

AOUT 2025 **NUMERO 0**

EDITION COLLECTOR

PETITS GAMERS

PGM

MAGAZINE

EXCLUSIF

**INTERVIEW DE ARNAUD
DOLLEN SCENARISTE DE
SAINT SEIYA TIME
ODYSSEY**

**INTERVIEW DE FABIO
MICHELIN QUI RESSUCITE
LA SEGA NEPTUNE !**

**INTERVIEW DE DAPHNE
HONG : SUPERVISEURE 3D
CHEZ MIKROS ANIMATION**

VR

META QUEST 3 VS 3S

PREVIEW BESIEGE VR

PREVIEW BOXING UNDERDOG

JEUX VIDEO

**TEST ASTRO BOT VRAIMENT GOTY?
LA FUTURE XBOX SE DEVOILE
SPLIT FICTION, LE CARNAGE !**

LES JEUX INDES A L'HONNEUR

**TEST DE HE IS COMING, THE PRECINCT ET
ACCIDENT !**

**ANNONCE DE GRIME II LE JEU INDÉ QUI VA
NOUS FAIRE OUBLIER LES AAA ?**

NOSTALGIE

EVENEMENT : DOROTHEE EN CONCERT

SOUVENIRS : CROQUE-VACANCES

RETROTEST : FALLOUT 3 GOTY 2008 ?

JEUX DE SOCIETE

**DEMEO, LE JEU DE ROLE VR QUI MET TOUT LE
MONDE D'ACCORD !**

CINEMA SERIES

AVIS SUR JURASSIC WORLD : REBIRTH

AVIS THE LAST OF US SAISON 2

**AVIS Y AT-IL UN FLIC POUR SAUVER LE
MONDE ?**



Table des matières



05 Univers jeux vidéo

- Microsoft sort le grand jeu avec la Xbox Magnus !
- Playstation Portal, accessoire ou console portable ?
- Dragon Quest I et II reviennent en HD-2D !
- Mario Kart World, les joueurs ont gagné !
- Test : Astrobot et Split Fiction du bon et du moins bon ...

29 Univers jeux indés

- Le jeu Grime 2 annoncé pour 2025 !
- IceBound : Vous avez envie de vous les geler ?
- TEST - The Precinct : un petit GTA inversé au cœur gros comme ça !
- TEST - He is coming : Est ce que le plaisir est au rendez-vous ?

46 Univers Geek, Retro et nostalgie

- Le retour de Dorothée sur scène !
- Gamescare ressuscite la Sega Neptune
- L'été Lambada, toute une époque
- Interview du scénariste de la BD Saint Seiya Time Odyssey
- Retrospective : "Pas de pitié pour les croissants"
- Littlejem, une youtubeuse à la passion créative !
- RETROTEST - Fallout 3 GOTY

62 Univers VR

- PREVIEW - Boxing Underdog
- Comparatif : Meta Quest 3 vs Meta Quest 3S, lequel choisir ?
- PREVIEW - Besiege VR

70 Univers Cinéma Series

- AVIS - The Last of Us Saison 2
- AVIS - Y a t-il un flic pour sauver le monde ?
- INTERVIEW - Daphné Hong, Superviseure 3D chez Mikros Animation
- AVIS - Jurassic World : Renaissance

79 Univers jeux de société

- PREVIEW - LE jeu de plateau en VR / MR de Référence !

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

Rédacteur Projecteur

ALEX PETIT GAMER

Un créateur engagé, issu de l'industrie vidéoludique, dédié à la promotion d'une culture du jeu vidéo accessible et éducative

Alex Petit Gamer est un créateur de contenu passionné, spécialisé dans le jeu vidéo, le rétro-gaming et la culture geek. Son aventure dans l'univers vidéoludique débute dès le début des années 2000, lorsqu'il intègre Ubisoft en 2001 et 2002. Cette immersion au sein d'un des plus grands studios mondiaux lui offre une vision privilégiée de l'industrie, nourrissant une passion qui ne cessera de grandir.

Ces années passées chez Ubisoft marquent un tournant : elles lui permettent de comprendre les rouages de la création vidéoludique, d'affiner son regard critique et de développer une sensibilité unique à l'évolution du médium. Ce bagage professionnel se reflète aujourd'hui dans ses contenus, où se mêlent expertise, curiosité et authenticité.

Sur sa chaîne Alex Petit Gamer, il partage des vidéos qui explorent le jeu vidéo sous toutes ses facettes : tests, critiques, plongées dans le rétro, découvertes de pépites indépendantes, et réflexions sur les tendances du secteur. Son approche est à la fois accessible et éclairée, s'adressant aux passionnés comme aux néophytes.

Alex Petit Gamer, c'est une voix singulière dans le paysage du gaming francophone : un créateur engagé, fort d'une expérience concrète dans l'industrie, qui transforme sa passion en projet de société.



Alex Petit Gamer

Microsoft sort le grand jeu avec la Xbox Magnus !



UNE CONSOLE PENSÉE POUR L'AVENIR

Microsoft dévoile progressivement les détails de sa toute nouvelle console, connue sous le nom de code : la Xbox Magnus. Et comme son nom l'indique, elle est à la hauteur de sa réputation. Magnus, dérivé du latin signifiant "grand", "puissant" et "majestueux", reflète parfaitement l'essence de cette machine révolutionnaire, conçue pour redéfinir l'expérience du jeu vidéo.

UNE PUISSANCE DE FEU INÉDITE

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.

Le ray tracing en temps réel passe d'un luxe à une norme incontournable. Et grâce à un SSD NVMe 5.0 de 4 To, les temps de chargement deviennent un souvenir lointain.

UNE IA INTÉGRÉE POUR UNE IMMERSION TOTALE

Découvrez une grande innovation : l'introduction d'un moteur d'intelligence artificielle embarqué, nommé **Athena**. Conçu pour s'adapter à vos habitudes de jeu, Athena analyse, apprend et optimise vos performances. Il propose des ajustements dynamiques parfaitement alignés avec votre style et offre une assistance précieuse sur certaines mécaniques de gameplay. Une véritable révolution qui combine les atouts d'un assistant virtuel et d'un coach personnel.



Les GamePass et les autres service au coeur de la nouvelle stratégie

DESIGN FUTURISTE, ÉCORESPONSABLE

Côté design, la Magnus ne passe pas inaperçue : une silhouette angulaire et minimaliste, un éclairage RGB entièrement personnalisable, et, surtout, une conception **écoresponsable**. Microsoft annonce une réduction de 40 % de la consommation énergétique par rapport à la version précédente, grâce à l'utilisation de composants recyclables et à un mode intelligent "Eco Pulse".

