle progressivement quelques nuances plus mitigées. Des choix de gameplay parfois discutables, une narration qui peine à maintenir son rythme, ou encore des mécaniques qui manquent de finesse peuvent surprendre par leur contraste avec la qualité visuelle et l'ambition affichée du titre.



## GRAPHISME

S'il y a bien un aspect où Mafia: The Old Country excelle, c'est sans conteste son univers visuel. La direction artistique capture avec précision et élégance l'atmosphère des années 1920 : des rues pavées aux voitures d'époque, en passant par les intérieurs richement détaillés, jusqu'aux affiches murales et à la vaisselle soigneusement disposée sur les tables. La carte, vaste et immersive, regorge de détails qui ancrent le décor dans une authentique crédibilité.

Les jeux de lumière, particulièrement impressionnants lors des scènes nocturnes ou sous la pluie, mettent en valeur l'attention portée à l'éclairage et à la mise en scène. Les personnages bénéficient d'une modélisation respectable, bien que les animations faciales, parfois rigides, manquent de naturel et révèlent le caractère scripté de certains dialogues.



*Crédit image : Hangar 13 / 2K*

## GAMEPLAY

Le gameplay de Mafia: The Old Country illustre un paradoxe intrigant : il promet une expérience ouverte et libératrice, mais s'exécute de manière à constamment restreindre la liberté du joueur.

Le monde ouvert est grand et détaillé, mais sa richesse visuelle est superficielle. Les missions principales sont linéaires, rendant la carte statique. Les déplacements à cheval ou en voiture manquent d'ergonomie. L'option de « sauter le trajet » en voiture aide, mais son absence à cheval rend les trajets répétitifs, nuisant à l'immersion.

Sur le plan technique, quelques défauts subsistent : des textures de qualité inégale visibles de près, du pop-in occasionnel et une optimisation parfois défaillante sur certaines configurations. Cependant, ces imperfections n'altèrent pas significativement l'expérience, qui reste globalement solide et captivante. En conclusion, Mafia: The Old Country est une véritable réussite visuelle, un domaine où le jeu tient pleinement les promesses faites aux joueurs.

8/10



*Crédit image : Hangar 13 / 2K*

Les phases d'action sont classiques : les fusillades sont standard, le système de couverture est efficace mais simple, et les combats au corps à corps sont rigides. La difficulté est accessible, sans tension, renforçant une impression de routine. Les activités secondaires sont basiques et peu variées.

Le gameplay est fonctionnel et fluide, mais manque d'audace. Il aurait bénéficié de systèmes interconnectés et de mécaniques incitatives pour une exploration plus engageante.

Actuellement, le jeu offre une succession de missions scriptées dans un monde magnifique mais sous-exploité.

11/20

## BANDE-SON

La bande-son de Mafia: The Old Country accompagne efficacement l'expérience du jeu, mais sans pour autant atteindre un niveau mémorable ou inoubliable.

Musique : les compositions originales, imprégnées de jazz et des orchestrations typiques du début du XX<sup>e</sup> siècle, installent une ambiance crédible et immersive. Elles soutiennent avec justesse les cinématiques et les moments clés de l'histoire, mais peinent à délivrer un thème musical iconique qui resterait gravé dans les esprits après avoir posé la manette. Bien qu'efficace, la musique se révèle plus fonctionnelle que marquante.

Ambiances et bruitages : le jeu excelle avec des sons d'ambiance comme les foules, voitures vintage, chevaux, portes et pluie, qui ajoutent une authenticité vibrante et enrichissent l'immersion, atténuant la rigidité du gameplay. La spatialisation sonore est réussie, aidant à localiser les actions et amplifier l'expérience.

Doublages : disponibles en plusieurs langues, ils varient en qualité. Certaines voix principales incarnent bien leurs personnages, ajoutant de la profondeur, tandis que d'autres manquent de conviction et semblent monotones. Cette disparité affaiblit l'impact émotionnel de certaines scènes. Les accents et intonations parfois artificiels nuisent à l'authenticité.

En conclusion, la bande-son, bien que non comparable aux cultes, reste solide et cohérente avec l'univers du jeu. Les détails sonores soignés renforcent l'atmosphère, aidant à l'immersion et à l'investissement du joueur.

7/10

## HISTOIRE ET NARRATION

Mafia: The Old Country échoue à tenir ses promesses narratives. L'intrigue suit les clichés mafieux : trahisons, montée d'un jeune ambitieux, complots politiques et conflits entre clans. Le jeu ne les revisite pas ni n'y ajoute d'originalité, les déroulant de manière prévisible et sans profondeur.



Crédit image : Hangar 13 / 2K

Dès les trente premières minutes, le joueur devine l'histoire. Les rebondissements, censés surprendre, sont évidents, réduisant leur impact. L'écriture manque de finesse : les dialogues sont fonctionnels, les personnages secondaires stéréotypés, et les arcs narratifs se terminent précipitamment.

Quelques scènes se démarquent, notamment lors de moments intimes ou de violence, où la tension dramatique s'impose. Ces instants montrent le potentiel d'une narration plus soignée, mais sont trop rares pour améliorer l'ensemble.

La mise en scène est correcte, avec des cinématiques bien rythmées et une direction artistique solide. Cependant, l'écriture faible empêche l'histoire de dépasser sa forme visuelle. Le joueur est plus spectateur qu'acteur, limitant son immersion et engagement émotionnel.

En conclusion, Mafia: The Old Country propose une histoire qui avait du potentiel, mais reste trop convenue et superficielle pour laisser une impression durable.

4/10

## DUREE DE VIE

La campagne principale de Mafia: The Old Country dure environ 13 heures. Bien que ce soit suffisant pour un jeu narratif, cela semble limité pour un monde ouvert. D'autres jeux similaires offrent souvent des expériences deux fois plus longues avec des histoires riches et des missions secondaires intéressantes.

Les activités annexes sont nombreuses mais manquent de profondeur. Les missions sont répétitives, les objectifs secondaires n'affectent pas l'histoire, et les récompenses sont peu engageantes. Elles semblent ajoutées pour remplir la carte plutôt que pour enrichir l'aventure.

La rejouabilité est faible. L'histoire est linéaire sans choix significatifs. Une fois terminée, il y a peu de raisons de rejouer, sauf pour explorer la carte. L'absence de récompenses ou de contenus motivants réduit cet intérêt.

En résumé, le jeu offre un récit complet en 15 heures, mais reste trop court et linéaire pour son vaste univers. Il semble n'exploiter qu'une petite partie de son potentiel.

5/10



Crédit image : Hangar 13 / 2K



Crédit image : Hangar 13 / 2K

## ELEMENTS TECHNIQUES

Mafia: The Old Country performe bien techniquement. Son moteur graphique, bien que non révolutionnaire, assure un framerate fluide et des temps de chargement raisonnables, même sur des disques durs mécaniques. Le jeu offre de nombreuses options graphiques, comme le réglage de la résolution et des ombres, permettant aux joueurs de personnaliser l'expérience selon leur matériel.

Quelques bugs subsistent, tels que des personnages bloqués et des scripts de missions défaillants, mais ils ne sont pas bloquants. Un léger pop-in est visible sur les éléments lointains lors des déplacements rapides.

Malgré ces imperfections, le jeu est stable, sans crash durant la campagne testée, et le système de sauvegardes automatiques est efficace. La base technique est solide, mais quelques ajustements supplémentaires auraient amélioré l'expérience.

7/10



## ACCESSIBILITE

Mafia: The Old Country n'est pas très accessible. Il offre des options essentielles comme les sous-titres, le choix de la langue et le réglage de la taille et de la couleur des sous-titres, assurant une expérience fluide pour la plupart des joueurs.

Cependant, le remappage des touches est limité, et il n'y a pas de mode daltonien ou d'options d'aides visuelles avancées.

L'assistance à la visée est basique, et les déplacements à cheval ne peuvent pas être sautés, contrairement aux trajets en voiture.

Le jeu manque aussi de fonctionnalités d'accessibilité modernes comme la réduction des QTE ou un affichage

en haute lisibilité.

En résumé, le jeu répond aux besoins standards mais ne s'adresse pas à un public plus diversifié, ce qui est décevant pour 2025.

5/10



*Crédit image : Hangar 13 / 2K*

## MON SENTIMENT

En terminant Mafia: The Old Country, j'ai des sentiments mitigés. Le jeu brille par sa direction graphique, sa ville détaillée et ses ambiances sonores qui capturent bien l'époque des familles criminelles. Visuellement, c'est plaisant.

Mais la satisfaction s'est vite transformée en frustration. Le scénario est trop prévisible, empêchant un investissement émotionnel. Les rebondissements manquent d'originalité, les personnages sont stéréotypés, et l'intrigue ne surprend pas. J'ai l'impression de suivre une histoire déjà racontée, sans être un vrai acteur.

Le gameplay est similaire : il fonctionne, mais sans éclat. Les missions manquent de créativité, les combats sont peu dynamiques, et les longs trajets cassent le rythme. Le monde ouvert, bien que visuellement riche, semble anecdotique, sans système de jeu incitant à l'explorer en profondeur, laissant un potentiel inexploité.

11/20

## EN CONCLUSION

Mafia: The Old Country attire immédiatement par son esthétisme remarquable et, par moments, charme également grâce à son ambiance sonore soigneusement travaillée.

Cependant, le jeu s'égare dans une narration prévisible et un gameplay qui ne parvient pas à exploiter pleinement la richesse et le potentiel de son univers. Si vous êtes en quête d'une expérience visuelle exceptionnellement soignée et d'un parcours linéaire habilement conçu, le titre tient sans aucun doute cette promesse avec efficacité. En revanche, si vos attentes incluent une intrigue vraiment captivante ou un monde ouvert offrant une exploration plus approfondie et immersive, vous risquez fort d'être déçu.

Une note globale satisfaisante, soutenue par ses qualités techniques et artistiques indéniables, mais également ternie par des défauts notables sur le plan narratif et ludique.

Par Max



## RESUME ET CONCLUSION

Nos critères	Notes
Graphismes	8/10
Gameplay	11/20
Bande-son	7/10
Histoire et narration	4/10
Durée de vie	5/10
Éléments techniques	7/10
Accessibilité	5/10
Sentiment du testeur	11/20
<b>Verdict final</b>	<b>58/100</b>

### J'aime en 5 points :

1. Direction artistique soignée et crédible.
2. Carte détaillée avec des éléments visuels et historiques.
3. Ambiances sonores
4. Optimisation graphique
5. Scènes narratives ponctuelles bien écrites et mises en scène.

### J'aime moins en 5 points :

1. Scénario trop prévisible, plein de clichés.
2. Monde ouvert sous-exploité
3. Répétitions
4. Accessibilité incomplète (remappage, aides manquantes).
5. Rejouabilité limitée et contenu annexe peu intéressant.



Visionnez la bande  
annonce du jeu sur  
YouTube en flashant ce  
code QR

### NOTE FINALE :

# 58/100

Mention : Petit réconfort !

# Quand le Gaming Se Mesure à l'Écologie !



Longtemps perçue comme un simple loisir déconnecté des réalités concrètes, l'industrie du jeu vidéo fait aujourd'hui face à un enjeu majeur : son impact sur l'environnement. Bien au-delà de la seule consommation électrique, l'empreinte écologique de ce secteur englobe tout, de la fabrication de matériel aux infrastructures numériques nécessaires à son fonctionnement.

La récente émission Tchache d'Alex Petit Gamer a brillamment mis en lumière cette problématique, apportant une analyse approfondie et ouvrant des pistes de réflexion indispensables pour le futur de l'industrie.

## L'ECOSCORE ET LA CONSOMMATION RÉELLE

L'un des apports majeurs fut l'introduction de l'Ecoscore, une classification visant à quantifier l'empreinte environnementale d'un jeu. Cette notation, qui prend en compte la consommation d'eau et les émissions de CO2, offre une perspective inédite sur les titres que nous plébiscitons. Les résultats présentés sont éloquentes et invitent à une prise de conscience collective.

- Fortnite, le titan des jeux en ligne, a reçu la note la plus basse, un E Ecoscore, en raison de sa forte dépendance aux serveurs et de son modèle de service continu, générant une consommation de ressources considérable.

- À l'inverse, des jeux comme Miraculous : Ladybug & Cat Noir et Pikmin 4 ont obtenu un B, démontrant qu'une conception optimisée et un modèle de jeu plus contenu peuvent réduire significativement leur impact.
- Le cas de Pyjamasques : Le Cercle des Héros, avec son C Ecoscore, illustre la diversité des résultats et la complexité des facteurs en jeu.

*Au-delà des logiciels, le débat a également mis en exergue l'impact du matériel. La PS5 Pro a été pointée du doigt pour sa forte consommation énergétique, tandis que la Switch 2 a été saluée comme un modèle d'efficacité.*

- Cette comparaison souligne l'importance du choix du matériel dans l'équation environnementale.





*Crédit image Sony Computer Entertainment*

## L'INDUSTRIE ET LES JOUEURS FACE À LEURS RESPONSABILITÉS

Les conclusions de l'émission Tchache d'Alex Petit Gamer ne se sont pas limitées à un simple inventaire. Elles ont dressé un bilan sans concession, tout en ouvrant des perspectives constructives pour l'avenir du secteur.

Il a été démontré que l'empreinte écologique du jeu vidéo est multidimensionnelle, couvrant à la fois la fabrication des consoles (extraction de métaux rares), la gestion des infrastructures numériques (serveurs, data centers) et la consommation finale.

Toutefois, une conclusion particulièrement stimulante a émergé : le jeu vidéo pourrait devenir un puissant outil de sensibilisation pour les jeunes générations. En intégrant des mécaniques ou des thèmes écologiques, les développeurs ont le potentiel d'éduquer et d'inspirer des comportements plus responsables.

## VERS UN GAMING DURABLE ?

La balle est dans le camp de l'industrie, mais aussi de la communauté. L'heure n'est plus à la passivité, mais à la réflexion. En tant que joueurs, nos choix ont un poids. Privilégier des titres à faible Ecoscore, opter pour le matériel d'occasion ou prolonger la durée de vie de nos consoles sont autant d'actions qui, cumulées, peuvent générer un changement significatif.

Le chemin vers un gaming durable est encore long, mais le travail de sensibilisation comme celui mené par l'émission Tchache est une étape cruciale. Il nous rappelle que pour continuer à explorer des mondes virtuels, il est de notre responsabilité de protéger le seul monde qui compte réellement.

**Par Alex Petit Gamer**



*Visionnez la vidéo du  
sujet sur YouTube en  
flashant ce code QR*



*Crédit image Nintendo*



## HAUSSE DE PRIX CHEZ XBOX USA !

Dans une démarche commerciale audacieuse, Microsoft, dernier constructeur en termes de ventes de hardware, a annoncé une augmentation du prix de ses consoles aux États-Unis.

Bien entendu, l'entreprise justifie cette décision à contrecœur, que c'est le couteau sous la gorge qu'ils doivent faire ce sacrifice mais qu'ils n'ont aucun autre choix car vous savez l'environnement économique ma bonne dame c'est pas facile surtout quand on est une des entreprises les plus cotées au monde.

Les joueurs américains souhaitant s'offrir une nouvelle console aujourd'hui devront déboursier près de 800 \$ pour la version Galaxy Black.

Certes, son design est très élégant, mais ce tarif reste difficile à justifier face à celui d'une PS5 Pro... Quant à la Series X standard, son prix s'élève désormais à 650 \$, soit 150 \$ de plus qu'à son lancement, une augmentation de 30%.

Pour faire fortune, il ne fallait pas investir dans la crypto mais dans la console next-gen.

Nous faisons face à une situation sans précédent : une génération de consoles dont les prix ne cessent d'augmenter depuis leur lancement, malgré la baisse des coûts des composants rendue possible par les avancées technologiques.

Les fabricants, quant à eux, invoquent systématiquement des raisons économiques pour justifier ces hausses. Ce qui est amusant, c'est que le prix des accessoires reste le même, voir baisse pour certains produits.

Cette tendance n'annonce rien de prometteur pour la prochaine génération de consoles, dont les performances divulguées laissent déjà entrevoir des prix élevés lors de leur lancement. Ironiquement, le PC, que l'on déclarait condamné depuis 15 ans, semble encore avoir de beaux jours devant lui.

Par Eno





## LE JEU VIDÉO : DANGER OU ATOUT POUR LES JEUNES ? UN CADRE POUR L'ÉPANOUISSEMENT NUMÉRIQUE

Le jeu vidéo est l'un des loisirs les plus populaires et les plus puissants de notre époque, rassemblant des millions de Français de toutes générations, comme l'a récemment prouvé l'étude SELL-Médiamétrie. Pourtant, le débat sur son impact chez les jeunes demeure intense : est-ce une source de distraction néfaste et d'isolement, ou un outil formidable d'apprentissage et de socialisation ?

### LES BÉNÉFICES COGNITIFS ET D'APPRENTISSAGE

Loin de l'idée reçue d'une simple perte de temps, de nombreux jeux vidéo stimulent des compétences cognitives essentielles :

- **Résolution de problèmes et stratégie** : Les jeux de stratégie (RTS), les jeux de rôle complexes (RPG) ou les puzzles demandent aux jeunes de développer des stratégies à long terme, d'anticiper les conséquences de leurs actions et de s'adapter rapidement à des situations changeantes.
- **Coordination et motricité** : Les jeux d'action ou de rythme améliorent la coordination œil-main et les réflexes. L'exemple de Nintendo avec ses manettes Joy-Con et le concept de "Sport autrement" (comme dans Nintendo Switch Sports) montre d'ailleurs comment le jeu vidéo peut encourager une forme d'activité physique.
- **Anglais et culture générale** : De nombreux jeux, notamment les RPG japonais ou les titres indépendants, ne sont disponibles qu'en anglais. Les jeunes joueurs sont ainsi poussés à améliorer leur compréhension de la langue pour progresser. L'immersion dans des univers historiques ou mythologiques peut également aiguiser la curiosité culturelle.