UN ÉCOSYSTÈME UNIFIÉ ET FLUIDE

Xbox Magnus n'est pas seulement une console, c'est le cœur d'un écosystème harmonieux reliant console, PC, cloud et mobile. Avec Xbox Orion, son système d'exploitation de pointe, les transitions entre plateformes sont fluides et instantanées. Commencez une partie de Halo Infinite 2 sur votre TV, continuez-la sur votre tablette, et terminez-la sur votre PC – sans interruptions ni téléchargements additionnels.

ET LE JEU DANS TOUT ÇA ?

Dès son lancement, la Xbox Magnus proposera une sélection exclusive de 15 jeux nouvelle génération, incluant des titres phares tels que Fable: Rebirth, Forza Revolution et l'attendu Starfield: Eclipse. Chaque jeu est spécialement optimisé pour exploiter pleinement la puissance de la console et sera disponible dès le premier jour via le Game Pass Ultimate.

SONT PRIX DANS TOUS CELA ?

Avec des performances deux fois supérieures à celles de la PS5 Pro, le prix pourrait avoisiner les 1000 euros, positionnant ainsi la console dans le segment des consoles haut de gamme.

Par Marco Retrogaming



Le tant attendu Fable pourrait bien débarquer sur la nouvelle machine de Xbox.

Source : les numériques

TEST : LA SONY PS PORTAL, ACCESSOIRE OU CONSOLE ?



Le Playstation Portal a beaucoup fait parler de lui, souvent critiqué et rabaissé au rang de simple console portable de seconde zone. Pire encore, de nombreux journalistes l'ont qualifiée d'inutile. Mais laissez-moi partager avec vous un avis objectif sur cette "console", car oui, qu'on le veuille ou non, c'est bel et bien une console de jeu !

Commençons par redéfinir ce qu'est réellement une console de jeu. Qu'on la qualifie d'accessoire ou non, cet appareil est équipé d'une manette, et pas n'importe laquelle : il s'agit de la DualSense, la toute dernière manette de Sony, reconnue pour ses vibrations immersives et son réalisme. La prise en main est excellente, et malgré son format portable, les sensations sont bel et bien au rendez-vous.

Alors, pourquoi tant de critiques ? La réponse se trouve sous le capot. Ici, pas de processeur ultra-puissant ou de carte graphique dernier cri qui ferait rêver les technophiles. À la place, on retrouve un Qualcomm Snapdragon 662, un processeur milieu de gamme davantage associé à un smartphone moyen. Beaucoup espéraient que cette machine serait la digne héritière de la PSP... Une déception ? Oui, si l'on s'arrête là. Mais Sony semble avoir pris une autre direction, celle de l'avenir du gaming : le cloud gaming. une époque où la fibre optique se généralise dans les foyers français, le cloud gaming reste un concept sous-estimé et parfois mal perçu.

Pourtant, c'est précisément sur cette idée que repose le Playstation Portal. Toute personne disposant d'une connexion internet peut profiter de cette machine. Certes, au départ, elle nécessitait une PS5 pour fonctionner, mais Sony a démontré, qu'avec une simple mise à jour, qu'il s'agissait bien d'une console autonome, malgré ses spécifications limitées. Cependant, l'accès au cloud gaming exige un abonnement Playstation Plus, et pas n'importe lequel : il faudra souscrire à l'offre la plus onéreuse, facturée à 152 € par an.

Arnaque ? Manipulation ? Escroquerie ? Pas vraiment. Pour juger objectivement le Playstation Portal, il faut adopter une perspective tournée vers l'avenir. Aucune machine comparable n'existait auparavant, ni chez Sony, ni chez ses concurrents. Trois éléments cruciaux ressortent de cette console : une qualité de jeu indéniable grâce à la DualSense et une excellente ergonomie, un écran large et bien calibré, et enfin un prix d'achat attractif. Proposer une véritable console portable autonome à 200 € en 2024/2025 serait tout simplement utopique. En étudiant ses limitations techniques, on comprend que les ingénieurs de Sony ont misé sur la connectivité pour offrir une expérience proche de la PS5 : un écran large, une jouabilité fidèle à la console de salon, et des sensations immersives. Certes, ce n'est pas une PS5 portable, mais on s'en rapproche.

Le Playstation Portal a évidemment ses défauts, mais la plupart sont liés à son prix accessible. Imaginez le coût d'un appareil autonome et surpuissant : 500 €, voire 900 €. En cette période de crise économique, le grand public aurait-il suivi ? Probablement pas. Sony a donc misé sur une alternative intelligente et tournée vers l'avenir : le cloud gaming, qui pourrait bien devenir incontournable dans les années à venir. Là où d'autres constructeurs hésitent à innover, Sony ose tracer une nouvelle voie. Mais concrètement, qu'est-ce que ça donne en jeu ?

Et c'est là que j'ai été agréablement surpris. Avec une machine à peine plus puissante qu'un smartphone milieu de gamme de 2020, l'expérience est fluide et agréable. La connexion est rapide, le système stable, et l'interface minimaliste mais élégante, fidèle au style futuriste de Sony. On joue en cloud gaming comme si le jeu était exécuté directement sur la console. Hormis quelques légers ralentissements et rares saccades, l'expérience est convaincante.

L'autonomie est remarquable, offrant une durée de jeu confortable de 5 à 7 heures sans difficulté.

Le catalogue de jeux est déjà bien fourni... Mais, attendez une seconde. Et si le véritable problème venait non pas du Portal lui-même, mais du catalogue du Playstation Plus ?

Il est évident que le service Playstation Plus reste perfectible. Le catalogue est encore trop limité et manque de renouvellement régulier. Autre point frustrant : Sony impose un format Bluetooth propriétaire, incompatible avec la plupart des appareils. Enfin, l'absence d'applications comme Netflix ou Prime Video est un autre bémol.

Vous serez accueilli par un message indiquant que vous n'avez pas les droits d'accès, ce qui limite les fonctionnalités multimédias de l'appareil. Ces défauts, bien que frustrants, ternissent quelque peu l'expérience offerte par le Playstation Portal. Peut-être qu'avec le temps, des mises à jour viendront corriger certains de ces points, mais pour l'instant, ces limitations sont bien réelles.

En conclusion, le Playstation Portal est un produit unique, différent d'une console de jeu traditionnelle, mais loin d'être une idée insensée.



Il offre une expérience immersive à un prix relativement raisonnable. Le vrai problème réside dans le service Playstation Plus, dont le catalogue manque encore de profondeur pour garantir une expérience complète. Cependant, avec le temps, le Portal pourrait devenir un appareil durable et pertinent, marquant une avancée vers l'avenir du gaming. Une machine imparfaite, mais pleine de promesses.

Bien que l'expérience multimédia puisse sembler limitée, si vous recherchez une machine principalement dédiée au jeu vidéo et axée sur le divertissement sans investir plus de 200€, alors ce modèle est fait pour vous.

En revanche, si vous avez besoin d'un appareil plus polyvalent pour les usages multimédias, sans contraintes de connexion, et que votre budget le permet, je vous conseille d'explorer des alternatives comme l'Asus ROG Ally ou la Nintendo Switch 2.

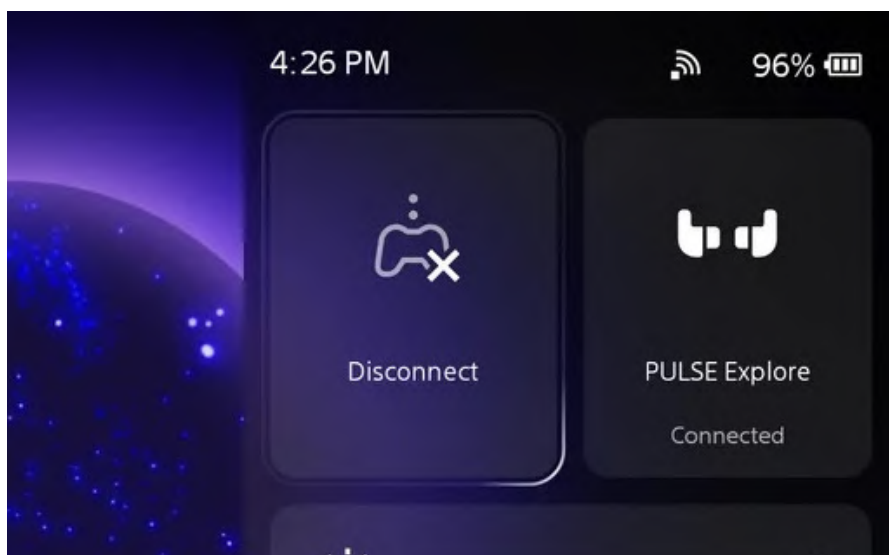
Par Alex Petit Gamer



Note d'Alex Petit Gamer :

75/100

Mention : prometteur !



Ce que j'ai aimé :

- Une prise en main aussi confortable et ergonomique que celle de la DualSense
- Son écran large 60Hz, précis et parfaitement calibré
- Sa simplicité d'utilisation alliée à une interface épurée et performante.
- Une autonomie très satisfaisante et parfaitement adaptée
- Son tarif reste raisonnable, surtout lorsqu'on le compare à celui d'une console portable autonome.
- Les grands hits PS5 sont parfaitement jouables ...

Ce que je n'ai pas aimé :

- Le Cloud Gaming : une expérience dépendante de votre connexion Internet
- Son système est exclusivement dédié aux jeux vidéo, sans compatibilité avec d'autres fonctionnalités multimédias.
- Un format Bluetooth propriétaire inacceptable, limité exclusivement aux produits Sony.
- L'abonnement PS Plus Premium le plus onéreux, au tarif de 152€/an, pour pouvoir profiter du Cloud Gaming.
- Catalogue PS Plus perfectible et peu renouvelé, limitant l'expérience



Visionnez l'avis
d'Alex Petit Gamer
sur YouTube en
flashant ce code QR

Dragon Quest I & II reviennent en HD-2D : La trilogie de Loto prend un coup de jeune !



L'événement que les fans attendaient est enfin là ! Square Enix a fait une annonce fracassante qui ravira les nostalgiques et les nouveaux joueurs : les versions HD-2D de Dragon Quest I et Dragon Quest II sortiront le 30 octobre 2025 sur Nintendo Switch, PlayStation 5 et Xbox Series X|S, ainsi que sur PC via le Microsoft Store.

La version Steam, quant à elle, sera disponible le 31 octobre. Une nouvelle ère commence pour la trilogie de Loto !

Cette nouvelle édition, qui utilise le magnifique style graphique **HD-2D** (mélange de pixel art 2D et d'effets 3D), regroupera les histoires de Dragon Quest I et II en un seul jeu. Les joueurs pourront ainsi suivre le destin des descendants du légendaire héros Loto dans leur quête pour sauver le monde.

C'est l'occasion parfaite de découvrir ou de redécouvrir ces classiques intemporels, qui ont posé les bases du RPG moderne.

L'HÉRITAGE D'UN HÉROS

Cette sortie est un pilier de la « trilogie de Loto », qui comprend les trois premiers jeux de la série. Alors que Dragon Quest III en version HD-2D a déjà séduit les joueurs, l'arrivée de ses deux prédécesseurs permettra de vivre l'intégralité de cette saga fondatrice dans une version visuellement remaniée et modernisée.

Pour célébrer cette annonce, un nouveau trailer a été dévoilé, et une version spéciale a même été diffusée lors d'un "Nintendo Direct". De plus, un live stream spécial sur YouTube, centré sur le Grand Roi Démon Zoma, est prévu, promettant de nouvelles surprises aux spectateurs.



DES AJOUTS QUI MODERNISENT LA LÉGENDE

Lors du Nintendo Direct, de nouvelles fonctionnalités et des ajouts inédits ont été révélés, promettant de faire de cette version HD-2D une expérience à la fois fidèle et enrichie. L'annonce la plus notable pour les fans est sans conteste l'officialisation de la présence de la Princesse de Cannock dans Dragon Quest II. Un ajout de taille qui ravira les puristes et enrichira l'histoire, la rendant plus complète que jamais.

L'arrivée de ces deux premiers opus, après le succès de Dragon Quest III en version HD-2D, permettra de vivre l'intégralité de cette saga fondatrice dans une version visuellement remaniée et modernisée.

DES NOUVELLES POUR LES AVENTURIERS EN HERBE

En plus de cette annonce majeure, Square Enix a confirmé une mise à jour pour la version HD-2D de Dragon Quest III, la rendant compatible avec la nouvelle Nintendo Switch 2.

Pour ceux qui souhaitent patienter d'ici octobre, une vente estivale est en cours sur les versions téléchargeables de Dragon Quest III sur diverses plateformes. Et pour les mélomanes, les albums orchestraux de Dragon Quest I à XI sont disponibles en streaming sur Apple Music, de quoi revivre les plus belles aventures en musique !

La sortie de ce diptyque HD-2D est un cadeau pour toute la communauté.

Elle confirme l'engagement de Square Enix à redonner vie à ses plus grandes légendes avec le respect et le soin qu'elles méritent. Rendez-vous cet automne pour écrire une nouvelle page de l'histoire de Dragon Quest !
Que la légende commence !