## UN PUISSANT VECTEUR DE SOCIALISATION

Le jeu vidéo est devenu un lieu de rencontre majeur pour les jeunes. Les joueurs ne sont plus isolés.

- Création de liens sociaux : Les jeux multijoueurs en ligne (MMO, Battle Royale) sont des espaces de socialisation. 75 % des joueurs font des contacts en ligne, souvent dans le jeu, basés sur la collaboration et le partage d'objectifs.
- Apprentissage du travail d'équipe : Les jeux compétitifs (Esport) ou coopératifs demandent communication, coordination et rôles spécifiques, compétences utiles à l'école et au travail.
- Échanges intergénérationnels : Les jeux vidéo permettent aux parents et enfants de partager une activité commune, favorisant le dialogue et brisant les barrières d'âge.

Petit Gamers Magazine met en avant les tendances et découvertes du gaming. Il propose aussi des conseils et astuces pour tous les niveaux de joueurs.

Que vous soyez débutant ou expert, cette section offre un contenu riche pour améliorer vos compétences et découvrir de nouvelles stratégies de jeu.

## L'ORIENTATION PROFESSIONNELLE ET L'AVENIR DE L'ESPORT

Le jeu vidéo est une industrie de plusieurs milliards de dollars qui crée de nouvelles opportunités professionnelles pour les jeunes.

Métiers du numérique : Des domaines comme la programmation, le level design et le graphisme 3D attirent des vocations. La passion pour le jeu peut mener à des études en informatique, art ou marketing.

La montée de l'Esport : Le jeu vidéo professionnel offre des carrières de joueurs, commentateurs, entraîneurs ou managers. Même sans atteindre le niveau professionnel, être membre d'une communauté et comprendre l'Esport sont des expériences précieuses.

## CONCLUSION : ACCOMPAGNER PLUTÔT QU'INTERDIRE

Les jeux vidéo ne sont pas dangereux en soi, mais peuvent le devenir sans surveillance. Le vrai risque est l'isolement et la perte de contrôle, pas le média. Le Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs (SELL) recommande l'accompagnement plutôt que l'interdiction. Les parents et éducateurs devraient :

- Utiliser les outils disponibles : 95 % des parents joueurs connaissent les systèmes de contrôle parental.
- Respecter les classifications : Suivre les indications PEGI pour un contenu adapté à l'âge.
- Jouer ensemble : Participer aux sessions de jeu pour comprendre l'univers de l'enfant et en faire un moment d'échange.

Les jeux vidéo reflètent la culture numérique. En encadrant leur usage, nous offrons aux jeunes un divertissement et des compétences essentielles pour leur avenir. Passons de la peur à la pédagogie.

Soyez prudent avec les centres de formation qui promettent des diplômes. Consultez un médiateur numérique local, surtout s'il connaît l'esport, car certains ne sont pas sérieux. Chez Nintend'Oz-Event ou Petit Gamers Magazine, nous avons l'expertise pour vous guider. Nous proposons des ateliers immersifs pour découvrir les métiers de l'esport, comme joueur professionnel, analyste, coach ou créateur de contenu. Nos experts passionnés partagent leurs expériences pour vous aider à choisir la bonne voie.

Par Fabien (Nintend'Oz)



# TEST - Donkey Kong Bananza, si bien que ça ?



Crédit image Nintendo

- **Titre du jeu :** Donkey Kong Bananza
- **Développeur / éditeur :** Nintendo
- **Plateforme :** Exclusif Switch 2
- **Date de sortie :** 17 juillet 2025
- **Genre :** Aventure, plateforme
- **Tarif :** entre 60 et 70 €



Crédit image Nintendo

## DONKEY KONG BANANZA : UN VRAI JEU FRACASSANT ?

Bienvenue dans l'univers captivant et fascinant de Donkey Kong Bananza !

Avant de plonger au cœur de l'action palpitante, prenons un moment pour revenir sur ses origines marquantes : Donkey Kong a été la toute première grande star de Nintendo, bien avant que Mario ne fasse son apparition iconique.

Eh oui, avec ce jeu unique et exclusif à la Switch 2, Nintendo fait le choix audacieux et émouvant de rendre hommage à ses racines historiques et légendaires.





*Credit image Nintendo*

## DONKEY KONG ? MAIS POURQUOI LUI ?

Donkey Kong est un gorille emblématique, connu pour son tempérament fougueux, son caractère imprévisible et sa force hors du commun, qui le distinguent de tous les autres personnages.

Ce qu'il aime par-dessus tout ? Déguster des bananes juteuses et écraser ses ennemis avec panache !

Cependant, derrière cette apparence imposante, Donkey Kong est un compagnon bienveillant, toujours loyal et profondément attaché à ses amis, peu importe les épreuves.

### GRAPHISME

Les graphismes de Donkey Kong Bananza oscillent entre le superbe et le décevant. Par moments, le jeu brille par sa beauté, avec des détails soignés, une précision graphique impressionnante et une palette de couleurs qui capte l'œil.

Cependant, à d'autres, il manque cruellement de finesse, donnant par endroits une impression de travail inachevé ou de manque d'attention aux petits détails.

En résumé, bien que les graphismes soient inégaux et parfois frustrants, ils restent globalement acceptables et parviennent tout de même à offrir une expérience visuelle agréable dans l'ensemble.

**7/10**



*Credit image Nintendo*

*Parfois magnifique et d'autre fois vraiment trop "Switch"*





*Presque tout est destructible !*

## BANDE-SON

La bande-son de Donkey Kong Bananza est extrêmement variée et riche en nuances, avec des changements de musique pour chaque strate, sans exception ni répétition facile. Chaque morceau est soigneusement adapté au thème de la zone qu'il accompagne, renforçant ainsi l'immersion du joueur dans l'univers. Cette personnalisation musicale plonge les joueurs dans des atmosphères distinctes et marquantes. De plus, la bande-son introduit des variations subtiles et des changements de rythme dynamiques, notamment lors des combats contre les boss, ce qui enrichit considérablement l'ambiance générale et la tension des affrontements. Cependant, malgré ces qualités indéniables, elle souffre tout de même d'un défaut notable : une certaine répétitivité qui se fait sentir au fil du temps. À la longue, cette redondance peut devenir lassante pour certains joueurs, bien que l'ensemble reste globalement très agréable à l'écoute.

**7/10**

## GAMEPLAY

Le gameplay est le point fort du jeu, grâce à votre pouvoir unique : tout détruire. Cette mécanique offre une véritable sensation de liberté, vous permettant d'explorer et de briser les limites. En creusant, vous pourriez découvrir des coffres, des pièces ou des bananes cachées.

Dans Donkey Kong Bananza, votre objectif est de collecter des bananes pour progresser à travers les niveaux appelés « strates ». Vous pouvez aussi acheter de nouveaux vêtements avec des attributs uniques qui influencent votre jeu.

Certaines strates offrent des transformations uniques qui enrichissent l'expérience. Cependant, la difficulté du jeu manque d'équilibre. La plupart des boss sont faciles à vaincre, mais le boss final est beaucoup plus puissant et exige une maîtrise supérieure.

**16/20**



*bruitages et musiques parfois répétitives*



Crédit image Nintendo

*L'histoire et la narration auraient mérités plus de soins*

## DUREE DE VIE

La durée du jeu peut varier considérablement d'un joueur à l'autre selon son niveau d'exploration et son rythme, mais elle se situe généralement entre 15 et 25 heures pour l'histoire principale. Cela en fait une expérience plutôt longue et immersive, offrant une bonne dose de contenu, et ce, sans compter tout le contenu supplémentaire qui vient étoffer l'aventure. En effet, de nombreuses activités annexes vous attendent pour prolonger le plaisir de jeu : des bananes soigneusement cachées à découvrir dans les différentes strates du monde, des fossiles rares à collecter pour enrichir votre collection, des tenues variées et uniques à débloquer pour personnaliser votre personnage, ou encore des pièces précieuses à rassembler pour obtenir des récompenses. Sans oublier la quête secondaire liée à l'audition de Pauline, qui ajoute une touche narrative supplémentaire, et le DLC qui, bien qu'intéressant et riche en contenu, reste malheureusement payant pour ceux qui souhaitent l'intégrer à leur expérience.

9/10

## HISTOIRE ET NARRATION

L'histoire de Donkey Kong Bananza, bien qu'assez simple et légère, se démarque par quelques touches uniques qui la rendent cohérente et engageante malgré son apparente simplicité. Si elle ne brille pas par une grande complexité ou un développement profond, elle réussit tout de même à offrir un brin de suspense et une dose d'intrigue, motivant les joueurs à progresser dans leur aventure. Cependant, bien qu'elle soit charmante, l'histoire n'est clairement pas le point central du jeu et aurait bénéficié d'un approfondissement pour offrir une expérience narrative plus riche et mémorable. Les boss manquent cruellement d'originalité et de charisme, surtout lorsqu'on les compare aux grandes références du genre. Cela représente une grande déception pour moi à ce niveau.

6/10



Crédit image Nintendo

*La rejouabilité est bien au RDV avec un DLC très qualitatif*



## ELEMENTS TECHNIQUES



*Ca bug et ça rame ! Mais le tout reste jouable ...*

Vous pensez que le jeu est exempt de bugs ? Détrompez-vous ! Lors de ma partie, j'ai rencontré de nombreux problèmes, tels que des bugs de textures, d'affichage, de collisions et de couleurs, qui peuvent clairement affecter l'expérience de jeu. En effet, le jeu présente un grand nombre de bugs et se montre très irrégulier à ce niveau, ce qui peut parfois devenir frustrant pour les joueurs les plus exigeants. Les bugs apparaissent assez fréquemment, mais il est aussi possible de jouer longtemps sans en rencontrer, ce qui peut donner un faux sentiment de stabilité. Cela dit, si vous partez à la chasse aux bugs, vous n'aurez pas à chercher bien loin, car ils sont relativement courants et se manifestent sous différentes formes, perturbant certaines phases de jeu. Il est également important de considérer les divers ralentissements pouvant affecter l'immersion dans le jeu.

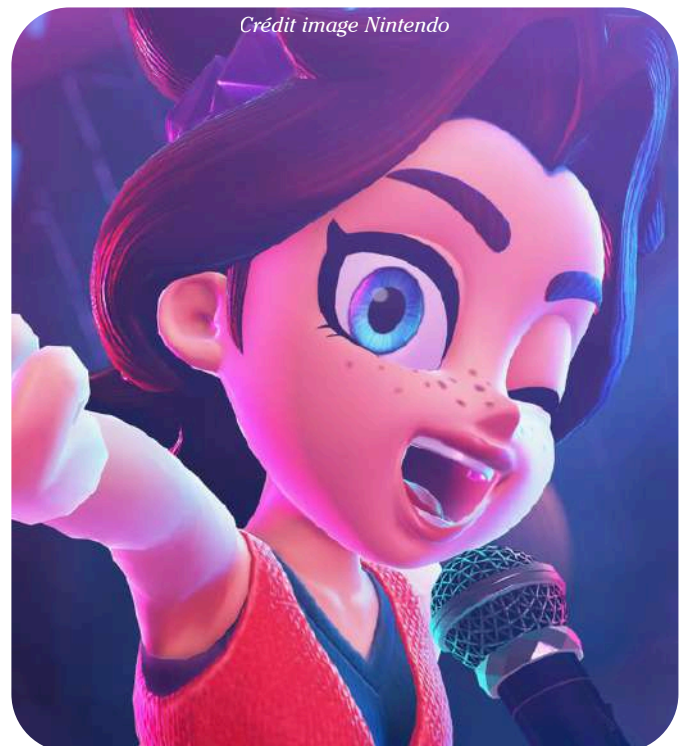
6/10

## ACCESSIBILITE

L'accessibilité n'est malheureusement pas le point fort du jeu. Le menu, assez rudimentaire et peu intuitif, gagnerait à être davantage travaillé et amélioré pour convenir à un plus large public.

Si vous avez des besoins spécifiques en termes de configuration ou des préférences particulières, Donkey Kong Bananza offre malheureusement trop peu d'options pour s'y adapter et risque ainsi de décevoir certains joueurs.

6/10



*La difficulté parfois passe de trop simple à trop compliquée*



## MON SENTIMENT

Pour moi, ce jeu laisse une impression mitigée. Les bugs sont trop présents, les graphismes manquent de cohérence, et la bande-son, bien qu'elle propose quelques variations, devient rapidement répétitive et lassante.

L'accessibilité est également trop restreinte, ce qui constitue un autre point faible. Malgré ces défauts, le jeu parvient à se distinguer grâce à un gameplay captivant et immersif, offrant un subtil mélange de suspense et de plaisir de découverte à chaque niveau. Une fois l'aventure principale achevée, de belles surprises vous attendent, notamment une fin secrète que l'on peut découvrir en complétant la quête de Pauline.

Un DLC est également disponible pour prolonger l'expérience, même s'il est regrettable qu'il soit payant. En dépit de ses imperfections, ce jeu m'a offert de très bons moments, et je continue d'en profiter, même après l'avoir terminé. Une expérience imparfaite, mais qui reste mémorable.

15/20

## EN CONCLUSION

En conclusion, Donkey Kong Bananza est un jeu d'aventure et de plateforme que j'ai particulièrement apprécié grâce à son gameplay original et immersif. La possibilité de tout détruire, les transformations uniques en leur genre, ainsi que la liberté d'explorer où l'on veut à tout moment sont autant d'éléments qui rendent l'expérience tout à fait mémorable et plaisante. De plus, le jeu offre une bonne durée de vie : même lorsque je pensais l'avoir terminé et exploré à fond, il me restait encore de nombreuses choses à découvrir, ce qui est très satisfaisant pour les joueurs aimant prolonger leur aventure.

Cependant, le jeu présente quelques défauts notables, qu'il convient de mentionner. Les graphismes sont inégaux : tantôt très beaux et captivants, tantôt moyens, avec un manque de détails qui donne parfois une impression de vide ou d'espaces peu travaillés. La bande-son, bien que variée et agréable par moments, souffre d'une certaine répétitivité qui peut devenir un peu lourde et lassante à la longue pour les oreilles les plus attentives.

Quant à l'accessibilité, elle est correcte dans l'ensemble mais pourrait être améliorée, car certains aspects peuvent sembler limités ou manquer d'intuitivité pour les joueurs moins expérimentés. En résumé, Donkey Kong Bananza est un jeu avec des qualités indéniables mais aussi des imperfections qui ne passent pas inaperçues. Malgré ses défauts, j'ai pris beaucoup de plaisir à y jouer, et je m'y suis bien amusé, mais il reste encore une belle marge de progression pour atteindre l'excellence et conquérir totalement les joueurs.

Par Elitt2012 ("*Jeune plume*" validée par Alex Petit Gamer)



## RESUME ET CONCLUSION

Nos critères	Notes
Graphismes	7/10
Gameplay	16/20
Bande-son	7/10
Histoire et narration	6/10
Durée de vie	9/10
Éléments techniques	6/10
Accessibilité	6/10
Sentiment du testeur	15/20
<b>Verdict final</b>	<b>72/100</b>

### J'aime en 5 points :

1. Un gameplay varié et innovant
2. Une liberté totale d'exploration
3. Des transformations diverses et captivantes
4. La possibilité de modifier et détruire l'environnement
5. Des tenues fréquemment renouvelées pour plus de diversité

### J'aime moins en 5 points :

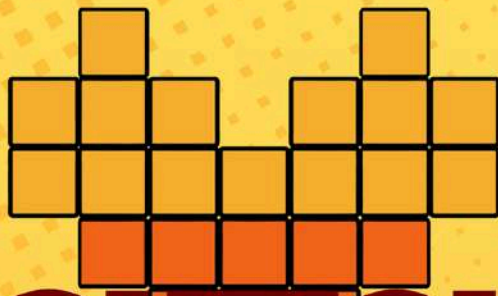
1. Accessibilité trop limitée
2. Bande sonore monotone
3. Bugs fréquents et perturbants
4. Incohérence dans les niveaux des boss
5. Graphismes inégaux et incohérents



Visionnez la bande  
annonce du jeu sur  
YouTube en flashant ce  
code QR

**NOTE FINALE :**

**72/100**



# BOUTIQUE PGM

OFFRE SPECIALE

# SUPER SOLDES

# 25%

DE REDUCTION





Crédit image Team Cherry

## HOLLOW KNIGHT : SILKSONG, LA FIN D'UNE ATTENTE DE HUIT ANS !

Après des années d'attente fiévreuse, le jour tant attendu est enfin arrivé. Huit ans après le lancement du premier opus, Hollow Knight: Silksong est officiellement disponible ce 4 septembre 2025. Le jeu, développé et édité par le petit studio australien Team Cherry, met fin à l'une des périodes d'attente les plus longues et les plus intenses de l'histoire du jeu vidéo indépendant.

### UN NOUVEAU ROYAUME, UN NOUVEAU PERSONNAGE

Si le premier Hollow Knight nous plongeait dans les profondeurs du royaume déchu d'Hallownest, Silksong nous emmène dans un tout nouveau royaume, Pharloom.

Le joueur n'incarne plus le Chevalier, mais Hornet, la princesse protectrice d'Hallownest qui était un boss puis un allié dans le premier opus.

Capturée et transportée de force, elle doit maintenant accomplir une dangereuse ascension vers la citadelle qui trône au sommet de ce nouveau monde.

Le changement de personnage principal est au cœur du renouvellement du gameplay. Si le jeu reste un Metroidvania fidèle aux mécaniques du genre, Hornet offre un style de combat et de mouvement plus rapide et plus acrobatique que celui du Chevalier.



Elle danse avec son aiguille, combattant les ennemis avec grâce et létalité.

Le jeu offre un nouveau système de quêtes, des outils à fabriquer et de nouvelles monnaies, enrichissant l'expérience.