Par Fabien (Nintend'Oz)



Prince de Cannock (Dragon Quest II)



MARIO KART WORLD : LES JOUEURS ET JOUEUSES ONT GAGNÉ !

Lancée le 29 juillet, la mise à jour 1.2.0 de Mario Kart World marque un véritable tournant pour ce titre, vivement critiqué depuis ses débuts sur la Nintendo Switch 2. Confrontée à une vague sans précédent de retours négatifs, Nintendo semble enfin prendre en compte les attentes et doléances de sa communauté de joueurs.

Premier titre exclusif de la Switch 2, Mario Kart World avait créé une grande déception lors de sa sortie, laissant les fans sur leur faim. Près de deux mois plus tard, la version 1.2.0 introduit une série de correctifs très attendus, bien que certains problèmes persistent encore. Reste à savoir si cette nouvelle démarche d'écoute de la part de Nintendo sera une simple prise de conscience passagère ou le prélude à un véritable engagement sur le long terme.

- Dans le mode « Balade », les objectifs changent désormais de couleur une fois toutes les missions accomplies, offrant enfin une indication claire de la complétion du jeu.
- Dans le mode « Course VS », les circuits de type « tour » sont désormais plus fréquents. Pour rappel, une mise à jour précédente avait déjà augmenté la fréquence des circuits de type « autoroute ».
- En mode solo, vous pouvez désormais courir sans intelligence artificielle grâce à l'option « Sans IA », disponible dans le mode « Course VS ».



- Pour les courses solo, une nouvelle fonctionnalité vous permet de désactiver certains objets pour ne conserver que les champignons.
- Dans le mode « Contre-la-montre », il est maintenant possible de visionner une rediffusion après avoir téléchargé un fantôme.
- En mode observation (Survie, Bataille, en ligne ou local), vous avez désormais la possibilité de choisir le joueur à observer.
- Le temps d'attente avant le début d'une partie est maintenant affiché dans le mode en ligne.
- L'intelligence artificielle a été ajustée et est moins performante dans tous les modes, sauf en mode Bataille.
- L'algorithme de distribution des objets a été retravaillé pour une meilleure expérience de jeux.

Enfin, de nombreux bugs ont été corrigés, notamment ceux qui permettaient de traverser le décor ou provoquaient des blocages lors de l'utilisation de certains objets.

Par Alex Petit Gamer





L'INDUSTRIE FRANÇAISE DU JEU VIDÉO EN DEUIL : TOWER FIVE FERME SES PORTES, EMPORTANT AVEC ELLE L'ESPOIR DE FOURMIS

C'est avec une immense tristesse que nous apprenons la fermeture de Tower Five, un studio français indépendant qui a su, en l'espace de huit ans, marquer les esprits et le cœur des joueurs. L'annonce, faite par Renaud Charpentier, le créateur du studio, sur LinkedIn, met un terme brutal à une aventure pleine de passion, de talent et de résilience.

Chez Petit Gamer Mag et associations partenaires, nous avons toujours eu à cœur de soutenir et de mettre en lumière les créations made in France. L'aventure de Tower Five, qui a su naître de rien et traverser des épreuves comme la pandémie de Covid-19, nous avait particulièrement touchés. C'est avec une fierté non dissimulée que nous avons suivi le succès de leur première pépite, Fourmis, l'adaptation du célèbre livre de Bernard Werber. Le jeu, salué par la critique pour sa direction artistique exceptionnelle et son gameplay de stratégie innovant, avait même été primé au Pégase, une reconnaissance bien méritée pour le travail acharné de l'équipe.

L'annonce de Renaud Charpentier est un coup dur pour l'ensemble du secteur, rappelant la fragilité de l'écosystème indépendant. Il y a un an, la sortie de Fourmis était l'un des événements les plus attendus et célébrés, et l'idée que le studio ne puisse pas continuer est difficile à accepter.



QUAND LE JEU VIDÉO MÈNE À LA LECTURE

L'une des plus belles réussites du jeu Fourmis a été sa capacité à créer des ponts entre deux arts. Pour beaucoup de joueurs, le jeu a été une porte d'entrée vers la littérature, donnant l'envie de se plonger dans la lecture du roman de Bernard Werber. L'auteur lui-même avait salué cet effet en novembre 2024 à la sortie du jeu, un sentiment partagé par de nombreux membres de sa communauté qui avaient découvert l'univers du roman grâce au jeu vidéo. Cela montre, une fois de plus, à quel point le jeu vidéo est capable d'être un formidable vecteur culturel, capable de susciter la curiosité et l'intérêt pour d'autres formes de récits.

UN APPEL À L'AIDE POUR UNE ÉQUIPE EN OR

Loin de l'amertume, le message de Renaud Charpentier se veut un véritable hommage à son équipe et un appel à l'aide pour ses talents. Il décrit une équipe "fantastique", composée d'artistes qui ont livré "l'un des plus beaux jeux jamais réalisés", de programmeurs qui ont "maîtrisé Unreal" et de designers qui ont conçu "l'un des meilleurs jeux de stratégie sur console".



Chaque membre de Tower Five est mis en avant pour son dévouement, son expérience et sa "force de caractère". Cette triste nouvelle nous rappelle l'importance de soutenir les créateurs de notre pays. L'industrie du jeu vidéo français est un vivier de talents, et il est de notre devoir, en tant que magazine et en tant que communauté, de continuer à les valoriser et à les encourager.

Nous adressons toutes nos pensées à l'équipe de Tower Five. Nous sommes convaincus que ces créateurs incroyables, qui ont su donner vie à un chef-d'œuvre comme Fourmis dont nous rappelons qu'ils ont recréé la forêt de Fontainebleau entièrement, ne tarderont pas à trouver de nouvelles aventures. Comme le dit si bien Renaud Charpentier, "le monde est vaste mais l'industrie du jeu vidéo est un petit monde en son sein. Je suis sûr que nous nous reverrons... quelque part d'inattendu...".

Loin de l'amertume, le message de Renaud Charpentier se veut un véritable hommage à son équipe et un appel à l'aide pour ses talents. Il décrit une équipe "fantastique", composée d'artistes qui ont livré "l'un des plus beaux jeux jamais réalisés", de programmeurs qui ont "maîtrisé Unreal" et de designers qui ont conçu "l'un des meilleurs jeux de stratégie sur console".

Merci pour tout, Tower Five. Vous avez créé une œuvre qui restera dans nos mémoires.

Par Fabien (Nintend'Oz)



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

TEST : Astrobot PS5, est-ce vraiment le GOTY 2024 ?



- **Titre du jeu :** *Astro-Bot*
- **Développeur / éditeur :** *Team Asobi / Sony interactive*
- **Plateforme :** *Exclusif Playstation 5*
- **Date de sortie :** *6 septembre 2024*
- **Genre :** *Plateformes*
- **Tarif :** *entre 50 et 80€*

ASTRO BOT, TON NOUVEAU MEILLEUR POTE ?