### UN UNIVERS TOUJOURS AUSSI CAPTIVANT

La direction artistique de Hollow Knight, avec ses décors dessinés à la main et son ambiance mélancolique et poétique, a marqué les esprits. Silksong continue cette tradition avec une diversité visuelle accrue. Les joueurs exploreront des forêts de corail, des grottes moussues, des villes dorées et des terres brumeuses, le tout accompagné d'une bande-son orchestrale de Christopher Larkin.

Après des années de silence, de rumeurs et de reports, Hollow Knight: Silksong est enfin disponible sur PC, Mac, Linux, Nintendo Switch, Nintendo Switch 2, Xbox One, Xbox Series, PlayStation 4 et PlayStation 5.

Par Yumi Game 0



Visionnez la bande annonce du jeu sur YouTube en flashant ce code QR



# Van life : pas de bug, juste du roaming !

## UNE SIMULATION DE LIBERTÉ !

*un concept des plus intéressants de sa catégorie*



*Crédit image Kraker Studio*

Ah, la VanLife... aussi tendance l'été dans les campings qu'à la une du journal de TF1.

Et si on sortait un peu des sentiers battus ? Si l'on quittait les plages bondées du Grau-du-Roi pour partir à l'aventure, véritablement tailler la route ?

C'est exactement ce qui nous est proposé ici : s'immerger dans de vastes étendues naturelles, à la recherche de sérénité et d'une profonde reconnexion avec soi-même.

Plongez dans une expérience immersive unique avec ce simulateur de vie en van. Achetez, rénovez, personnalisez, puis louez ou revendez vos fourgons. Explorez un vaste monde ouvert où chaque paysage et condition météorologique influence votre aventure, rendant chaque moment unique et captivant.

---

**Date :** *En développement*

**Genre :** Simulation

**Studio :** Kraker Studio et CrossBone Games





## UNE DATE DE SORTIE ENCORE MYSTERIEUSE ...

Malheureusement, aucune date de sortie officielle n'a encore été annoncée. L'attente reste grande, et il me tarde de pouvoir enfin découvrir ce titre prometteur.

À noter : une version Android existe déjà et semble rencontrer un joli succès, si l'on se fie aux avis positifs qu'elle a récoltés.

Très peu d'informations sont disponibles sur le développeur CrossBone.

Tout ce que nous savons, c'est qu'il s'agit d'une petite équipe turque, avec une distribution internationale assurée par la société polonaise PlayWay S.A.

## CROSSBONE, UNE COLLABORATION QUI ROULE !

Le jeu VanLife Simulator ne se contente pas de surfer sur la tendance du nomadisme digital — il s'appuie sur une alliance stratégique entre Kraker Studio, développeur indépendant passionné de simulation, et CrossBone Games, spécialiste du portage mobile et des expériences connectées.

Plus d'infos sur la page [Steam](#) du jeu.

Par Max



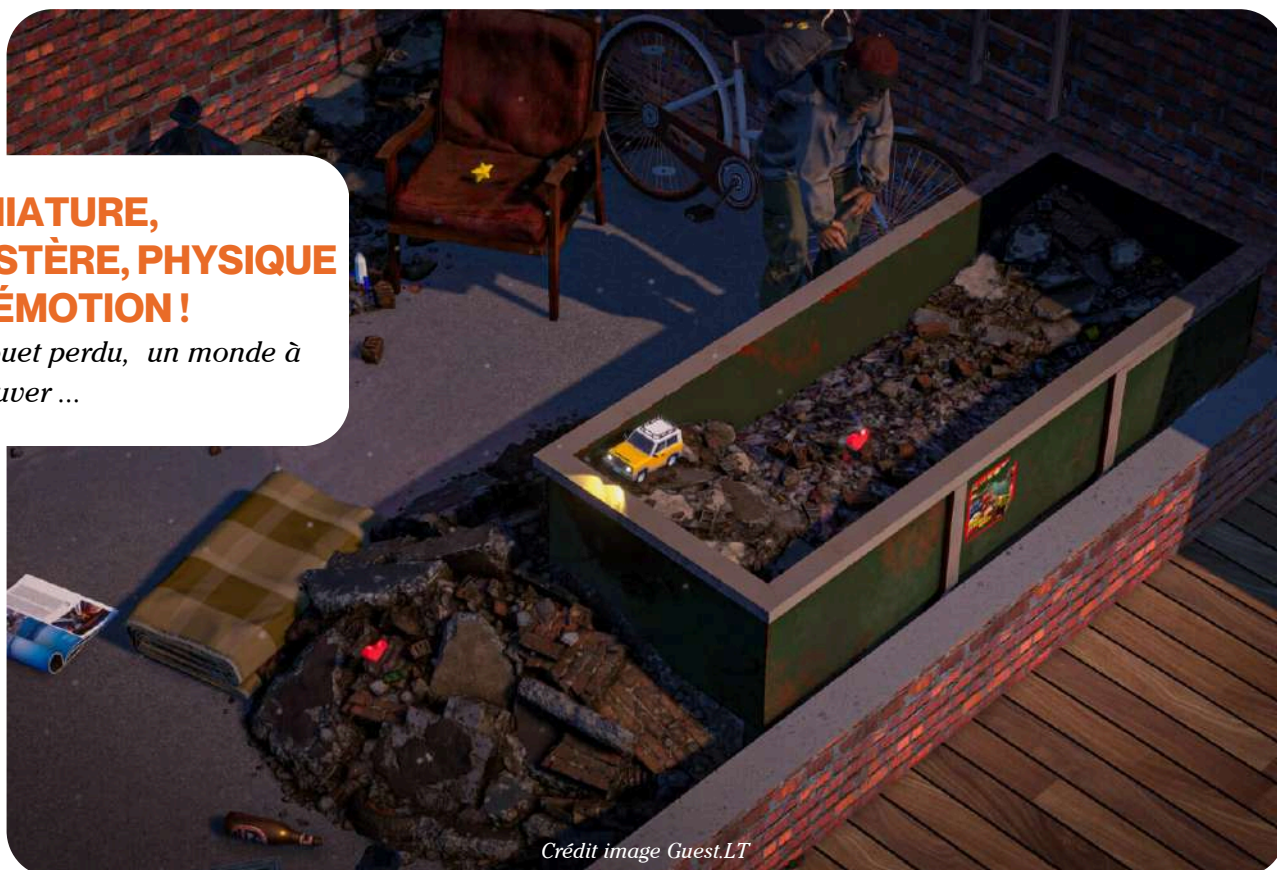
Visionnez la bande annonce du jeu sur YouTube en flashant ce code QR



# La preuve que les piles AA peuvent faire des miracles...

**MINIATURE,  
MYSTÈRE, PHYSIQUE  
ET ÉMOTION !**

*Un jouet perdu, un monde à retrouver ...*



*Crédit image Guest.LT*

Un nouveau jeu indépendant, Lost Host, est en train de capter l'attention de la communauté des joueurs avec son concept à la fois touchant et original. Présenté comme une aventure solo en 3D, ce titre prouve qu'il suffit parfois d'une simple voiture télécommandée et de quelques piles pour créer une histoire qui dépasse les 10 000 souhaits sur Steam.

## **LE CONCEPT ORIGINAL : UNE VOITURE RC EN QUÊTE DE SON MAÎTRE**

Lost Host place le joueur aux commandes d'une petite voiture télécommandée (RC). Ce n'est pas une simple course de bolides, mais une véritable mission de sauvetage.

L'histoire suit ce petit véhicule alors qu'il part à la recherche de son jeune propriétaire mystérieusement disparu.

Le jeu promet une ambiance à la fois mystérieuse et émotive, transformant la quête de cette petite voiture en une aventure épique et personnelle.

---

**Date :** Fin 2025 ou début 2026

**Genre :** Action-aventure / Puzzle

**Studio :** Gest.LT

**Plateforme :** PC via Steam



## UN MÉLANGE DE GENRES AU SERVICE DE L'AVENTURE

Le gameplay de Lost Host se distingue par son mélange de genres audacieux. Le titre est un jeu d'aventure qui intègre habilement :

- Plateforme 3D : Pour naviguer et franchir les obstacles du quotidien.
- Énigmes : Pour progresser dans un environnement qui n'est pas fait à la taille d'une voiture RC.
- Séquences de conduite : Naturellement, pour traverser rapidement les zones ouvertes.

En explorant la maison, la rue, le parc et d'autres environnements variés, le joueur devra tirer parti de ces mécaniques pour progresser.

## L'ENVIRONNEMENT, UN TERRAIN DE JEU SEMÉ D'EMBÔCHES

Pour une petite voiture, le monde réel est immense et dangereux. L'environnement, banal pour un humain, devient un parcours d'obstacles mortel pour la voiture RC. Elle doit affronter des dangers naturels comme les chutes, le feu et l'eau, ainsi que des menaces comme des chiens menaçants ou des aspirateurs robots hostiles. Chaque exploration est un risque calculé pour retrouver son jeune ami. Gest.LT, une petite structure lituanienne, est derrière cette idée originale.

Soutenu par un financement européen, le studio a gagné en notoriété grâce au programme d'accélération Startup Lithuania GameTech.



Visionnez la  
bande annonce  
du jeu sur  
YouTube en  
flashant ce code  
QR

Par Max



# TEST – Megabonk : bonk en 3D, chaos maîtrisé ?



- **Titre du jeu :** *Megabonk*
- **Développeur / Éditeur :** *Vedinad*
- **Plateforme(s) :** *PC (Steam)*
- **Date de sortie :** *18 septembre 2025*
- **Genre :** *Roguelike / Action / Bullet-Hell / Rogue-Lite*
- **Tarif :** *~9,75 € (tarif observé sur Steam lors de la sortie)*

## À TOUTE VITESSE DANS UN MONDE DE CHAOS

Dans Megabonk, vous plongez dans un univers chaotique où vous incarnez un squelette sur skateboard, armé pour "bonker" des hordes d'ennemis tout en progressant dans des arènes générées aléatoirement.

Ce jeu unique combine l'intensité de Vampire Survivors — avec ses mécaniques de survie et sa montée en puissance — et la verticalité immersive de Risk of Rain 2, grâce à un environnement 3D dynamique.

Une formule audacieuse qui mêle action frénétique et minimalisme visuel.

Sorti le 18 septembre 2025, Megabonk est développé et édité par vedinad.

Fidèle à son esprit indie, le jeu mise sur un gameplay brut et addictif, sans artifices ni fanfares.



## GRAPHISME

Le style, épuré et presque minimaliste, brille particulièrement dans les moments de chaos : les personnages, les projectiles et les effets visuels restent parfaitement lisibles.

L'ajout d'un rendu 3D (là où Vampire Survivors se contentait de la 2D) apporte une profondeur et une verticalité bienvenues aux arènes.

Sans prétendre être une vitrine technologique, l'ensemble possède un charme indéniable et soutient efficacement l'action.

7/10



*Visuellement très correct pour un jeu indé*

## GAMEPLAY

Une véritable réussite ! Les déplacements sont fluides, les sauts et esquives répondent instantanément, le loot est abondant, et les synergies entre objets offrent une belle variété. Chaque partie propose des choix d'amélioration aléatoires, invitant constamment à s'adapter et repenser sa stratégie.

Le système de progression permanente — même après un échec — maintient l'engagement des joueurs. Bien que certains runs puissent sembler frustrants lorsque la RNG (générateur de nombres aléatoires) n'est pas favorable, cela fait partie intégrante du charme du genre roguelike.

16/20



*Crédit image Vedinard*

## BANDE-SON

L'ambiance musicale rétro du Megabong, subtilement imprégnée d'influences gothiques à la manière de Castlevania, installe dès les premières secondes une atmosphère envoûtante, presque mystique. Les nappes de synthétiseurs sombres, les arpèges mélancoliques et les rythmes chiptune évoquent les grandes heures du jeu d'action-aventure des années 80 et 90, tout en y ajoutant une touche personnelle, presque cérémonielle.

Chaque niveau semble orchestré comme une procession sonore, où la musique ne se contente pas d'accompagner l'action mais participe pleinement à la narration sensorielle.

8/10

*Crédit image Vedinard*



*la musique type Rétro 90-90's est excellente !*

*Crédit image Vedinard*

7:36



*Une narration beaucoup trop creuse*

## HISTOIRE ET NARRATION

Megabong sacrifie toute ambition narrative au profit de l'action brute. Aucun scénario, aucun univers, aucune progression scénarisée : le jeu enchaîne les runs sans contexte ni enjeu.

Ce vide narratif, assumé mais frustrant, laisse les amateurs de storytelling sur le carreau. Même l'univers visuel, pourtant évocateur, n'est jamais exploité pour construire un monde cohérent.

Résultat : une expérience répétitive, mécaniquement efficace mais émotionnellement stérile.

1/10

## DUREE DE VIE

La longévité de Megabonk s'impose comme l'un de ses atouts les plus solides. Le jeu propose une progression riche et stimulante, avec une multitude de déblocages à découvrir : armes, personnages, objets, synergies de builds... Chaque partie devient une opportunité d'exploration et d'optimisation. Les classements mondiaux ajoutent une dimension compétitive qui pousse à rejouer, affiner ses stratégies et viser toujours plus haut. Les quêtes variées rythment l'expérience et offrent des objectifs clairs, renforçant l'envie de persévérer. Même si les sessions de jeu restent courtes et dynamiques, la rejouabilité est constante, portée par une diversité de choix et une courbe de progression bien pensée. Megabonk ne se contente pas d'un plaisir immédiat : il installe une boucle addictive qui peut facilement s'étendre sur des dizaines d'heures.

9/10

## ELEMENTS TECHNIQUES

Megabonk bénéficie d'une excellente stabilité technique.

Aucun bug majeur n'a été signalé, et l'expérience reste fluide et bien optimisée, même dans les moments les plus chaotiques où l'écran déborde d'ennemis et d'effets visuels.

Cette performance constante témoigne d'un moteur solide et d'un travail de finition sérieux. De plus, les correctifs post-lancement montrent que le développeur suit activement le projet et s'engage à l'améliorer, renforçant la confiance dans la qualité et la pérennité du jeu.

9/10

Crédit image Vedinard



*La rejouabilité du titre est excellente !*

## ACCESSIBILITE

La prise en main de Megabonk est immédiate et instinctive : quelques touches suffisent pour se lancer dans l'action sans détour.

Le jeu évite toute complexité superflue et mise sur une expérience nerveuse, fondée sur les réflexes et la réactivité du joueur.

Malgré des options d'accessibilité limitées, son interface claire et sa lisibilité générale permettent à un large public de s'y retrouver facilement.

L'entrée dans le jeu est fluide, directe, et pensée pour ne jamais freiner le plaisir de jouer.

8/10



## MON SENTIMENT

Megabonk réussit à s'imposer comme une adaptation efficace du genre "Vampire Survivors-like" en 3D. Sans chercher à bouleverser les codes établis, il injecte une dose de fraîcheur et de dynamisme qui rend l'expérience particulièrement addictive.

L'action est fluide, les mécaniques bien rodées, et la variété des situations maintient l'intérêt sur la durée. Chaque session offre son lot de gratification, incitant naturellement à relancer une partie, encore et encore.

C'est une formule familière, mais revisitée avec suffisamment d'énergie pour captiver durablement.

17/20



*Quel plaisir à patrouiller, à faire respecter la loi !*

## EN CONCLUSION

Megabonk brille par son approche dynamique et son fun instantané, offrant une expérience frénétique de survie.

Son passage à la 3D apporte une bouffée d'air frais à un genre souvent saturé, tout en conservant l'adrénaline et l'addiction caractéristiques des roguelikes modernes.

Avec sa rejouabilité impressionnante et son gameplay fluide, il s'impose comme un excellent choix pour les passionnés du genre.

Bien qu'on puisse déplorer l'absence d'une véritable histoire et une certaine répétitivité, ceux en quête d'action pure et de chaos maîtrisé trouveront une expérience qui vaut amplement le détour.

Par Otakufan



*Crédit image Vedina*

## RESUME ET CONCLUSION

Nos critères	Notes
Graphismes	7/10
Gameplay	16/20
Bande-son	8/10
Histoire et narration	1/10
Durée de vie	9/10
Éléments techniques	9/10
Accessibilité	8/10
Sentiment du testeur	17/20
<b>Verdict final</b>	<b>75/100</b>

### J'aime en 5 points :

1. Le passage au 3D dans un style « survivor-like » est audacieux et efficace.
2. Une rejouabilité soutenue avec contenu débloquable et classements mondiaux.
3. Gameplay simple et riche
4. Ambiance sonore rétro qui colle au style.
5. Stabilité technique

### J'aime moins en 5 points :

1. L'absence totale de narration ou de lore.
2. La RNG parfois frustrante lors de runs malchanceuses.
3. Risque de redondance dans le genre.
4. L'absence de modes supplémentaires (coopératif ou scénarisé).
5. La répétitivité inévitable du concept

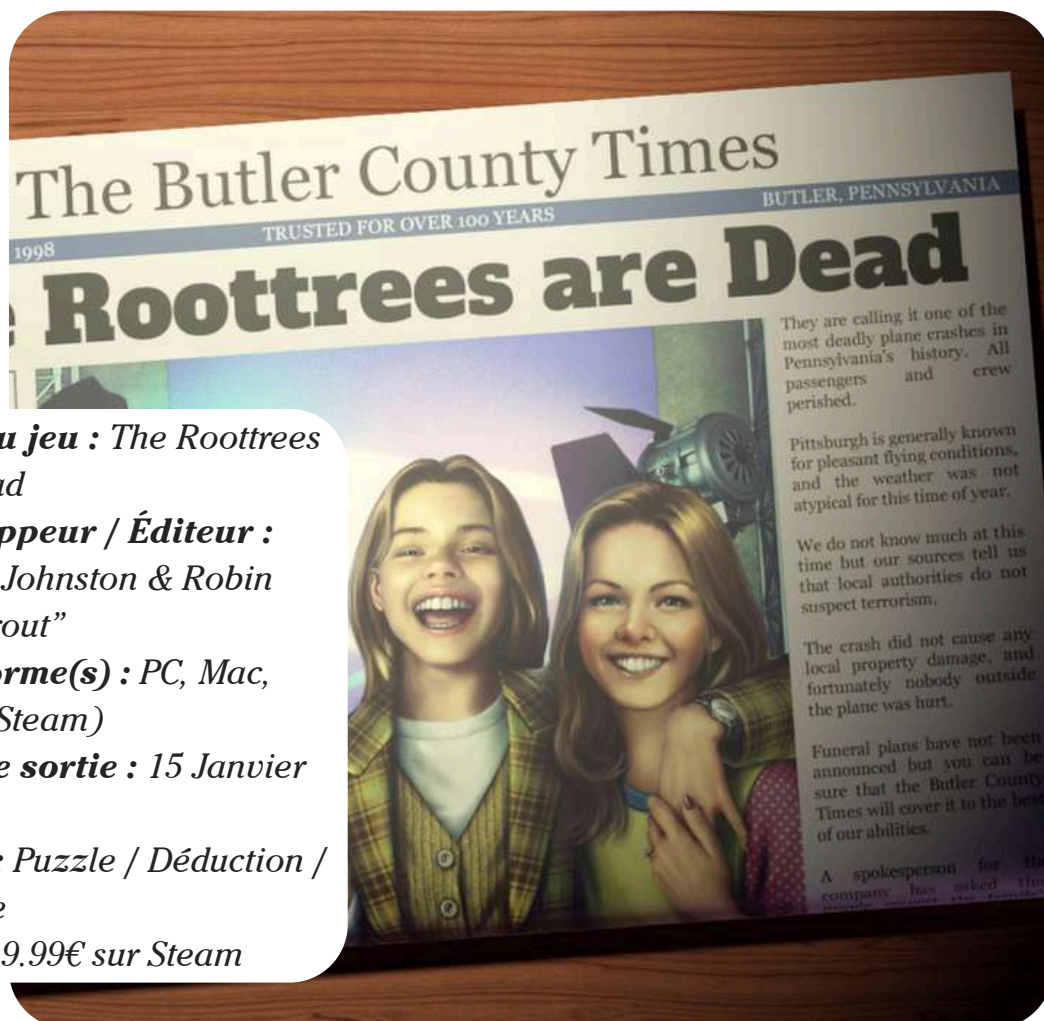


Visionnez la bande  
annonce du jeu sur  
YouTube en flashant ce  
code QR

### NOTE FINALE :

**75/100**

# TEST – The Roottrees Are Dead : un arbre généalogique à en perdre la tête ?



- **Titre du jeu :** *The Roottrees are Dead*
- **Développeur / Éditeur :** *Jeremy Johnston & Robin "Evil Trout"*
- **Plateforme(s) :** *PC, Mac, Linux (Steam)*
- **Date de sortie :** *15 Janvier 2025*
- **Genre :** *Puzzle / Déduction / Enquête*
- **Prix :** *19.99€ sur Steam*

## AUX RACINES D'UN MYSTÈRE

Né en 2023 lors de la Global Game Jam, *The Roottrees Are Dead* a débuté comme un petit jeu de navigateur, imaginé comme un puzzle de déduction croisant les influences de *The Case of the Golden Idol* et *Return of the Obra Dinn*.

Conçu exclusivement avec des visuels générés par intelligence artificielle, il a rapidement attiré l'attention pour son concept novateur : reconstituer des arbres généalogiques à partir de photos, de professions et d'indices disséminés. Deux ans plus tard, le projet revient dans une version entièrement remasterisée. Fini les visuels générés par IA : place aux illustrations artisanales signées Henning Ludvigsen.

Piloté par Jeremy Johnston, son créateur initial, et Robin "Evil Trout" Ward (rendu célèbre par *Discourse* et *Forumwarz*), le jeu profite d'une direction artistique soignée, d'une bande-son jazz-noir immersive, d'un système d'indices intelligent et d'un contenu considérablement enrichi grâce à l'extension *Roottreemanía*.

Dévoilé le 15 janvier 2025 sur Steam, ce "requel" transporte les joueurs dans l'univers rétro d'Internet des années 90, avec le charme nostalgique du modem 56K. Offrant plus de 20 heures d'enquêtes et de casse-tête, il s'adresse aux passionnés de mystères et de déductions complexes.



## GRAPHISME

Le jeu se distingue par sa simplicité, son élégance et son charme visuel. Haut en couleurs malgré son esthétique old-school, il rend un vibrant hommage aux années 90 tout en y ajoutant une touche de modernité.

Pour les amateurs d'ambiance rétro, un filtre CRT est même proposé, recréant l'atmosphère nostalgique des connexions "modem 56K".

À l'origine, la version Game Jam 2023 du jeu intégrait des visuels générés par IA. Cependant, le remaster a entièrement repensé son aspect graphique grâce au talent artistique de Henning Ludvigsen. Le résultat ?

Une direction artistique épurée, minimaliste mais méticuleusement travaillée, en parfaite harmonie avec le concept du jeu.

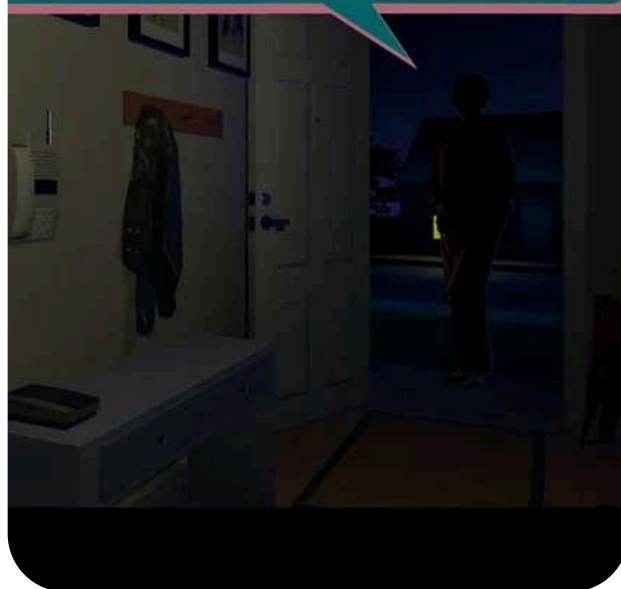
9/10



*La difficulté pas toujours bien dosée*

*Crédit image Jeremy Johnston & Robin*

e, but I'm guessing you've seen the news.  
dealing with the grief, the Roottree  
lawyers are scrambling.



*Visuellement style retro mais agréable*

## GAMEPLAY

Un mélange captivant, inspiré par The Case of the Golden Idol et Return of the Obra Dinn. Vous menez une enquête généalogique où il faut associer noms, visages et professions. Le système de "verrouillage" (3 associations justes, puis 4 vers la fin) offre un excellent rythme à la progression.

Les recherches via un faux navigateur, combinées à des documents et indices, évoquent parfaitement une enquête sur Internet dans les années 90. Original, immersif et bien conçu !

Petit bémol : le niveau de difficulté peut être inégal. Par moments, l'aide est trop évidente, tandis qu'à d'autres, on peut se retrouver totalement bloqué. Heureusement, un ingénieux "canard en plastique" sert de système d'aide intelligent, proposant des pistes utiles sans gâcher le plaisir de la découverte.

16/20

## BANDE-SON

Roottrees Are Dead installe une ambiance jazz-noir parfaitement accordée à son univers, plongeant le joueur dans une immersion rétro singulière.

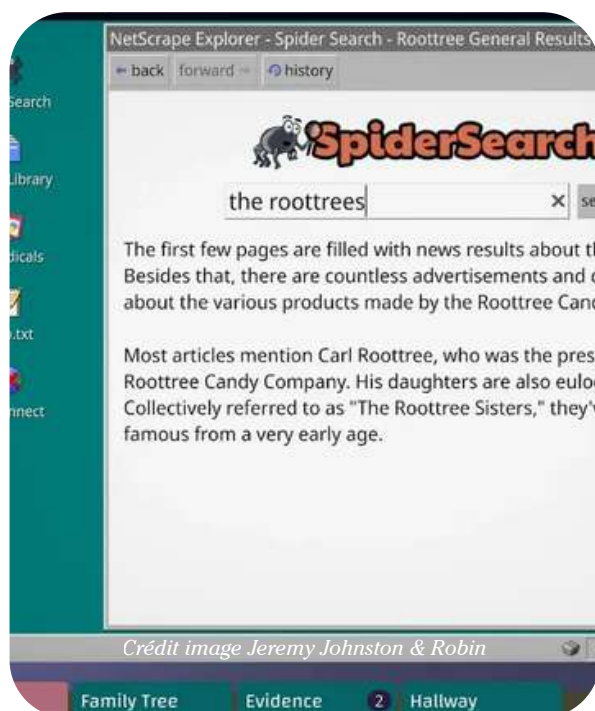
Les effets sonores, comme le grésillement des vinyles ou le bip nostalgique du modem 56K, enrichissent cette atmosphère avec une précision presque cinématographique. Chaque élément sonore semble choisi pour évoquer une époque, une texture, une mémoire.

Si la musique peut devenir répétitive lors de longues sessions, l'ensemble reste marquant, cohérent et soigneusement composé, contribuant pleinement à l'identité du jeu.

8/10



*excellente narration mais pas pour tous*



*une bande son plutôt soignée*

## HISTOIRE ET NARRATION

Une enquête captivante qui nous tient en haleine du début à la fin.

Le récit, magnifiquement orchestré, nous guide à travers chaque étape, chaque révélation intensifiant le suspense et attisant notre envie de découvrir la vérité. L'impatience de percer le mystère nourrit une détermination implacable.

Nous sommes incités à examiner chaque document, chaque photo, et chaque détail avec une précision presque obsessionnelle, à la recherche du moindre indice.

Une expérience inoubliable qui allie avec brio un gameplay immersif à une narration envoûtante.

7/10

## DUREE DE VIE

- Durée de l'histoire principale : 10 heures, complétée en 7 heures par Mister MV grâce à son expérience et sa maîtrise du jeu.
- Extension Roottremania : ajoute environ 10 heures de contenu supplémentaire avec de nouveaux défis et surprises.
- Temps total estimé : 20 heures.
- C'est impressionnant pour un jeu créé en Game Jam, montrant la créativité des développeurs. Bien que la rejouabilité soit limitée, l'expérience principale reste captivante et immersive. Avec un rythme bien équilibré et des moments intenses, elle offre une aventure mémorable.

7/10



*La rejouabilité du titre est un limitée*

## ELEMENTS TECHNIQUES

Aucun bug constaté : le jeu est parfaitement stable, optimisé et fluide, ce qui garantit une expérience de jeu des plus agréables.

Seuls quelques légers défauts dans la traduction française (des lettres inversées dans certains mots), mais cela n'altère en rien l'expérience globale de jeu, ni le plaisir que l'on peut en retirer. Pour un petit studio, c'est un travail remarquable et parfaitement digne d'être souligné.

10/10

## ACCESSIBILITE

Interface intuitive et tutoriel très bien conçu, offrant des explications claires et des indices qui montent en complexité de manière progressive et naturelle.

Des options toujours justes, réfléchies et un jeu entièrement inclusif, accessible à tous. Public recommandé : 14 ans et plus (contenu : références à la drogue, violence, infidélité et discrimination abordées avec subtilité).

8/10



## MON SENTIMENT

Roottrees Are Dead propose une expérience singulière, captivante et profondément immersive. Le jeu mêle avec finesse l'enquête minutieuse, la nostalgie du web des débuts et une exploration généalogique passionnante. Chaque session invite à réfléchir, à fouiller, à reconstituer des fragments d'histoire numérique avec une élégance rare.

Bien qu'il soit préférable de le savourer par petites touches pour éviter la lassitude, il offre un plaisir durable aux amateurs de défis intellectuels et de narration fragmentée.

C'est une œuvre qui stimule autant qu'elle intrigue, idéale pour les esprits curieux.

17/20



*Un moment à savourer pour les amateurs*



## EN CONCLUSION

The Roottrees Are Dead est un jeu indépendant exceptionnel, né d'un projet de Game Jam. Il offre une enquête généalogique captivante avec une direction artistique rétro et une ambiance jazzy unique. Chaque détail est soigneusement conçu pour immerger le joueur dans un univers mémorable.

Alliant nostalgie, originalité et une enquête précise, il captive pendant environ vingt heures, offrant une expérience riche et inoubliable pour les amateurs de jeux narratifs.

C'est un jeu incontournable à soutenir pour encourager la créativité et l'innovation.

Par Otakufan



## RESUME ET CONCLUSION

Nos critères	Notes
Graphismes	9/10
Gameplay	16/20
Bande-son	8/10
Histoire et narration	7/10
Durée de vie	7/10
Éléments techniques	10/10
Accessibilité	8/10
Sentiment du testeur	17/20
<b>Verdict final</b>	<b>84/100</b>

### J'aime en 5 points :

1. L'ambiance rétro Modem 56K et la nostalgie internet.
2. Le thème original de la généalogie.
3. Le système d'enquête clair et prenant.
4. La durée de vie généreuse.
5. Une direction artistique retravaillée à la main, propre et soignée.

### J'aime moins en 5 points :

1. Le dosage inégal de la difficulté (parfois trop simple, parfois trop opaque).
2. La bande-son qui peut lasser.
3. Une rejouabilité quasi inexistante.
4. Quelques coquilles dans la traduction.
5. Des moments de flottement sans indices.



Visionnez la bande  
annonce du jeu sur  
YouTube en flashant ce  
code QR

### NOTE FINALE :

# 84/100

Mention : Petit réconfort !





**-10%**

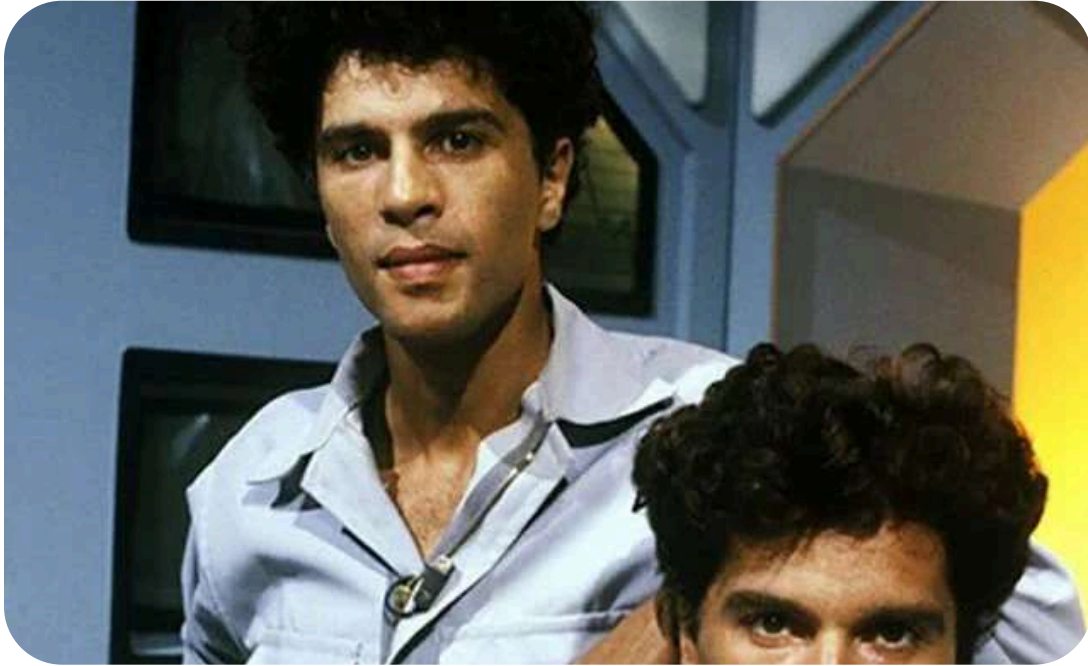
**sur les JEUX  
META QUEST**

**Code PROMO :  
VIRTUALGO**

MetaQuestAffiliate



# Temps X : Bienvenue dans l'avenir



Depuis la sortie de Star Wars en 1977, l'intérêt pour l'espace s'est étendu au cinéma, aux bandes dessinées, aux séries et à la télévision. En France, le 21 avril 1979, Temps X fait ses débuts à la télévision. Créé par les frères Igor et Grishka Bogdanoff, ce magazine explore la science-fiction, les nouvelles technologies, la biologie et l'avenir de l'humanité. Dans un décor futuriste, les Bogdanoff invitent les téléspectateurs à un voyage aux frontières du possible. La première émission est diffusée sur TF1 et devient rapidement culte avec des débats scientifiques et des extraits de séries de science-fiction.

Un moment fort est l'interview exclusive de George Lucas le 13 septembre 1980 pour la sortie de L'Empire contre-attaque. L'émission connaît une première interruption le 2 janvier 1982, remplacée pendant un an par un autre magazine mensuel de la même équipe : 2002, l'Odyssée du futur. Le 26 avril 1983, Temps X revient sur la première chaîne dans une formule hebdomadaire qui durera jusqu'au 26 juin 1987.

Le magazine, d'une durée d'environ une heure, alterne chaque semaine entre reportages scientifiques et diffusion de séries cultes de science-fiction :

- Le Prisonnier
- La Quatrième Dimension
- Au-delà du réel
- Cosmos 1999
- Astrolab 22
- Doctor Who
- Galactica

En mariant vulgarisation scientifique et culture populaire, Temps X a profondément marqué l'histoire de la télévision française. Plus qu'une simple émission, il fut une porte ouverte sur le futur pour toute une génération fascinée par l'espace, la science et l'imaginaire.