Sorti en exclusivité sur PlayStation 5, Astro Bot s'est rapidement imposé comme une vitrine technologique du savoir-faire de Sony. Derrière son apparence enfantine et son univers coloré, le jeu cache une maîtrise impressionnante des capacités de la console, et en particulier de la manette DualSense. Chaque interaction, chaque vibration, chaque retour haptique offre une immersion sensorielle inédite, plaçant le joueur au cœur de l'action avec une finesse rarement atteinte. Mais si la prouesse technique est indéniable, l'accueil réservé au titre fut plus nuancé. Certains joueurs saluent son ingéniosité et son gameplay rafraîchissant, tandis que d'autres pointent un manque de profondeur scénaristique et une durée de vie jugée trop courte.

À mi-chemin entre hommage à l'univers PlayStation et véritable expérience interactive, Astro Bot divise. La question se pose alors : ce jeu mérite-t-il réellement le titre de Game of the Year ?

À l'heure où l'industrie récompense innovation, émotion et ambition, Astro Bot bouscule les critères traditionnels et ouvre le débat. Peut-on considérer une aventure aussi courte mais aussi riche techniquement comme une œuvre majeure de l'année ? C'est justement à partir de cette interrogation que je souhaite partager mon expérience personnelle avec ce jeu exclusif PS5 — entre admiration et doutes.



MAIS AU FAIT, QU'EST-CE QU'ASTRO BOT EXACTEMENT ?

Bienvenue dans l'univers captivant d'Astro-bot ! Alors que vous naviguez paisiblement sur votre vaisseau spatial PlayStation 5, un étrange monstre surgit de nulle part, attaquant votre vaisseau PS5.

Il disperse vos amis et les précieuses pièces du vaisseau ! Vous vous écrasez sur une planète mystérieuse... et c'est là que l'aventure commence. Explorez des environnements riches et colorés, où chaque zone regorge de défis, d'énigmes et de secrets à découvrir. De la jungle luxuriante aux terres glacées, chaque recoin de cette planète mystérieuse offre un spectacle visuel époustouflant et une expérience immersive unique grâce à la technologie haptique de la manette DualSense. Prêt à relever le défi et à sauver vos amis ?

GRAPHISME

Les graphismes du jeu sont tout simplement superbes ! Des rivières de lave aux volcans imposants en passant par des jungles luxuriantes, tout a été conçu avec un soin incroyable. Chaque détail brille de mille feux, plongeant le joueur dans des univers riches, colorés et magiques. Le jeu regorge de personnages secondaires attachants et d'animations fluides qui donnent vie à cet univers enfantin et bienveillant. Les textures sont minutieusement détaillées, et les personnages animés à l'écran sont nombreux, contribuant à une expérience visuelle captivante. Malgré cette richesse graphique, le jeu maintient un nombre d'images par seconde élevé, garantissant une fluidité exemplaire en toutes circonstances. La direction artistique des niveaux est remarquable et n'a rien à envier à des références du genre comme Mario Odyssey.

9/10

Chaque niveau est d'une qualité exceptionnelle, et il n'est pas rare de s'arrêter pour contempler la beauté des décors tant ils sont bien réalisés. Ce jeu est une véritable pépite sur PlayStation, au point qu'il pourrait presque faire illusion en tant que production Nintendo le temps d'une partie !



La PS5 parfaitement optimisée dans toutes les situations



La Dualsense est parfaitement exploitée !

18/20

BANDE-SON

Avec ses musiques entraînantes et rythmées qui évoluent à chaque nouveau niveau, la variété est au rendez-vous ! Croyez-moi, ces mélodies vont vous rester en tête longtemps. En prime, des voix et des sons immersifs résonnent même dans votre manette, ajoutant une dimension unique à l'expérience. Et le plaisir de découvrir de nouvelles musiques à chaque niveau ? C'est tout simplement génial !

10/10

GAMEPLAY

Avec son gameplay innovant et accessible, ce jeu offre une expérience captivante et intuitive. Le gameplay, véritable point fort du titre, séduit par sa prise en main simple grâce à des commandes claires, permettant à chaque joueur de profiter pleinement du confort qu'il propose.

Chaque niveau se distingue par un style artistique et technique unique, rendant la découverte de ces univers encore plus agréable. Vous serez émerveillés par des boss gigantesques et visuellement époustouflants, chacun apportant son lot de défis mémorables. Le jeu regorge de contenu à explorer : collecter toutes les pièces, dénicher les niveaux cachés, résoudre des puzzles, libérer les bots et bien d'autres surprises.

De plus, les fonctionnalités offertes par le DualSense enrichissent encore davantage l'expérience, grâce à des sons immersifs, des vibrations réalistes et des interactions inédites qui vous plongent au cœur de l'aventure. Un véritable voyage à ne pas manquer !



bruitages ou musiques tout est millimétré



L'histoire et la narration auraient mérités plus de soins

DUREE DE VIE

La durée du jeu peut varier en fonction du joueur, mais elle se situe généralement entre 5 et 15 heures, ce qui est amplement suffisant pour un jeu de plateforme. Cependant, une fois l'aventure principale terminée, ne pensez pas en avoir fini pour autant ! Vous débloquerez deux galaxies bonus, un niveau rempli de surprises, des puzzles à résoudre, des bots à retrouver, des niveaux bonus à compléter, et bien d'autres défis à découvrir.

En outre, les joueurs les plus déterminés pourront se lancer dans la collecte des pièces de puzzle cachées réparties dans tous les niveaux. Ces pièces de puzzle, souvent dissimulées dans des endroits inattendus ou protégées par des ennemis redoutables, ajoutent une couche supplémentaire de challenge. Leur collecte récompensera les joueurs avec des contenus exclusifs, des skins personnalisés, et même des accès à des zones secrètes, intensifiant l'expérience et prolongeant le plaisir de jouer.