En 1983, le magazine « Temps X » s'attarde sur la science-fiction dans le cinéma d'animation, un très beau document très bien illustré.

Par Simon



Visionnez la vidéo du sujet sur YouTube en flashant ce code QR



# RETOUR VERS LE FUTUR : LE BALADEUR CASSETTE FAIT SA RENAISSANCE GRÂCE À LA TECHNOLOGIE MODERNE !

ALL YOU NEED!

## UNBOXING RÉUSSI D'UN WALKMAN HYBRIDE

*KLIM propose un produit tout en un unique en son genre à un tarif agressif !*



La cassette audio connaît un renouveau malgré l'ère du streaming et des MP3. La marque KLIM a lancé un baladeur cassette moderne, bien accueilli pour son excellent rapport qualité-prix.

## QUAND LA NOSTALGIE RENCONTRE L'INNOVATION

Alex Petit Gamer a testé un produit inattendu sur sa chaîne. Nostalgique des années 90, il cherchait un baladeur K7 pour écouter ses anciennes mixtapes. Après un premier essai raté, il a trouvé le baladeur KLIM. Cet appareil combine l'ancien et le nouveau. Bien que la boîte mentionne « Dublin » et « Hong Kong », KLIM est une marque américaine fabriquée à Taïwan, ce qui garantit sa qualité.

L'appareil lit les cassettes et propose des fonctionnalités modernes :

- Lecture MP3 : Inclut un emplacement pour carte SD (8 Go fournie).
- Enregistrement bidirectionnel : Numérise les cassettes en MP3 ou enregistre sur cassette.
- Batterie lithium rechargeable : Se recharge via USB-C (câble fourni).

Pour environ 39 € sur Amazon, l'expérience d'ouverture a été positive. Alex Petit Gamer a apprécié la qualité du packaging et les détails, rares pour ce prix.

Contrairement aux produits génériques, le KLIM se distingue par :

1. Une notice complète en français.
2. Une boîte à accessoires de qualité avec des écouteurs, un câble USB-C et une clé USB.
3. Un mot de l'équipe KLIM avec une touche d'humour et une extension de garantie facile à enregistrer.

Malgré quelques plastiques d'entrée de gamme, le consensus est clair : le KLIM offre un rapport qualité-prix exceptionnel. Il délivre un son correct (même via son haut-parleur intégré) et répond parfaitement au besoin des nostalgiques désireux de combiner l'authenticité de la cassette avec le confort de la technologie actuelle.

Le baladeur K7 KLIM s'impose donc comme le produit idéal pour tous ceux qui veulent réécouter leurs vieilles bandes sans se ruiner, prouvant que le vintage peut aussi être pratique et accessible. "Un joli best-off de toutes les générations", conclut l'animateur.

**Par Alex Petit Gamer**



Visionnez la vidéo du sujet sur YouTube en flashant ce code QR



# Hugo Délire Quand ton téléphone fixe servait encore !



« Hugo Délire » puis « Les Délires d'Hugo » sont des jeux télévisés interactifs diffusés sur France 3 et animés par Karen Cheryl, accompagnée de Philippe Bruneau — complice de Stéphane Collaro et voix française d'Hugo. Les aventures du célèbre petit troll danois ont été proposées du 7 septembre 1992 au 29 juin 1994.

Lors de la première saison, « Hugo Délire » est un rendez-vous quotidien, programmé du lundi au samedi à 20 h 05 puis à 20 h 40, en encadrement de l'émission humoristique La Classe. Chaque soir, des téléspectateurs, sélectionnés au hasard parmi les appels téléphoniques reçus, prenaient les commandes d'Hugo grâce aux touches de leur clavier téléphonique. Le principe était simple : guider le héros à travers une série de mini-jeux vidéo, ramasser des sacs d'or et éviter les pièges disséminés sur sa route.

Parmi ces épreuves emblématiques figuraient un parcours sur une voie ferrée, une aventure aérienne, une descente dans une mine ou encore une expédition en montagne.

De nouveaux univers furent ensuite ajoutés : une forêt, les fonds marins, ainsi que le jeu des trois clefs et celui de la cage d'Hugoline, où l'objectif était de délivrer la compagne d'Hugo.

À partir de la rentrée suivante, l'émission évolue. Rebaptisée « Les Délires d'Hugo », elle devient hebdomadaire et s'installe le mercredi après-midi dès le 15 septembre 1993.

Désormais enregistrée en public et d'une durée d'une heure, elle accueille régulièrement des invités issus de l'univers de la chanson ou du divertissement, comme Christophe Rippert ou Antoine, renforçant son statut de programme familial et interactif.

Par Simon



Visionnez la vidéo du sujet sur YouTube en flashant ce code QR



# Dandadan : La saison 3 est confirmée, un succès phénoménal qui ne s'arrête plus

## UN SUCCÈS MONUMENTAL !

*Une saison 3 extrêmement attendue par les fans ...*



Après une saison 2 acclamée par la critique et le public, l'anime Dandadan confirme son statut de phénomène. Une fois le dernier épisode diffusé, le compte officiel a annoncé que la troisième saison est officiellement en cours de production.

C'est une excellente nouvelle pour les fans qui peuvent continuer de suivre les aventures sur Netflix, Crunchyroll et Hulu.

## LE PHÉNOMÈNE DANDADAN : QUAND LE PARANORMAL RENCONTRE LA SCIENCE-FICTION

Adapté du manga à succès de Yukinobu Tatsu, Dandadan raconte le quotidien de deux lycéens aux convictions opposées : Momo Ayase, qui croit aux esprits, et Ken Takakura (Okarun), un passionné d'extraterrestres. Leurs vies sont bouleversées lorsqu'ils développent des pouvoirs paranormaux et sont forcés de faire équipe pour affronter yokai, soucoupes volantes et autres menaces cosmiques. L'anime, produit par le studio Science SARU (Devilman Crybaby), a été salué pour son approche audacieuse et sa narration dynamique. CBR l'a même sacré "meilleur anime de 2024", soulignant sa capacité à "repousser les limites du shonen et de l'animation dans son ensemble".

## UN SUCCÈS MONUMENTAL, DU CINÉMA AU STREAMING

Dandadan a montré son potentiel commercial avant même son succès critique. La saison 1 a été un grand succès sur Netflix, avec plus de 4,3 millions de vues dès la première semaine. La distribution unique avec GKIDS a aussi bien fonctionné.

Les trois premiers épisodes des saisons 1 et 2 ont été projetés au cinéma sous les titres Dandadan: First Encounter et Dandadan: Evil Eye. Ce succès a prolongé les projections, prouvant l'attrait de la série au-delà du streaming. GKIDS a utilisé ce modèle pour Jujutsu Kaisen, une autre franchise de Shonen Jump.

L'annonce de la saison 3 est excitante, mais il faudra attendre. Aucune date de sortie n'est encore donnée. En attendant, les fans peuvent revoir les deux premières saisons ou lire le manga numérique. Les aventures de Momo et Okarun sont très attendues.

Par Fabien (Nintend'Oz)



Visionnez la bande annonce de l'animé sur YouTube en flashant ce code QR



# Nostalgie et Révolution : L'Amiga 500, la machine qui a changé le jeu vidéo sur ordinateur

L'animateur Alex Petit Gamer a lancé sa nouvelle émission, « Alex a remonté le temps », avec un épisode hommage à l'Amiga 500, l'ordinateur familial emblématique des années 80.



## UN PIONNIER ABORDABLE À L'ÈRE DE LA CRÉATIVITÉ

L'Amiga 500, lancé par Commodore, n'était pas simplement un ordinateur, mais une véritable révolution technologique. Bien qu'il représentait un investissement conséquent pour l'époque, équivalent aujourd'hui à environ 700 € (hors inflation), il proposait un "rapport qualité-prix extraordinaire", selon l'animateur. Lancé à la fin des années 80, l'Amiga 500 a dominé ses concurrents. Face à des PC encore rudimentaires et à l'Atari ST, il se démarquait nettement grâce à ses performances graphiques remarquables et, surtout, à son son stéréo, qui surpassait largement les sons MIDI proposés par ses adversaires. C'était une machine polyvalente qui attirait non seulement les joueurs, mais aussi les musiciens et les artistes. Alex Petit Gamer souligne que l'Amiga est un emblème du jeu vidéo, ayant servi de berceau à des studios et des jeux mythiques, comme Shadow of the Beast.

## LE MUSÉE NUMÉRIQUE DE L'AMIGA MINI

Pour revivre cette époque emblématique, Alex Petit Gamer utilise l'Amiga Mini, une version moderne et compacte, en attendant le lancement de l'Amiga Maxi en 2026.

L'Amiga Mini offre une sélection de jeux emblématiques et incontournables, permettant aux passionnés, nostalgiques et collectionneurs de redécouvrir leurs titres favoris via une clé USB simple. Ce dispositif innovant donne accès à un vaste catalogue de centaines de jeux légendaires, évoquant des souvenirs précieux et des émotions authentiques.

## TROIS CLASSIQUES ONT ÉTÉ MIS À L'HONNEUR LORS DE CETTE SESSION :

- Stunt Car Racer : Un jeu de course en pseudo-3D visuellement impressionnant et amusant, malgré sa difficulté.
- Project X (Special Edition 93) : Un shmup avec des visuels colorés et des effets sonores digitalisés rares au début de l'Amiga, illustrant la fin de vie de la machine.
- Another World : Un chef-d'œuvre narratif d'Éric Chahi, salué pour sa mise en scène cinématique fluide et son scénario immersif dans une dimension parallèle hostile, marquant une époque où les jeux narratifs étaient rares.

Par Alex Petit Gamer



Visionnez la vidéo du sujet sur YouTube en flashant ce code QR



# TEST - Heretic + Hexen : il n'y a pas que Doom dans la vie !

- **Titre du jeu :** *Heretic + Hexen*
- **Développeur / Éditeur :** *Raven Software - ID Software - Nethdive Studios / Bethesda Softworks*
- **Plateforme(s) :** *PC, XBOX ONE; XBOX S/X, PS4, PS5, Switch*
- **Date de sortie :** *2Heretic - 1994 / Hexen - 1995 / Heretic+Hexen - 7 Aout 2025*
- **Genre :** *FPS*
- **Prix :** *14,99€*



## HERETIC & HEXEN : DEUX JEUX, UN SEUL SORT... CTRL+ALT+DEL

Le rachat d'Activision Blizzard par Microsoft a littéralement ouvert les portes à un catalogue monumental de jeux emblématiques issus de leurs studios renommés, parmi lesquels Raven Software, un studio connu et apprécié pour son travail remarqué sur la célèbre et réputée série Call of Duty. Ce catalogue impressionnant et varié rassemble une collection exceptionnelle de près de 40 jeux développés avec soin et passion sur une période couvrant plus de trois décennies d'histoire dans le monde du jeu vidéo.

Parmi ces jeux devenus emblématiques, on retrouve la série mythique "Heretic" et sa suite "Hexen", deux FPS innovants qui s'appuient sur la puissance du moteur de "Doom", tout en étant enrichis par de nombreuses améliorations techniques et esthétiques maison. La série emblème donnera par ailleurs naissance à deux autres suites notables : "Hexen 2", développé avec le célèbre moteur de "Quake" et entièrement conçu en 3D, ainsi que "Heretic 2", qui repose sur la technologie avancée du moteur de "Quake 2" et propose une expérience de jeu captivante de plateforme avec une vue immersive à la troisième personne.



## GRAPHISME

Bien que le moteur du jeu ait été actualisé pour prendre en charge les écrans 16/9èmes en 4K, ne vous attendez pas à du ray tracing ou à des textures ultra HD. Ici, c'est du gros pixel qui tache, à l'ancienne.

En revanche, sur consoles et PC, vous pourrez profiter d'une fluidité en 4K à 120 fps, ce qui est déjà loin d'être négligeable. Pour le reste, c'est un pur produit de son époque : c'est sanglant, les monstres explosent et l'action est frénétique. Pas le temps de contempler le décor, ici, tout va à cent à l'heure !

7/10



*Crédit image Nightdive Studios*



*Crédit image Nightdive Studios*

*si on aime le pixel art, on est servi !*

## GAMEPLAY

C'est HERETIC, une version améliorée de DOOM avec une gestion d'inventaire simple pour utiliser des objets à tout moment. Hexen ajoute une progression par niveaux avec un hub central et des énigmes simples. Vous combattez des monstres dans des niveaux remplis, en espérant avoir assez de munitions, car le corps à corps est désavantageux. Hexen permet de choisir entre trois personnages : le barbare, le clerc et le magicien, chacun avec ses propres compétences.

Raven a utilisé le moteur de DOOM pour créer un gameplay excellent. L'équilibrage est parfait, l'action intense, et le rythme rapide. Les gants magiques remplacent la tronçonneuse, et les autres armes, comme l'arbalète magique et le sceptre de feu, offrent une expérience familière mais innovante.

16/20

## BANDE-SON

Voici une bande-son généreuse, proposée en 4 versions distinctes :

- Une version en synthèse FM, parfaite pour replonger dans les souvenirs des joueurs d'autrefois, condamnés à utiliser des cartes compatibles AdLib, avec leurs sons synthétiques, plats et anguleux.
- Une version en synthèse MIDI, utilisant des banques de sons pour recréer les instruments, généralement conçue pour des cartes son haut de gamme comme les légendaires Roland MT-32.
- La version originale de la musique, telle qu'elle a été composée par Raven à l'époque, à l'aide d'équipements de studio professionnels.
- Une version remixée et modernisée, adaptée aux standards sonores actuels, également disponible sur Spotify.

9/10



*C'est un jeu de pure action, le scénario ? c'est quoi ça ?*

*Crédit image Nightdive Studios*



*La bande son Retro ou Remix, au choix*

## HISTOIRE ET NARRATION

C'est Doom à l'école des sorciers, de la magie une vague histoire qui tient sur une feuille de papier à cigarette et des monstres à trucider par millier, ça ne va pas chercher loin mais c'est sympa.

A noter que Hexen a quand même une histoire un peu plus présente, avec cinématique, mais bon, on est pas là pour philosophé, on est là pour trucider du démon.

2/10

## DUREE DE VIE

Ce côté-là, on est vraiment gâté ! En plus des deux jeux originaux, vous profitez du DLC de Hexen, et en guise de bonus, deux nouveaux DLC : un pour Heretic et un autre pour Hexen. Mais ce n'est pas tout !

Un mode multijoueur est également inclus, jouable en écran partagé ou en ligne, avec tous les modes que vous adorez : deathmatch, coopératif, et tout cela en cross-plateforme. Et si cela ne suffisait pas, le jeu intègre une gestion des mods.

Comme il fonctionne sur le moteur d'origine, il utilise toujours le format de fichiers WAD, ce qui le rend très probablement compatible avec les mods des jeux originaux. De quoi vous divertir pendant de longues heures !

8/10



*Un mode multijoueur qui fait du bien !*

## ELEMENTS TECHNIQUES

Le jeu est d'une grande stabilité, ce qui est compréhensible étant donné que le moteur de base a 30 ans. On peut espérer que tous les bugs aient été corrigés avec le temps.

Bien que le site officiel mentionne l'existence de quelques bugs, ceux-ci concernent principalement la partie multijoueur et restent mineurs, n'affectant pas significativement l'expérience de jeu.

9/10

## ACCESSIBILITE

C'est un sans-faute sur toute la ligne : tout y est, de la police des menus au son, en passant par la gestion des manettes et les effets de flashes à l'écran.

Le site officiel propose même une page entièrement dédiée à l'accessibilité.

9/10



## MON SENTIMENT

Bien que ces deux jeux soient des classiques intemporels, j'ai pris autant de plaisir à y jouer aujourd'hui qu'à l'époque de leur sortie. Les ajouts de cette nouvelle édition enrichissent l'expérience sans jamais trahir l'essence des jeux originaux. Cela me replonge dans l'ère des sharewares, des jeux sur disquettes glissés dans les magazines, tout en s'adaptant parfaitement à mes réflexes de gamer moderne.

La prise en charge de la souris et la configuration par défaut en QSD (modifiable pour les puristes des flèches) rendent le tout fluide et agréable. Une véritable madeleine de Proust trempée dans une tasse de sang de démon, en somme.

16/20



## EN CONCLUSION

Depuis le rachat d'ABK par Microsoft, Phil Spencer affiche clairement son envie de revisiter le catalogue historique du groupe. La réédition de ces deux classiques des années 90 en est la preuve. Les joueurs ayant acheté les versions originales sur Steam, GoG ou le Microsoft Store peuvent d'ailleurs les récupérer gratuitement — pensez à vérifier votre bibliothèque.

Ces titres, incontournables pour les fans de FPS, ont été créés par un studio autrefois reconnu pour Soldier of Fortune, Jedi Knight II, Jedi Academy ou Star Trek: Elite Force, aujourd'hui cantonné à Call of Duty. La version actuelle est signée Nightdive Studio, expert en restauration de jeux cultes. Fidèle aux œuvres originales, le studio a déjà brillamment remis en lumière Doom, Turok, Dark Forces ou Tex Murphy. Une référence absolue pour les passionnés de rétro gaming.

Par Eno



## RESUME ET CONCLUSION

Nos critères	Notes
Graphismes	7/10
Gameplay	16/20
Bande-son	9/10
Histoire et narration	2/10
Durée de vie	8/10
Éléments techniques	9/10
Accessibilité	9/10
Sentiment du testeur	16/20
<b>Verdict final</b>	<b>76/100</b>

### J'aime en 5 points :

1. Fidélité aux œuvres originales
2. Le choix entre la musique originale et le remix
3. Deux DLC supplémentaires inclus
4. Compatibilité avec les mods et multijoueur
5. Le système des tomes de pouvoir pour modifier le fonctionnement des armes

### J'aime pas en 5 points :

1. Vault vide, pas d'interviews.
2. Cartes confuses, trop d'allers-retours.
3. Pas de nouveau Heretic, dommage.
4. Bâton inutile, gants trop tôt.
5. Mana unique, combats limités.



Visionnez la bande  
annonce du jeu sur  
YouTube en flashant ce  
code QR

### NOTE FINALE :

**76/100**



# Wizard Furusato

Saint Hilaire de riez  
Salle de la barिताudière

3/4  
JAN

2  
0  
2  
6



7 € journée  
12 € W-E

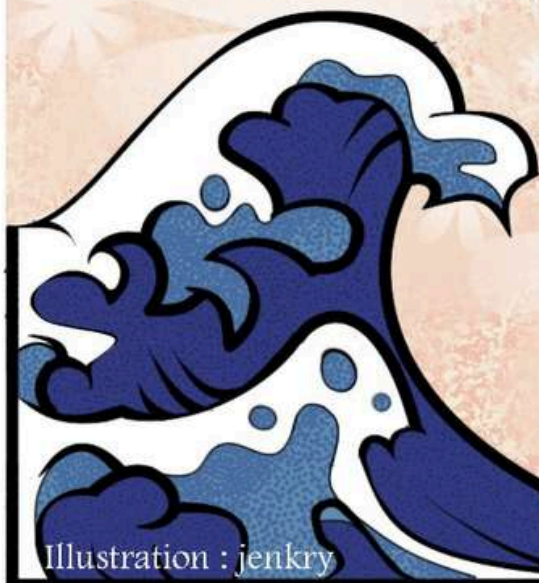


Illustration : jenkry

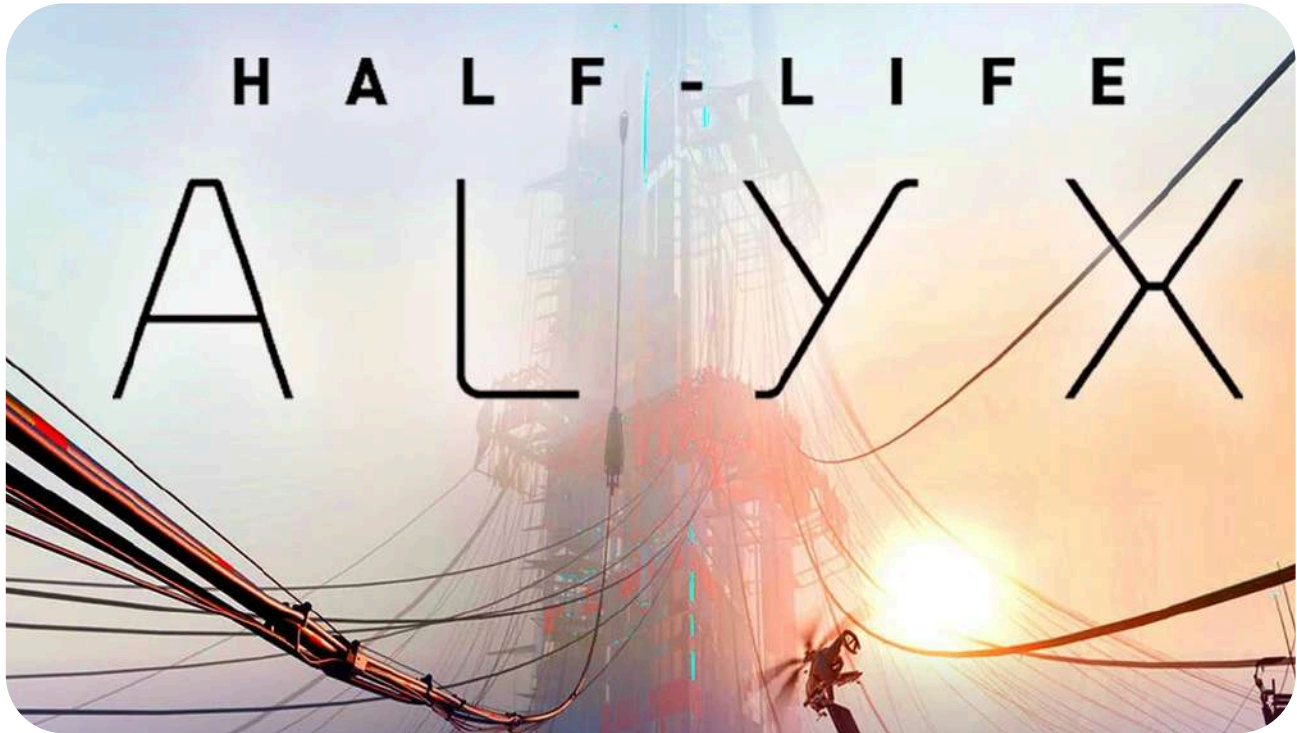


SAINT-HILAIRE  
DE RIEZ





# VR-TEST Half-Life Alyx : Toujours le Roi de la VR ?



- **Titre du jeu :** HALF-LIFE ALYX
- **Développeur / Éditeur :** Valve
- **Plateforme(s) VR :** Uniquement sur STEAM et les casques PCVR
- **Date de sortie :** Mars 2020
- **Genre :** Action, Aventure
- **Tarif :** 58,99€ (mais souvent en Promo)

## INTRODUCTION

Half-Life Alyx, un jeu de tir à la première personne de Valve, est conçu pour la Réalité Virtuelle. Situé entre les événements du premier et du deuxième Half-Life, le joueur incarne Alyx Vance, une résistante luttant contre l'occupation extraterrestre du Cartel.

Disponible uniquement sur PCVR, le jeu a été acclamé comme une avancée technologique majeure pour la VR, exploitant pleinement le Valve Index pour une immersion exceptionnelle. Lancé en mars 2020, au cœur de la pandémie de COVID-19, il fête aujourd'hui ses 5 ans.

Mais une question demeure : mérite-t-il encore son titre de "Roi de la Réalité Virtuelle" ?

## UNE IMMERSION TOTALE

Dès les premières minutes, on comprend que Valve n'a pas fait les choses à moitié. Les environnements sont riches en détails, vivants et interactifs. La physique poussée permet de manipuler presque tous les objets, ce qui renforce la sensation d'être réellement plongé dans la Cité 17. Le rendu sonore, combiné au suivi précis des mouvements, accentue cette immersion avec la prise en charge du Hand Tracking (suivi des mains) pour le Valve Index, ce qui était révolutionnaire à l'époque.

## GAMEPLAY ET MÉCANIQUES

Le gameplay s'articule autour de trois éléments clés : le combat, l'exploration et les énigmes. Les affrontements sont dynamiques et nécessitent une utilisation stratégique de l'environnement pour se mettre à couvert, viser avec précision et gérer efficacement ses ressources.

L'exploration est récompensée par la découverte d'objets à collecter, de caches secrètes et de fragments narratifs subtilement intégrés dans les décors.

Quant aux énigmes, elles exploitent pleinement les possibilités offertes par la VR, avec des manipulations en trois dimensions qui mettent à l'épreuve la logique et la coordination du joueur.

Pour mieux s'adapter à l'immersion de la VR, le rythme du jeu a été délibérément ralenti par rapport aux précédentes versions classiques. Au cœur de l'expérience, l'utilisation de vos mains virtuelles apporte une dimension inédite au gameplay. Les gants de gravité, ou "Russells", comme les surnomme Russell, le scientifique qui vous guide via radio, remplacent le mythique pistolet à gravité. Ces gants vous permettent d'attraper des objets à distance avec une fluidité impressionnante.



## UNE NARRATION SOIGNÉE

Bien qu'il s'agisse d'un préquel à Half-Life 2, l'histoire ne se contente pas d'être un simple ajout. Elle est dense, captivante et portée par des personnages attachants, notamment le duo charismatique formé par Alyx et Russell. Les dialogues, à la fois vifs et humoristiques, renforcent l'immersion et créent un lien profond avec le joueur. Le scénario vous embarque dans une mission haletante : retrouver une supposée "super-arme" du Cartel. Une fois de plus, Valve démontre avec brio sa maîtrise du storytelling. En incarnant Alyx Vance, vous explorez des facettes inédites de l'univers Half-Life avec une mise en scène incroyablement immersive. Le seul bémol est l'absence d'un doublage audio en français, bien que des sous-titres soient disponibles dans cette langue. Une petite déception, mais nous y reviendrons plus tard !



Le système de rechargement des armes, quant à lui, est réaliste et immersif et parfaitement adapté à la VR. Le jeu incorpore également des éléments de survival-horror, avec des rencontres marquantes comme celle des terrifiants "Jeff", des créatures aveugles mais extrêmement sensibles au bruit. Ces moments ajoutent une tension palpable, vous forçant à avancer avec une prudence extrême et à tirer profit de l'environnement pour espérer vous en sortir.



## TECHNIQUE ET CONFORT

Ce jeu, bien qu'exigeant sur le plan technique, offre une optimisation remarquable. Il tourne efficacement sur la plupart des PC gamer, y compris ceux de milieu de gamme. Grâce aux options de déplacement personnalisables – entre téléportation et locomotion libre – l'expérience reste accessible, même pour les joueurs sensibles à la cinétose (mal des transports). Les graphismes et animations atteignent un niveau d'excellence rare en VR, surpassant encore aujourd'hui de nombreux standards.



Les textures sont d'une finesse exceptionnelle, les éclairages dynamiques, et les effets de particules — poussière en suspension, fumée, éclairs — renforcent une immersion d'un réalisme rarement égalé en VR. Grâce au moteur Source 2 de Valve, la gestion précise de la lumière et des ombres donne vie à des ambiances tantôt oppressantes, tantôt mystérieuses, qui évoluent harmonieusement avec la narration et sont peaufinées dans les moindres détails.

## AMBIANCE SONORE

Les environnements sont sublimés par une ambiance sonore minutieusement travaillée. Chaque bruit, chaque voix et chaque effet sonore sont dosés avec précision pour intensifier la tension et l'immersion dans l'univers. Grâce à une spatialisation sonore remarquable et une musique subtile mais percutante, le joueur plonge dans une atmosphère à la fois oppressante et fascinante. Même en l'absence d'un doublage en français, l'expérience VR devient une immersion sensorielle du plus haut niveau.



Côté compatibilité, le jeu fonctionne avec une large gamme de casques VR pour PC, notamment les Meta Quest, Valve Index, Pico 4, Pimax, ainsi que tout appareil prenant en charge Steam VR. L'interface intuitive et les contrôles intelligemment conçus permettent une prise en main rapide, même face à la complexité de certaines interactions.

## LE VISUEL : L'UN DES ATOUTS MAJEURS DU JEU

Visuellement, le jeu a redéfini les standards de la Réalité Virtuelle. Les environnements urbains délabrés, les laboratoires abandonnés et les tunnels infestés sont recréés avec un souci du détail remarquable.





## DURÉE DE VIE

La durée de vie de Half-Life Alyx est estimée entre 12 et 15 heures en mode de difficulté normale. Ce temps peut varier selon votre style de jeu, surtout si vous prenez le temps d'explorer les environnements et de dénicher des secrets. Pour ceux qui souhaitent prolonger l'aventure, la communauté propose de nombreux mods qui ajoutent plusieurs heures de contenu supplémentaire, enrichissant encore davantage le jeu.



## ET QU'EN EST-IL DES MODS ?

La richesse de Half-Life Alyx ne se limite pas à son aventure officielle. Elle s'exprime surtout à travers les nombreux mods créés par une communauté passionnée. Parmi les plus remarquables, on trouve le fameux Mod audio FR, que j'ai évoqué plus tôt, qui propose un doublage français (mais non officiel). Ce mod rend le jeu bien plus accessible aux joueurs non anglophones en doublant entièrement les dialogues et en offrant une immersion narrative complète.

D'autres créateurs talentueux ont exploité le moteur Source 2 pour développer de véritables extensions : nouvelles campagnes, cartes uniques, expériences immersives d'horreur, et même des jeux entièrement inédits tirant parti de la physique et du réalisme propres à Alyx. Ces créations enrichissent considérablement la durée de vie du jeu et illustrent le dynamisme d'une scène indépendante qui fait de ce titre bien plus qu'un jeu, en le transformant en une véritable plateforme créative pour la réalité virtuelle et simple à installer.

## MON AVIS

En conclusion, même après 5 ans, Half-Life Alyx s'impose toujours comme une véritable référence incontournable en Réalité Virtuelle PCVR. Ce "Roi de la VR" marie avec brio une narration captivante, un gameplay innovant et une immersion visuelle et sensorielle impressionnante, tout en enrichissant subtilement l'univers de Half-Life.

Pour les amateurs de science-fiction et de technologies immersives, c'est une expérience à ne pas manquer. Sur le plan technique ce jeu reste la référence absolue.

## ET LES DÉFAUTS ?

Half-Life Alyx n'est pas parfait. Tout d'abord, l'absence d'un doublage complet en français peut nuire à l'immersion (une solution non officielle est disponible depuis peu). Le jeu reste très linéaire, principalement situé en intérieur avec une progression de type "couloir". Malheureusement, il n'apporte aucune évolution significative à l'intrigue globale de la saga, ce qui risque de laisser les fans sur leur faim après la fin de Half-Life 2 Episode Two. Côté gameplay, même si l'immersion en réalité virtuelle est impressionnante, on peut regretter un arsenal restreint, des ennemis peu diversifiés et des énigmes qui tendent à devenir répétitives.

Enfin, le fait que le jeu soit exclusivement disponible en PCVR pourrait être un obstacle pour certains joueurs – mais certainement pas pour votre humble serviteur !

Bien que des titres comme Lone Echo, Asgard's Wrath ou encore Batman Arkham Shadow brillent par leurs qualités distinctes, Half-Life Alyx reste sans conteste le maître incontesté du domaine, notamment en termes d'innovation et de maîtrise technique. Pour l'instant, le "Roi de la VR" n'a toujours pas trouvé d'égal.

Et que dire pour conclure ? Se lancer dans la VR avec Half-Life Alyx, c'est comme savourer d'entrée le plat le plus raffiné d'un menu : après ça, difficile de ne pas trouver les autres expériences un peu fades !

Par VirtualGo



NOTE FINALE :

96/100



Visionnez le test du jeu  
sur YouTube en flashant  
ce code QR

# VR-TEST Batman Arkham Shadow : la VR à son Chevalier



- **Titre du jeu :** BATMAN ARKHAM SHADOW
- **Développeur / Éditeur :** Damian Boczek - Gawliczek
- **Plateforme(s) VR :** Uniquement sur Meta QUEST 3/3S autonome
- **Date de sortie :** Octobre 2024
- **Genre :** Action, Aventure
- **Tarif :** 45,99€ (-10% code : VIRTUALGO)

## UN RETOUR ATTENDU DANS L'UNIVERS ARKHAM MAIS EN VR

La mythique série Arkham, qui a déjà marqué l'histoire du jeu vidéo, revient en force avec une expérience inédite en Réalité Virtuelle : Batman Arkham Shadow. Créé par les développeurs de Camouflaj (Iron Man VR) et publié par Oculus Studios, ce jeu est une exclusivité pour les casques Meta Quest 3 et 3S. Malheureusement, le Meta Quest 2, désormais considéré comme obsolète, n'est pas pris en charge. Plongez dans cet univers captivant et sombre sortie le 21 octobre 2024, exclusivement en VR.

## UNE INTRIGUE INÉDITE ET UN NOUVEL ADVERSAIRE

Ce nouvel opus se déroule six mois après Arkham Origins dans une Gotham City chaotique. Le 4 juillet approche, et une secte mystérieuse dirigée par le Roi des Rats menace de provoquer un « Jour de rage ». Batman doit intervenir pour arrêter les criminels et prévenir les émeutes. Vous rencontrerez des personnages familiers comme Harley Quinn, l'Épouvantail, Harvey Dent, Ratcatcher et Jim Gordon, qui enrichissent l'histoire et explorent les profondeurs psychologiques de Gotham. Ce mélange d'éléments nouveaux et de références connues plaira aux fans et aux nouveaux joueurs.

## DES MÉCANIQUES ARKHAM ADAPTÉES À LA VR

Batman Arkham Shadow reprend les fondations de la série tout en les réinventant pour une expérience VR immersive. Les combats, fluides et dynamiques, s'appuient sur le système FreeFlow, offrant la possibilité d'enchaîner attaques, contres et étourdissements tout en se déplaçant librement entre les ennemis.

L'infiltration reste un élément central : déplacements furtifs, éliminations silencieuses, cachettes et Predator Mode sont de la partie. À cela s'ajoute l'incontournable Detective Vision, qui permet de repérer ennemis et indices.

Enfin, les gadgets emblématiques de Batman – grappin, cape planante, batarangs, fumigènes – sont pleinement intégrés et s'étoffent au fil de l'aventure pour offrir davantage de liberté d'exploration.



## UNE DURÉE DE VIE SOLIDE POUR UN JEU VR

La campagne principale offre une expérience immersive d'environ dix heures, une durée particulièrement généreuse pour un jeu VR autonome. Les joueurs les plus passionnés pourront prolonger leur plaisir en explorant les collectibles et en relevant des défis supplémentaires. Ces éléments additionnels enrichissent l'expérience en apportant plus de profondeur et de rejouabilité, bien au-delà de la simple progression narrative. Pour ma part, j'ai consacré environ 12 heures à terminer l'histoire principale, sans explorer tous les détails, bonus ou quêtes annexes. Une excellente durée de vie pour un jeu VR autonome.

## GOTHAM PLUS IMMERSIVE QUE JAMAIS

Graphiquement, Batman: Arkham Shadow exploite bien les capacités du Meta Quest 3. Si quelques concessions techniques sont visibles, notamment sur la finesse des textures et l'affichage à distance, l'ensemble reste impressionnant pour un jeu autonome. L'ambiance de Gotham est parfaitement retranscrite : ruelles sombres, pluie battante, effets de lumière et de fumée créent une atmosphère oppressante et immersive. La mise en scène et les cinématiques renforcent encore cette immersion et participent à l'expérience globale.