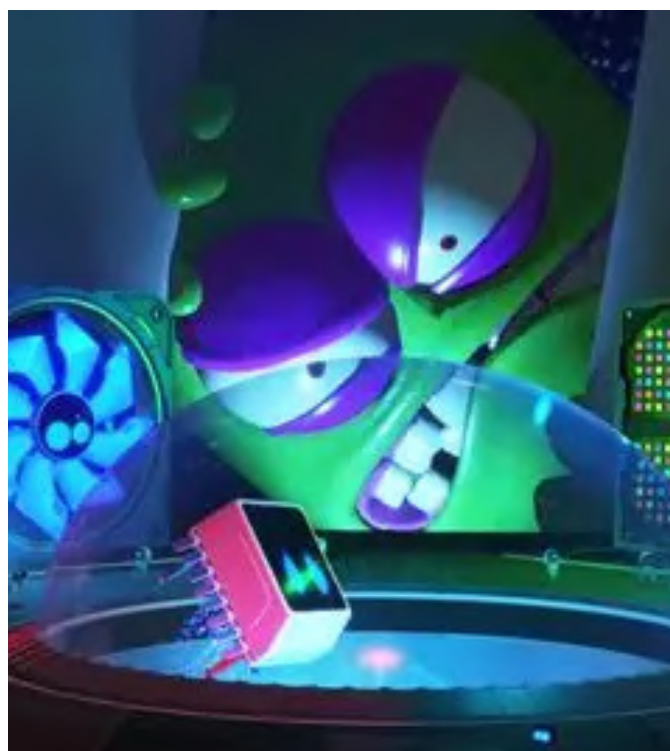
9/10

HISTOIRE ET NARRATION

L'histoire, bien que légèrement décevante, gagnerait à être davantage travaillée pour atteindre son plein potentiel.

Cela dit, elle propose tout de même quelques innovations intéressantes par rapport à d'autres jeux. Certes, on ne peut pas considérer l'intrigue comme un point fort, mais elle reste simple et efficace. Par ailleurs, le fait qu'elle tourne autour de la PlayStation 5 lui confère un aspect unique et original, qui mérite d'être souligné.

6/10



La rejouabilité est bien au RDV avec des MAJ régulières



L'histoire et la narration auraient mérités plus de soins

ELEMENTS TECHNIQUES

Vous avez peur des bugs ? Rassurez-vous, ici, aucun souci ! Pendant ma partie et celles de nombreux autres joueurs, aucun bug de collision, jamais bloqué dans le décor, aucune baisse de performance malgré la vitesse, et aucun problème de caméra. Tout cela prouve que, malgré son rythme effréné, le jeu offre une fluidité exceptionnelle et une grande fiabilité. En plus de sa stabilité technique, le jeu brille par une optimisation exemplaire.

Que vous jouiez sur une machine récente ou sur un matériel plus ancien, les performances restent impeccables, avec des temps de chargement réduits et des graphismes parfaitement adaptés à chaque configuration. Ce souci du détail démontre un véritable engagement des développeurs à offrir une expérience de jeu agréable pour tous les profils de joueurs.

10/10

ACCESSIBILITE

Le jeu a été conçu pour être accessible à tous les types de joueurs grâce à un menu riche en options personnalisées. Que vous ayez des préférences particulières, des habitudes spécifiques ou des besoins uniques, chaque détail a été pensé pour vous offrir une expérience sur mesure.

Les commandes, intuitives et faciles à maîtriser, s'accompagnent d'explications claires et détaillées pour vous guider en cas de besoin. Bien que le menu soit déjà très complet, il pourrait encore s'enrichir de fonctionnalités avancées pour répondre à des attentes encore plus spécifiques.

8/10



Les informations importantes sont claires et intuitives

MON SENTIMENT

Pour ma part, c'est une véritable pépite, accessible à tous les types de joueurs, quel que soit leur âge. Avec ses graphismes éblouissants, le jeu brille de mille feux, porté par des personnages secondaires attachants, des pièces à collectionner, des puzzles ingénieux, et des niveaux bonus cachés. Tout y est pour séduire les amateurs de jeux de plateforme.

Le retour haptique de la DualSense ajoute une immersion incroyable grâce aux vibrations, aux effets sonores, et bien d'autres subtilités. Pour moi, il s'agit du meilleur jeu de plateforme jamais créé sur PlayStation. À tel point qu'il pourrait rivaliser avec *Super Mario Odyssey*.

Bravo aux développeurs pour ce travail remarquable ! Malgré une histoire un peu légère, l'expérience reste tout simplement sensationnelle. Un autre point fort du jeu est sans aucun doute sa bande sonore. Chaque niveau est accompagné d'une musique unique et mémorable, qui évolue parfois au fil de l'action, ajoutant une touche dynamique à l'ensemble.

Les effets sonores sont tout aussi soignés, renforçant l'immersion dans cet univers riche et coloré. En mettant autant d'attention sur les éléments auditifs, les développeurs parviennent à créer une harmonie parfaite entre le visuel et le sonore, ce qui amplifie le plaisir de jouer.

Un vrai régal pour les sens !

17/20

EN CONCLUSION

En bref : des graphismes saisissants, un gameplay captivant et impressionnant, ainsi qu'une bande-son exceptionnelle, dynamique, et mémorable. Bien que l'histoire puisse sembler un peu décevante ou inachevée, ce jeu vous offre la liberté de jouer à votre propre rythme, avec une durée moyenne estimée entre 5 et 15 heures. Une fois terminé, il reste encore une multitude de contenus à découvrir, garantissant de nombreux moments de divertissement supplémentaire.

Aucun souci de collisions ou de bugs bloquants dans les décors : le jeu est fluide, rapide, et propose une variété d'options et de réglages pour s'adapter à tous les types de joueurs. Les commandes sont intuitives, faciles à maîtriser, et accompagnées d'instructions claires et précises. Un autre point fort de ce jeu est sa valeur de rejouabilité.

Chaque partie peut réserver des surprises grâce aux défis supplémentaires et aux secrets disséminés dans les différents niveaux. Que vous soyez un complétionniste à la recherche du dernier objet caché ou un joueur curieux explorant chaque recoin, le contenu additionnel enrichit l'expérience et prolonge le plaisir.

Cette attention aux détails montre à quel point le jeu a été conçu avec soin pour satisfaire un large public.

Par Elitt2012 (validé par Alex Petit Gamer)



RESUME ET CONCLUSION

Nos critères	Notes
Graphismes	9/10
Gameplay	18/20
Bande-son	10/10
Histoire et narration	6/10
Durée de vie	9/10
Éléments techniques	10/10
Accessibilité	8/10
Sentiment du testeur	17/20
Verdict final	87/100

J'aime en 5 points :

1. La bande son inoubliable
2. Le gameplay immersif et varié
3. La rejouabilité
4. La direction artistique colorée et vraiment attachante
5. Sa stabilité à toutes épreuves !

J'aime pas en 5 points :

1. Le scénario aurait mérité d'être davantage développé.
2. L'accessibilité encore plus perfectible
3. L'impact sur la batterie de la Dualsense
4. Les boss parfois compliqués pour les plus jeunes
5. La durée du jeu est relativement courte.



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

NOTE FINALE :

87/100

Mention : Petit Chef-d'oeuvre

TEST - Split Fiction : Si bon que ça ?