## DES ÉNIGMES POUR RENFORCER L'IMMERSION

Le titre ne se limite pas à l'action. Plusieurs phases d'enquête viennent ponctuer l'aventure, avec des énigmes et des analyses de scènes de crime. Sans atteindre une grande complexité, elles apportent une variété bienvenue au rythme du jeu et renforcent la sensation d'incarner non seulement le justicier, mais aussi le détective que Bruce Wayne est censé être.

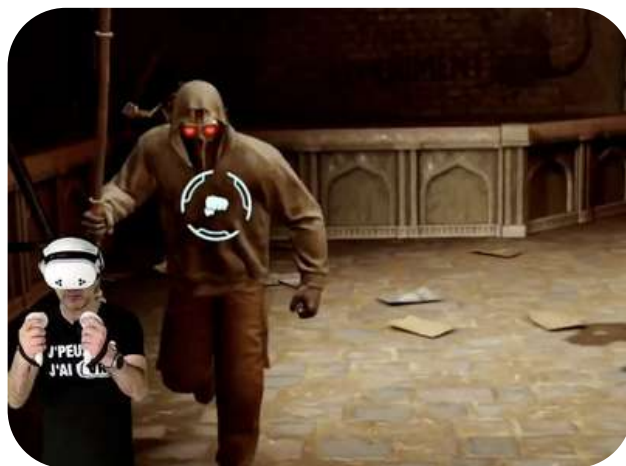




## TECHNIQUE ET CONFORT

Batman Arkham Shadow a été pensé pour le Meta Quest 3/3S, assurant une fluidité et un confort de jeu. L'optimisation pour la VR garantit une expérience visuelle agréable et un confort de jeu optimal.

Grâce à une large gamme d'options dédiées, elle réduit efficacement les risques de cinétose, un aspect essentiel pour profiter pleinement des jeux en Réalité Virtuelle.



Il manque encore certaines interactions avancées pour tirer pleinement parti de la VR, mais on y est presque !

Enfin, le prix du jeu peut sembler élevé pour ce type de support, se positionnant dans la tranche supérieure du catalogue, cela pourrait dissuader les joueurs les plus hésitants.

## ENCORE PLUS OPTIMAL ?

Le Quest, en raison de certaines limitations techniques et des contraintes imposées par Meta, ne permet pas à la plupart des jeux d'atteindre leur plein potentiel. Ces restrictions techniques entraînent souvent une résolution sous-optimale, ce qui peut donner un effet flou et aliéné à l'image. La solution ? Une application ingénieuse créée par un français nommée Quest Games Optimizer (QGO). Vendue pour environ 10 euros, cette application utilise des profils optimisés pour améliorer la résolution des jeux, éliminant ainsi cet effet visuel désagréable qui peut varier selon les titres. Par exemple, dans Batman, il améliore encore le jeu visuellement et c'est presque un outil indispensable pour profiter pleinement des jeux en mode autonome !

## DES DÉFAUTS ?

Malgré ses qualités indéniables, Batman Arkham Shadow n'est pas exempt de défauts. Sur le plan technique, certaines limitations du Quest 3 se font sentir : textures parfois floues, distance d'affichage réduite et effets graphiques simplifiés. Ces concessions visuelles, bien que compréhensibles, peuvent nuire à l'immersion. Le jeu n'échappe pas non plus à quelques bugs mineurs classiques en VR. En termes de gameplay, les combats restent agréables et dynamiques, mais une certaine répétitivité peut s'installer au fil des heures. Le système de combat freeflow, bien que dynamique, pourrait frustrer certains joueurs en raison d'un manque de liberté dans les enchaînements.



## RESUMÉ ET CONCLUSION

### J'aime :

- incarner Batman en VR
- Un gameplay qui mélange baston, discrétion et gadgets avec brio
- La maîtrise technique visuelle et l'ambiance sombre et fidèle à Gotham
- Un nouveau méchant charismatique (Rat King) qui évite la redite
- Une durée de vie correcte pour la VR
- Ehhh... JE SUIS BATMAN...

### J'aime moins :

- Quelques bugs et collisions capricieuses
- Certains passages un peu répétitifs
- L'exclusivité Quest 3/3S : aucun portage vers PCVR
- Certaines interactions de jeu ne sont encore pas suffisamment optimisées pour la VR.
- Un prix qui peut sembler élevé pour un jeu VR autonome



## MON AVIS

Batman Arkham Shadow parvient à capturer l'essence de l'univers Arkham en Réalité Virtuelle avec une réalisation sérieuse et avec ambition. J'ai passé d'excellents moments à explorer cet univers, que je connaissais peu auparavant. Malgré quelques imperfections techniques et une certaine répétitivité, le jeu offre une expérience immersive et captivante qui séduira autant les fans de Batman que les amateurs de VR. C'est une réussite à la fois technique et narrative, intégralement en français, qui s'impose comme une référence dans le domaine des jeux VR autonomes !



Visionnez le test du jeu  
sur YouTube en flashant  
ce code QR

Ce jeu illustre parfaitement que le Meta Quest 3 peut accueillir des productions ambitieuses tout en offrant une expérience "mobiles" de grande qualité et devient la "killer App" du Meta Quest 3/3S. Un incontournable pour les passionnés de Réalité Virtuelle autonome et les adeptes du casque autonome ! Le Chevalier a marqué son territoire et s'impose avec élégance. J'attends avec impatience une éventuelle suite à cette aventure captivante...

Par VirtualGo



NOTE FINALE :

94/100



# Les années *récré*

"Les années récré" vous raconte la merveilleuse histoire des émissions pour la jeunesse, leurs présentateurs, les séries et dessin animés, les héros et de tous ceux qui ont enchanté votre enfance. Emissions live, invités prestigieux, archives rares, boutique de goodies et d'objets dérivés, vente de BD et mangas...



LA BOUTIQUE EN LIGNE  
[www.lesanneesrecre.fr](http://www.lesanneesrecre.fr)



# Mercredi – Saison 2 : l'ombre de l'héritage et la lumière de la nouveauté



## UN NOUVEAU CHAPITRE POUR LA FILLE DES TÉNÉBRES

La première saison de Mercredi avait su surprendre en réinventant l'univers de la Famille Addams autour de son personnage le plus énigmatique. Avec cette deuxième saison, Netflix et Tim Burton affirment leur ambition de proposer une série mêlant habilement gothique, humour et drame. Désormais, Nevermore ne se limite plus à un simple décor, mais devient un véritable protagoniste à part entière.

La question reste de savoir si cette nouvelle vague d'épisodes parviendra à approfondir les fondations posées précédemment tout en préservant l'essence de l'univers créé par Charles Addams.

## HÉRITAGE ET CONTINUITÉ

Impossible de pleinement appréhender la saison 2 sans revisiter la première. Nevermore, l'école des marginaux, avait marqué un tournant en éloignant la Famille Addams de leur manoir traditionnel pour les immerger dans un cadre inédit.

Personnellement, j'aurais préféré une approche plus détaillée, permettant d'explorer en profondeur l'état psychologique d'Ellie ainsi que ses nombreux ennemis, qui, ici, manquent de relief et de présence à cause du rythme effréné. Le spectateur passe d'une scène d'action à une autre sans réellement avoir le temps d'assimiler les nouveaux éléments. À mon sens, deux épisodes supplémentaires auraient permis d'assurer une meilleure qualité narrative et d'améliorer la compréhension globale de l'histoire.

Un pari audacieux mais réussi : l'univers gothique s'harmonisait parfaitement avec l'ambiance scolaire et l'humour macabre incarné par Mercredi.

Dans cette saison 2, l'histoire s'approfondit et le spectre s'élargit. On en découvre davantage sur le passé de l'école, ses liens avec la famille Addams, et l'histoire des Hyde. Pugsley fait également son entrée en tant qu'élève de Nevermore, et même Grand-Maman rejoint le tableau, renforçant l'importance de la famille tout en maintenant Mercredi au centre de l'intrigue.

## LES PERSONNAGES : OMBRES ET LUMIÈRES

L'évolution des personnages est l'un des points forts majeurs de cette saison.

- Mercredi demeure le personnage central : froide et sarcastique, mais de plus en plus confrontée à son héritage familial et à son propre destin.
- Enid représente une énergie lumineuse, un contraste essentiel dans l'univers sombre de Mercredi. Leur duo complémentaire, parfois inattendu, gagne en profondeur et captive davantage le spectateur.
- Agnès, une nouvelle arrivée marquante, introduit une dynamique originale qui ne manquera pas de diviser les avis. Avec son rôle de guide spirituelle, son évolution intrigante et une écriture soignée, elle s'impose comme l'une des révélations de cette saison.



## LES AUDACES NARRATIVES

La grande révélation de cette saison est l'origine de la Chose. Pour la première fois, la série explore le passé de ce personnage culte, révélant à qui appartenait cette main légendaire. Bien que certains regrettent la perte de son mystère, cette révélation enrichit l'univers et pose des questions fascinantes sur l'identité et le libre arbitre.

Parallèlement, l'intrigue sur la famille Hyde, introduite dès la première saison, s'intensifie. Les nouvelles révélations lient directement cette lignée aux Addams, ancrant davantage Mercredi dans une mythologie plus vaste et cohérente.

## L'HUMOUR NOIR ET L'HÉRITAGE DE CHARLES ADDAMS

L'humour noir, comme toujours, s'avère une arme à double tranchant. Les adeptes de l'univers des Addams y trouveront des punchlines mordantes et des situations irrésistiblement drôles, tandis que d'autres pourraient n'y percevoir qu'une excentricité un peu forcée. La série embrasse pleinement son identité clivante, restant fidèle à l'esprit de Charles Addams et à ses nombreuses adaptations (séries en noir et blanc, films cultes des années 90, dessins animés, jeux vidéo, etc.).

La signature de Tim Burton se distingue à chaque instant, mélangeant avec brio esthétisme gothique et excentricité délibérée.

## ENTRE TÉNÉBRES ET ÉCLATS DE RIRE

Avec cette saison 2, Mercredi s'impose définitivement comme une série unique en son genre : tout en restant fidèle à l'esprit de la Famille Addams, elle explore des horizons inédits avec une audace remarquable.

Les personnages se dévoilent davantage, révélant une profondeur insoupçonnée, l'univers s'enrichit de façon captivante et toujours plus immersive, et certaines révélations inattendues, notamment autour de la Chose, marquent un véritable tournant dans l'intrigue de cette production fascinante.



Il est vrai que la série ne plaira pas à tout le monde : ceux qui ne sont pas sensibles à l'humour noir, à l'esthétique gothique ou à l'ironie mordante risquent de rester à la porte de cet univers volontairement décalé. Mercredi ne cherche pas à séduire par des codes classiques, mais à affirmer une identité singulière, parfois dérangement, souvent jubilatoire.

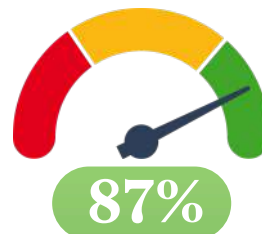
En revanche, pour les amateurs de ce subtil mélange entre le macabre et la satire, le voyage dans l'univers de Nevermore est un véritable festin visuel et narratif. Chaque épisode distille une ambiance délicieusement sombre, portée par une héroïne aussi cynique qu'attachante, et par une galerie de personnages qui oscillent entre bizarrerie assumée et profondeur insoupçonnée.

La deuxième saison confirme cette audace : elle nous tient en haleine du début à la fin, enchaînant révélations, tensions et moments de pure excentricité. Elle creuse davantage les relations, les enjeux, et l'univers étrange qui entoure l'Académie Nevermore, tout en conservant ce ton grinçant qui fait sa force. Et surtout, elle laisse entrevoir une troisième saison attendue avec une impatience grandissante — une suite qui, si elle poursuit sur cette lancée, pourrait bien asseoir définitivement Mercredi comme l'une des séries les plus singulières et captivantes de sa génération.



*Visionnez la bande  
annonce du film  
sur YouTube en  
flashant ce code QR*

Par Otakufan





# Aleksi Briclot : Le magicien français derrière les super-héros Marvel



## LE MAGICIEN FRANÇAIS DERRIÈRE LES SUPER- HÉROS MARVEL

Plongé dans l'univers captivant des films Marvel, où les dieux nordiques croisent les voyageurs du multivers, un artiste français joue un rôle clé dans la création des plus grands blockbusters, tout en restant loin des projecteurs. Son nom ?

Aleksi Briclot. Son talent ? Le concept art. Son super-pouvoir ? Donner vie à des mondes extraordinaires.

## DE LA BANLIEUE PARISIENNE AUX STUDIOS DE LOS ANGELES

Aleksi Briclot n'a pas attendu Hollywood pour faire parler son talent. Dès ses débuts dans le jeu vidéo, il collabore avec Cryo et Ubisoft, avant de cofonder Dontnod Entertainment, le studio à l'origine de Remember Me et Life is Strange. Deux jeux qui marquent par leur esthétique forte et leur narration visuelle poignante. Mais c'est dans le concept art qu'Aleksi trouve sa pleine expression. Illustrateur pour Magic: The Gathering, créateur de couvertures pour Spawn, il développe un style sombre, détaillé, cinématographique. Un style qui attire l'œil de Marvel Studios.

## MARVEL, LE GRAND SAUT

Chez Marvel, Aleksi travaille aux côtés d'Andy Park, directeur du développement visuel. Il contribue à des films majeurs : Thor: Ragnarok, Avengers: Endgame, Doctor Strange, Ant-Man and the Wasp. Il imagine des personnages comme Surtur, le démon de feu, et participe à la création des costumes de voyage temporel des Avengers. Son empreinte est partout, même si son nom reste discret.



## UNE SOURCE D'INSPIRATION

Aleksi Briclot incarne cette génération d'artistes français qui, à force de passion et de travail, s'imposent dans les sphères les plus exigeantes de la création visuelle. Son parcours est une invitation à croire en ses rêves, à cultiver son univers, à oser franchir les frontières. Dans un monde saturé d'images, Aleksi ne fait pas de bruit. Il fait de l'art. Au moment de la pandémie de Covid, vient pour lui le moment de dresser un premier bilan de ces 20 ans de labeur, considérer le chemin parcouru et le compiler dans un art-book-événement. Édité par Huginn & Muninn, le label pop culture de Média-Participations, Multiverse est l'art-book de cette fin d'année incontournable pour les passionnés d'univers fantastiques.

Multiverse – Tout l'art d'Aleksi Briclot n'est pas un simple recueil d'illustrations. C'est une véritable odyssée graphique, une traversée de vingt ans de création où l'artiste se dévoile comme jamais. Publié chez Huginn & Muninn, ce livre est à la fois une monographie, un carnet de voyage artistique et une déclaration d'amour à l'imaginaire.

## UNE ŒUVRE PERSONNELLE ET IMMERSIVE

Aleksi Briclot y partage ses souvenirs, ses réflexions, ses inspirations. On y découvre ses travaux pour Marvel, Ubisoft, Wizards of the Coast, mais aussi ses expérimentations plus personnelles. Le livre est structuré en quatre grands chapitres :

- Cinéma : ses concept arts pour les films Marvel
- Livres : ses illustrations pour des romans et bandes dessinées
- Jeux vidéo : ses designs pour des univers interactifs
- Techniques traditionnelles : ses peintures et croquis à la main

Chaque section est accompagnée de commentaires, d'anecdotes et d'une interview exclusive, offrant une immersion rare dans le processus créatif d'un artiste de l'ombre. Ce qui frappe dans Multiverse, c'est la diversité des styles et des ambiances. Aleksi navigue entre mondes post-apocalyptiques, créatures mythologiques, héros futuristes et paysages oniriques.



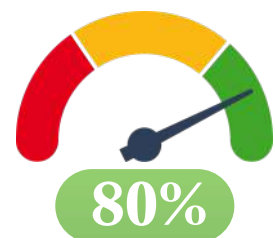
Son trait est précis, dense, souvent dramatique. Il ne se contente pas de représenter : il raconte, il suggère, il fait ressentir.

## UNE PRÉFACE SIGNÉE ANDY PARK

Le livre s'ouvre sur une préface d'Andy Park, directeur du développement visuel chez Marvel Studios. Un signe fort de reconnaissance, qui confirme la place d'Aleksi dans le panthéon des grands artistes du concept art contemporain. Multiverse est bien plus qu'un portfolio : c'est une invitation à explorer les coulisses de l'imaginaire, à comprendre comment naissent les mondes que l'on croit réservés au cinéma ou aux jeux vidéo.

C'est aussi une source d'inspiration pour tous ceux qui rêvent de créer, de dessiner, de raconter autrement.

Par Lapinou



Visionnez  
l'interview sur  
YouTube en  
flashant ce code QR



# Le phénomène K-pop Hunter : comment un film d'animation a conquis le monde et brisé tous les records

## BIEN PLUS QU'UN FILM D'ANIMATION

*La bande-son est également une composante essentielle du phénomène.*



En deux mois, le film d'animation K-pop Hunter a conquis les fans et battu tous les records de streaming. Avec Twice et Ejae dans le casting vocal, il est devenu un phénomène mondial, totalisant plus de 230 millions de vues sur Netflix. Comment expliquer ce succès qui a placé cinq chansons de sa bande-son dans le top 10 mondial ?

## UNE IMMERSION TOTALE POUR LES FANS DE K-POP

Kpop Demon Hunters réussit grâce à sa fidélité à l'univers de la K-pop, créant un fort sentiment d'appartenance chez les fans. Le film se déroule en Corée du Sud, avec des lieux iconiques comme la muraille de Séoul. Il intègre des symboles essentiels de la culture K-pop, comme les lightsticks, et utilise un vocabulaire spécifique, comme « maknae », pour désigner le plus jeune membre d'un groupe. Cette approche transforme le film en une véritable expérience pour les fans.