- **Titre du jeu :** *Split Fiction*
- **Développeur / Editeur :** *Hazelight Studios* (développement) / *EA*
- **Plateforme(s) :** *PS5, Xbox X/S, Switch 2*
- **Date de sortie :** *6 mars 2025*
- **Genre :** *Action-aventure, plateformes coopératif à 2 joueurs*
- **Tarif :** *49,99€*



SPLIT FICTION, QUEZAKO ?

Split Fiction est un jeu vidéo d'aventure et de plateformes développé par le studio suédois Hazelight Studios et publié par EA Originals. Lancé le 6 mars 2025 sur PC, PlayStation 5 et Xbox Series, il sera disponible sur Nintendo Switch 2 à partir du 5 juin 2025. Le jeu est proposé à un tarif moyen de 45,30 euros.

Dans Split Fiction, les joueurs incarnent deux écrivaines rivales, Mio et Zoé, piégées dans les mondes imaginaires qu'elles ont elles-mêmes créés. Ces univers fantastiques sont manipulés par un scientifique déterminé à exploiter leur créativité à son propre avantage.

Pour commencer, je précise que le jeu est un total succès commercial. En effet, il n'a eu aucun mal à rentabiliser ses quelques 100 millions de dollars (environ 90 millions d'euros) en seulement 2 mois.

Ce succès a été, disons le, très amplifié par l'enthousiasme généré autour de l'idée d'un successeur au célèbre It Takes Two.

Cela étant dit, voyons ce que vaut le jeu !

GRAPHISME

Propulsé par l'Unreal Engine, le jeu offre une expérience visuelle fluide et saisissante. Bénéficiant d'une direction artistique de haut niveau, il a clairement été conçu pour en mettre plein la vue, et le résultat est au rendez-vous.

L'alternance entre l'univers sci-fi de Mio et le monde fantasy de Zoé permet une grande liberté créative, offrant l'opportunité d'intégrer de nombreuses références savoureuses (ou au contraire, franchement questionnables).

La richesse et la diversité des décors, ainsi que les changements d'ambiances, rendent le jeu visuellement captivant, même si certaines animations peuvent parfois sembler un peu saccadées.

9/10

GAMEPLAY

Si vous envisagez de jouer à ce jeu, un conseil : ne choisissez pas un ami, encore moins votre petit frère ou enfant pour passer un moment agréable. Pourquoi ? Parce qu'au lieu de complicité, vous récolterez 10 heures de disputes. La raison est simple : la difficulté est extrêmement élevée. Ce n'est pas un jeu pour débutants. Imaginez un astronaute de la NASA, formé au calme et expert en jeux vidéo : voilà le profil idéal. Le jeu exige une précision chirurgicale : timings serrés, rapidité et maîtrise. Ironiquement, ce jeu "coopératif familial" rend la coopération familiale presque impossible.

Heureusement, tout n'est pas mauvais. Le gameplay est varié, exploitant au mieux les possibilités d'un jeu de plateforme. Les 15 heures de jeu se divisent en 4 phases principales (chute, plateforme, vol, boss), bien différenciées et intéressantes. Mention spéciale aux mécaniques uniques vers la fin, comme l'écran splitté qui bouge selon les joueurs, apportant une touche de nouveauté.

Mais voici le principal problème : peu important les beaux graphismes ou les idées riches, si tout cela ne sert pas le gameplay, le résultat est décevant. C'est le cas avec Split Fiction.



visuellement très bien réalisé !

L'équipe, débordante de créativité, a voulu intégrer un maximum d'idées originales, mais cela a saboté la cohérence du jeu. Chaque niveau agit comme un univers isolé, ignorant les règles précédentes. Bien que cela offre de la diversité, cela nuit au sentiment de progression, essentiel dans tout jeu. Ce manque de continuité affecte le scénario et donne une impression de stagnation. Ce sentiment est amplifié par un level design peu intuitif, où l'on passe plus de temps à chercher des leviers obscurs et le bon chemin qu'à jouer réellement. La phase plateforme, en particulier, souffre : on avance en mourant des dizaines de fois jusqu'à trouver la bonne trajectoire. Cette frustration, dans un jeu coopératif, devient vite source de tensions.

Enfin, bien que le gameplay regorge de bonnes idées, elles ne servent pas toujours le joueur. Prenons les écrans splittés : visuellement impressionnants, ils induisent en erreur par des angles biaisés, compliquant inutilement les sauts. Ce choix esthétique, bien qu'audacieux, réduit finalement l'expérience de jeu au lieu de l'enrichir.

5/20

BANDE-SON

Le sound design du jeu est d'une grande finesse, bien qu'il accorde peu de place à la musique. Cela dit, le jeu dispose de sa propre bande originale, composée par Gustaf Grefberg. Pourtant, aucune des musiques n'a véritablement marqué les esprits. À mon avis, ce n'est pas une question de qualité de l'OST (bien au contraire), mais plutôt un problème lié à un autre aspect du jeu, que je développerai dans la section dédiée au gameplay.

Par ailleurs, je tiens à souligner un défaut récurrent dans de nombreux jeux à gros budget : les dialogues intempestifs, souvent creux ou même incohérents, des boss ou des personnages principaux. Ces échanges semblent insérés uniquement pour combler l'espace sonore et tenter de maintenir l'attention du joueur. Soyons clairs : non seulement cela ne fonctionne pas, mais c'est également particulièrement agaçant.

6/10

HISTOIRE ET NARRATION

Un scénario ? Quel scénario ? Blague à part, il n'y a vraiment rien de drôle ici, c'est une véritable catastrophe : le scénario a tout simplement été jeté aux oubliettes.

Les personnages secondaires (essentiellement des boss) sont ternes et sans la moindre personnalité. Et quand cette personnalité existe, elle est uniquement liée au gameplay ou à l'idée du niveau, ce qui n'arrange rien. Ils sont complètement incohérents avec l'univers qui les entoure. Mais, en même temps, ce monde est tout aussi illogique qu'eux. Tout semble n'être qu'un simple remplissage, alors inutile d'espérer une quelconque attention aux détails. (Un conseil : regardez simplement où vous mettez les pieds, et vous verrez à quel point l'environnement défie toute logique.) Les backstories de Zoé et Mio, quant à elles, sont confuses et nous sont livrées de manière décousue.



La fréquence des dialogues peuvent parfois perturber le joueur

Déjà peu claires à la base, elles deviennent encore plus incompréhensibles dans leur mise en scène. À un tel point que, dès qu'un dialogue sur leur passé débute, on n'a qu'une seule envie : passer la séquence le plus rapidement possible. Et je ne parle même pas du mélange des genres, si chaotique qu'on ne sait jamais sur quel pied danser, ni des variations de ton incessantes qui rappellent des montagnes russes. (On passe d'un drame poignant sur la perte d'un être cher à un niveau de plateformes avec des cochons qui pètent des arcs-en-ciel.)