## KPOP DEMON HUNTERS : LE PHÉNOMÈNE QUI A CONQUIS LE MONDE

En seulement deux mois, le film Kpop Demon Hunters a atteint plus de 230 millions de vues, devenant le plus grand succès de Netflix. Ce film d'animation, avec le groupe Twice et l'artiste Ejae, a captivé les fans et un public mondial grâce à sa fusion de culture pop et d'éléments fantastiques.

La bande-son a également connu un immense succès, avec plus de 3 milliards d'écoutes en ligne et cinq titres dans le top 10 mondial. Mais comment expliquer ce phénomène ?

## L'EFFET "REINE DES NEIGES" : UNE NOUVELLE FAN BASE ÉLARGIE

Le film a captivé un public large, au-delà de la communauté K-pop, comme La Reine des Neiges. Les enfants le regardent en boucle, chantant et dansant, renouvelant ainsi les fans. Cet engouement a attiré parents, adolescents et adultes, formant une communauté diversifiée et intergénérationnelle. Le Monde a noté comment le film a touché un public de masse, convertissant de nouveaux spectateurs à la K-pop. Cela montre que ce genre musical peut s'implanter durablement dans le divertissement grand public.

## UNE STRATÉGIE MARKETING SANS PRÉCÉDENT

Kpop Demon Hunters, succès culturel mondial, a propulsé sa bande-son avec 3 milliards d'écoutes et cinq chansons dans le top 10, démontrant l'impact mondial de la K-pop.

Par Fabien (Nintend'Oz)



Visionnez la vidéo du film sur YouTube en flashant ce code QR





**12 Octobre  
2025**



**11h-17h**

**salle marie de beaucaire  
Prom. de la vie  
85800 Saint Gilles Croix de Vie**

**SSBU**

**HunterXHunter**

**MarioKart World**

**TOURNOIS**

veuillez vous munir de  
vos manettes  
personnelles pour les  
tournois



**Pokemon pocket**

**pokemon unite**

**1€**

**vosre escale  
sur la pop culture du dimanche**

**M N A T O**  
**GEEK**

**NINTENDO Z**

**cosplay -manga -anime -gaming**

**renseignements**

**06 98 25 21 59**

**contact@nintendoz-event.com**



## LUDONAUTE ARRÊTE L'ÉDITION DE JEUX DE SOCIÉTÉ !

"Cédric et Anne-Cécile ont fondé Ludonaute en 2009, sans rien connaître du métier de l'édition, mais avec beaucoup d'humilité et de passion. Chaque étape leur a appris quelque chose, et Ludonaute a grandi avec le marché du jeu qui n'a cessé d'évoluer. Aujourd'hui ils sont plutôt fiers de ce qu'ils ont réalisé, mais ils ont aussi le sentiment d'avoir fait le tour de ce métier.

Après tant d'années, leur énergie et leur passion ne trouvent plus leur place dans les évolutions actuelles du secteur. Cet été, Ludonaute a donc pris la décision de vendre à Tycoon Games l'exploitation des jeux Colt Express, Living Forest et Lewis & Clark. Ces jeux, comme tous les autres, ont chacun été des aventures à part entière, des coups de cœur, des rencontres.

Bien sûr, nous aurions aimé transmettre les autres titres, mais malheureusement, seuls les jeux à succès ont l'espoir d'une vie prolongée.

### LES RAISONS DE CETTE DÉCISION

Depuis quelques années, nous avons vu notre métier glisser d'un petit milieu de passionné-es vers un secteur économique professionnel où la passion a laissé la place à ce qu'on nomme "réalité économique". Les décisions prises au nom de ce "réalisme économique" sont de plus en plus difficiles à assumer.

Pour progresser, nous devons apprendre des domaines comme le marketing, qui ne nous intéressent pas. L'édition de jeux demande un engagement émotionnel et humain, et l'échec est décevant. Le rythme rapide des sorties pour maintenir l'entreprise nous oblige à changer trop vite, ce qui est difficile. Nous constatons une surproduction de jeux, liée à la surconsommation, et nous ne nous y retrouvons plus. Cédric et Anne-Cécile choisissent de ne plus produire davantage et de faire un pas de côté. Cédric pense qu'une contraction économique est inévitable et préfère se retirer doucement.

Cette maison d'édition, dirigée par Cédric, est connue pour son accessibilité et sa gentillesse. J'ai rencontré Cédric au Festival International du Jeu à Cannes et j'ai apprécié sa bienveillance. Cette décision, fidèle à ses valeurs, ne m'étonne pas. Deux jeux restent à venir : « Arigato » (début octobre) et « Limit ». J'ai hâte de les tester !

Par Katell (Lemandragore)



Visionnez la vidéo du sujet sur YouTube en flashant ce code QR



# TEST - « Smile Life » : Un condensé de vie sur la table !



- **Titre du jeu :** Smile Life
- **Éditeur :** Le jeu a d'abord été auto-édité, puis la maison d'édition "Smile Life" a été créée par Alexandre Seba en 2018.
- **Distributeur :** MAD Distribution
- **Origine :** France
- **Date de sortie :** 2019 et réédité en 2024
- **Prix :** Entre 19 € et 25 €
- **Age requis :** 12+
- **Nombre de joueur :** 2 à 6
- **Durée d'une partie :** 20 min ou 1h+
- **Variantes possibles :** Extensions "Trash", "Girl Power", "Apocalypse" et "Fantastique". (variante "en rivière" avec cartes visibles pour plus de stratégie)

*Loin des plateaux de jeu traditionnels, le jeu de société français « Smile Life » propose une expérience unique : simuler une vie entière en une seule partie. Créé et illustré par Alexandre Seba, ce jeu a fait le pari de résumer le parcours d'une vie, avec ses hauts et ses bas, à travers un paquet de cartes. L'objectif ? Accumuler le plus de « sourires » pour devenir la personne la plus heureuse.*

## UN LANCEMENT HORS DU COMMUN !

Lancé en 2018 via une campagne de financement participatif sur Ulule, « Smile Life » a rapidement séduit les joueurs. Face à cet engouement, l'auteur a fondé sa propre maison d'édition, avant de s'associer avec le distributeur MAD Distribution pour une sortie en magasin dès 2019. Fort de son succès, le jeu a été enrichi de plusieurs extensions, comme "Trash", "Girl Power" ou "Apocalypse", qui ajoutent de nouvelles mécaniques et des cartes pour varier les plaisirs. Une nouvelle édition a même vu le jour en 2024, améliorant la prise en main et la qualité du matériel.

## UN JEU QUI RACONTE VOTRE HISTOIRE... ET CELLE DE VOS ADVERSAIRES

Dans « Smile Life », les joueurs piochent des cartes représentant des événements de la vie quotidienne : une carrière florissante, des études brillantes, des rencontres amoureuses ou l'arrivée d'une famille. Mais attention, la vie n'est pas qu'un long fleuve tranquille.

Le jeu intègre aussi des cartes « malus » qui viennent pimenter la partie en permettant de nuire aux adversaires. Burn-out, divorce, perte d'emploi : chaque carte jouée peut chambouler le destin d'un joueur, rendant l'expérience aussi drôle que fourbe.

Le mélange d'humour et de coups bas en fait un jeu d'ambiance parfait pour des soirées entre amis.



## COMMENT JOUER CONCRÈTEMENT ?

Lancé en 2018 via une campagne de financement participatif sur Ulule, « Smile Life » a rapidement séduit les joueurs. Face à cet engouement, l'auteur a fondé sa propre maison d'édition, avant de s'associer avec le distributeur MAD Distribution pour une sortie en magasin dès 2019. Fort de son succès, le jeu a été enrichi de plusieurs extensions, comme "Trash", "Girl Power" ou "Apocalypse", qui ajoutent de nouvelles mécaniques et des cartes pour varier les plaisirs. Une nouvelle édition a même vu le jour en 2024, améliorant la prise en main et la qualité du matériel.



## UN JEU QUI RACONTE VOTRE HISTOIRE... ET CELLE DE VOS ADVERSAIRES

Lors de mon émission "Alex Petit Plateau", j'ai tenté de jouer à ce jeu en famille. Je vous ai proposé une démonstration d'une partie "courte" de ce jeu.

Le principe du jeu est simple : collectionner le plus de "sourires" pour devenir la personne la plus "heureuse". Bien que le concept soit accessible et amusant, certaines cartes peuvent sembler un peu réductrices concernant les sources de bonheur ou les mérites associés. De même, les réalités présentées sont parfois biaisées, laissant entendre aux plus jeunes qu'être bandit ou gourou peut apporter richesse et bonheur dans la vie réelle. Mais concentrons-nous sur le jeu en lui-même.

"Smile Life" est conçu pour les joueurs à partir de 12 ans et peut durer entre 20 minutes et plus d'une heure, selon le mode de jeu choisi. Les joueurs reçoivent des cartes représentant des événements de la vie, tant professionnels que personnels, comme des études, des emplois, le mariage, la parentalité, et l'acquisition de biens. Le jeu inclut également des cartes "malus" pour pénaliser les autres joueurs, qui représentent des événements négatifs comme le divorce ou le burnout. Chaque joueur commence avec cinq cartes et, à tour de rôle, pioche une carte et la joue ou la défasse.

À la fin de la partie, les joueurs comptent leurs sourires, et c'est ma partenaire qui va remporter cette partie. Le concept et la façon de jouer m'a fait étrangement penser au fameux mille bornes, appliqué avec les éléments de la vie. C'est bien pensé et plutôt malin. On a étrangement le sentiment de vivre une vie ... à travers nos cartes.

## LE PLAISIR EST-IL AU RENDEZ-VOUS ?

près avoir surmonté quelques difficultés liées à la notice, nous avons découvert qu'elle était finalement bien conçue.

Les règles ont été rapidement assimilées, ce qui nous a permis de prendre le jeu en main sans trop de soucis.

En un rien de temps, le jeu est devenu une véritable source de plaisir. La soirée a été animée par des rires et des anecdotes décalées qui ont créé une ambiance joyeuse et décontractée.

Mon fils de 13 ans a adoré le jeu, et nous avons recommencé une partie dès le lendemain matin. Cependant, il ne convient pas à tout le monde. Il faut du temps pour comprendre les mécanismes, et certains stéréotypes peuvent déconcerter ou ennuyer certains joueurs. Pour les plus jeunes, c'est un jeu original qui stimule l'imagination et les transporte dans un univers séduisant. Pour les adultes, les clichés marqués peuvent rappeler des réalités vécues, limitant l'intérêt et la rejouabilité à long terme.

## EN CONCLUSION, QU'EST CE QU'ON EN RETIENT ?

Au début, j'étais sceptique, mais voir ma femme et mon enfant rire m'a convaincu. Je ne pense pas que ce jeu révolutionne les jeux de société, car il s'inspire de titres connus. Cependant, il fonctionne bien et crée une bonne ambiance. Jouer en famille ou entre amis devient vite agréable, malgré les petites piques échangées. J'ai aimé la flexibilité du jeu, qui permet d'ajuster la durée des parties, une rareté dans les jeux de société.

En résumé, ce jeu ne révolutionne pas le genre, mais séduit avec son concept de simulation de vie style « Les Sims » en mode carte. Cependant, son prix de 22€ chez Cultura me semble élevé, surtout pour un produit fabriqué en France. Les cartes sont de bonne qualité, mais les illustrations sont trop simplistes. La boîte est basique, ne contenant que le livret de règles, ce qui renforce l'impression que le prix est trop élevé.

Par Alex Petit Gamer



### J'aime en 5 points :

- Un concept unique : une vie résumée dans un jeu de cartes
- Une durée de jeu adaptable selon vos envies
- Idéal pour des moments conviviaux en famille ou entre amis
- Des règles claires et faciles à comprendre
- Une grande rejouabilité grâce aux extensions (vendues séparément)

### J'aime moins en 5 points :

- Des mécaniques de jeu peu innovantes
- Un prix nettement trop élevé, difficile à justifier
- Des stéréotypes pouvant induire en erreur les plus jeunes
- Un contenu limité aux cartes, sans accessoires additionnels
- Absence de QR code pour un guide visuel



Visionnez le test du jeu  
sur YouTube en flashant  
ce code QR

NOTE FINALE :

70/100

# TEST - "Avant Après", le vrai jeu familial ?



- **Titre du jeu :** Avant Après
- **Éditeur :** OldChap Editions
- **Auteur :** Antonin Boccara, Jean-Baptiste Fremaux, Paul-Adrien Tournier
- **Origine :** France
- **Date de sortie :** Mai 2025
- **Prix :** Entre 20€ et 25€
- **Age requis :** 10+
- **Nombre de joueur :** 2 à 6
- **Durée d'une partie :** environ 30 minutes
- **Mécanique :** coopératif

Découvrez un nouveau jeu d'enquête coopératif axé sur la communication, idéal pour jouer à 2 ou en équipe. Dans ce jeu, votre sens de l'observation sera mis à rude épreuve : chaque détail compte ! Nous avons testé plusieurs configurations : à 3, 4 et même 6 joueurs. Parmi ces expériences, la partie la plus immersive et agréable a été celle à 4 joueurs. Pourquoi ? Parce que le partage des informations devient alors bien plus enrichissant. Jouer à 2 limite la perspective, et à 6 (3 par équipe), l'image peut sembler un peu petite.

## OUVREZ L'OEIL !

Répondez correctement aux questions du livret pour résoudre une énigme.

Choisissez parmi 6 aventures captivantes. Chaque aventure a deux illustrations (AVANT et APRÈS) et un livret de questions intrigantes. Les thèmes sont variés, originaux et humoristiques, offrant une expérience amusante et enrichissante.

Chaque équipe reçoit une image : l'une avant, l'autre après les événements. Ces images doivent rester confidentielles. Vous ne saurez pas au départ si vous avez l'illustration AVANT ou APRÈS.

Lisez la première question du livret, échangez des informations et devinez ce qui s'est passé entre les deux scènes pour résoudre les énigmes.

Décrivez en détail votre illustration à l'autre équipe. Chaque détail est important pour reconstituer l'histoire. Si vous êtes bloqué, des indices sont disponibles au bas de chaque page du livret.

L'enquête se déroule sur plusieurs pages de questions. Vous découvrirez les réponses progressivement jusqu'à résoudre la dernière énigme et terminer la partie.



## LE PLAISIR EST-IL AU RENDEZ-VOUS ?

Les illustrations sont à la fois captivantes, amusantes et très faciles à comprendre. Une fois plongé dans une enquête, il devient presque impossible de s'arrêter, tant l'envie de découvrir les suivantes est irrésistible.

La communication entre joueurs peut varier en fluidité, mais le jeu reste parfaitement accessible, que l'on soit enfant ou adulte.

Le plaisir final ne réside pas seulement dans le fait de réussir, mais aussi dans la joie de découvrir l'image de l'autre équipe.



## EN CONCLUSION, QU'EST CE QU'ON EN RETIENT ?

Ce jeu coopératif, rapide et facile à expliquer, est idéal pour les novices dans l'univers du jeu. Vous passerez d'excellents moments à explorer les détails captivants des illustrations, qui plongent dans des univers variés comme les fonds marins, une salle de classe, un musée... et bien plus encore.

Après avoir répondu aux questions, vous aurez sans doute envie de plonger à nouveau dans les images pour observer de manière encore plus attentive les petits détails qui s'y cachent.

L'expérience de jeu est chaleureuse et conviviale, rythmée par des éclats de rire et des réactions du type : "Ah, mais oui ! Je ne l'avais pas vu !", "Je crois avoir compris ce qu'il s'est passé !" ou encore "Mais si, regarde bien, tu ne vois pas ça sur ton image ?"

En résumé, si vous appréciez les livres "Où est Charlie ?", les défis de type "Cherche et Trouve" ou encore les "MicroMacro", ce jeu saura vous séduire. Parfait pour jouer en famille, avec des ados ou pour démarrer une soirée jeux dans une ambiance légère et amusante.

Par Katell (Lemandragore)



### J'aime en 5 points :

- Des illustrations pleines d'humour
- La possibilité d'adapter les règles du jeu des 7 différences pour les plus jeunes en affichant les deux images côte à côte
- La richesse des thèmes et l'originalité des énigmes qui stimulent la réflexion
- La simplicité des règles et la rapidité des parties, idéales pour tous les âges
- Le suspense de ne pas savoir si l'illustration représente un moment avant ou après

### J'aime moins en 5 points :

- La taille des images restreint le nombre de joueurs possibles par équipe
- Absence de rejouabilité
- Le plaisir du jeu varie fortement en fonction des participants
- Contenu limité à seulement 6 énigmes dans la boîte
- Illustrations réalisées par un seul artiste

NOTE FINALE :

90/100

## REMERCIEMENTS

**un GRAND MERCI à tous nos soutiens sans quoi rien ne serait possible !**



### MERCI A NOS OFFRES DE SOUTIEN :

Solène Dannequin

Kévin Diallo

Fabien Moreaux

Lina Bouchard

Anthony LeFur

Damien Lefèvre

Yannis Bornel

Maya Cohen

Aïcha Doumbia

Jean-Baptiste Vasseur

Théo Marchand

Lucrèce Froment

Lucia Fernandez

Mathieu Klein

Nora El-Mansouri

Antonin Rousseau

Fatima Haddad

Marc-Antoine Duret

Chloé Nguyen

Raphaël Giraud

Isabelle Moretti



**VOUS AUSSI, AIDEZ NOUS !**

*Rejoignez nous !*



## REMERCIEMENTS A NOS SPONSORS ET PARTENAIRES

**La Région**

Auvergne-Rhône-Alpes



**NINTEND**



**DEVENEZ SPONSOR DE L'AVENTURE PGM :**

**[contact@petitsgamersmagazine.fr](mailto:contact@petitsgamersmagazine.fr)**





*Consultez les tous derniers articles sur notre site Web  
gratuitement !*



contact@petitsgamersmagazine.fr  
www.petitsgamersmagazine.fr