Le scénario est tellement bancal qu'il n'y a aucun objectif clair. Est-on censé détruire la machine ? S'échapper de la simulation grâce à l'imaginaire ? Mystère... Le jeu se limite à un "avance et ne pose pas de questions". Ce n'est qu'à la toute fin qu'on comprend vaguement qu'il faut détruire la machine et découvrir comment y parvenir. Quant à la morale, elle est tout aussi creuse que le reste : l'amitié, c'est cool, et les méchants, c'est mal. Point final. Ne cherchez pas de profondeur, il n'y en a pas.

2/10



La rejouabilité n'est pas le point fort du jeu

ELEMENTS TECHNIQUES

Le jeu offre une fluidité remarquable, même lorsqu'il exploite pleinement les capacités de l'Enreal Engine. Rien à redire de ce côté-là, c'est une véritable prouesse technique.

Cependant, un point crucial semble ignoré par la plupart des critiques : les bugs sont omniprésents. Les problèmes de collision, en particulier, sont récurrents. Voir ce qu'il y a derrière les murs par inadvertance reste tolérable. Mais se retrouver coincé dans une racine, obligeant à redémarrer tout un niveau pour continuer, est une toute autre affaire.

Ce genre de problème brise complètement une immersion déjà fragile. Et que dire de cette fois où le jeu a carrément fait planter la console entière ? Une expérience frustrante, pour le moins.

6/10

DUREE DE VIE

Le jeu propose une durée de vie d'environ 10 heures, ce qui est généralement très honorable pour un jeu de plateforme.

Malheureusement, dans ce cas précis, cela ne fait qu'étendre l'expérience frustrante jusqu'à la conclusion. Bien que des mondes présentés comme "annexes" soient inclus au sein des niveaux, ils ne méritent pas vraiment ce terme, car ils sont impossibles à manquer.

Leur absence de cachette prive le joueur de toute sensation de découverte ou d'exploration. Par conséquent, le jeu souffre d'un manque total de rejouabilité.

6/10

ACCESSIBILITE

Une interface à la fois classique et performante. Un design sans fausse note. Rien d'innovant, même si pour un novice, l'apprentissage et les aides ne sont pas légions.

En conséquence, le public devra être un peu plus mature et expérimenté que dans it takes two.

7/10



L'optimisation technique est bien maitrisée

MON SENTIMENT

Personnellement, j'ai eu plusieurs approches vis-à-vis de Split Fiction. J'ai découvert le jeu pour la première fois sur Twitch, puis j'y ai joué moi-même avec un ami, et enfin, je me suis refait un let's play entier sur YouTube pour le test.

Les trois duos sont très différents : le premier jouait avec son ado, je jouais personnellement avec un partenaire très à l'aise avec les jeux de plateformes, et le dernier était un couple modérément à l'aise avec les plateformes. Il est très intéressant de comparer les trois expériences.

J'explique : personnellement, je pensais que mon groupe, plus à l'aise avec le genre, aurait un avis beaucoup plus positif que les deux autres duos, car je pensais que la frustration du jeu était surtout liée à la difficulté. En fait, pas du tout.

Au final, après avoir comparé mon expérience avec celles des deux autres groupes, tout le monde avait la même réaction. Tout le monde a remarqué que de grands efforts ont été faits pour proposer un renouveau dans le genre, de magnifiques ambiances, mais, au final, surtout de la frustration à chaque niveau, des tensions avec son/sa partenaire, aucun intérêt envers le scénario, et très vite, un fort découragement.

8/20

EN CONCLUSION

Split Fiction se démarque par une richesse incroyable en termes de gameplay varié et d'ambiances visuelles, toutes plus spectaculaires les unes que les autres. Cependant, cette ambition artistique semble s'être faite au détriment d'éléments essentiels au jeu, notamment le level design et le scénario. Le résultat ?

Un jeu visuellement impressionnant, mais pratiquement injouable, sauf si les deux joueurs ont une coordination parfaite et une expérience solide dès les toutes premières minutes.

Le principal objectif d'un jeu coopératif – à savoir, renforcer les liens entre les joueurs en partageant une aventure immersive – est tout simplement manqué. Pour résumer, jouer à Split Fiction revient à conduire dans un open world magnifique, mais avec un véhicule impossible à maîtriser. Le jeu échoue à répondre à ce qu'on attend de lui.

Par Blacklight



RESUME ET CONCLUSION

Nos critères	Notes
Graphismes	9/10
Gameplay	5/20
Bande-son	6/10
Histoire et narration	2/10
Durée de vie	6/10
Éléments techniques	6/10
Accessibilité	7/10
Sentiment du testeur	8/20
Verdict final	49/100

J'aime en 5 points :

1. Techniquement très réussi
2. Quelques moments bien pensés
3. La coopération toujours bienvenue
4. La direction artistique
5. La diversité du gameplay

J'aime pas en 5 points :

1. Le scénario inexistant !
2. L'accessibilité moins grand public
3. Le gameplay souvent frustrant
4. La frustration fréquente en coopération
5. Le level design mal réalisé et déroutant

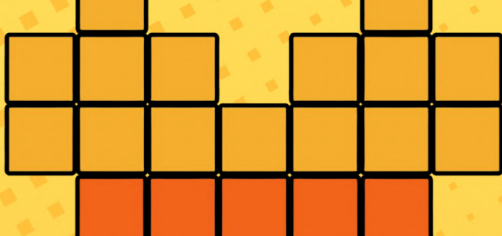


Visionnez la bande
annonce du jeu sur
YouTube en flashant ce
code QR

NOTE FINALE :

49/100

Mention : Petit baclage !



BOUTIQUE PGM

OFFRE SPECIALE
**SUPER
SOLDES**

25%
20

DE REDCTION
SUR TOUS NOS PRODUITS



Le jeu Grime 2 annoncé pour 2025 !



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

LE RETOUR D'UN PILIER DU GENRE !

un metroidvania d'action-aventure surréaliste



Dans GRIME II, un metroidvania d'action-aventure surréaliste, devenez le chapardeur de formes. Projetez des tentacules de mains pour absorber vos adversaires et matérialiser des clones à leur image, tout en explorant un monde bizarre et vivant, obsédé par l'art.

Les développeurs : derrière l'univers singulier de GRIME sont Clover. Il s'agit d'un studio de jeux vidéo indépendant qui a réussi à créer une expérience mémorable et exigeante avec son premier titre.

Clover a fait ses preuves en concevant un Metroidvania qui se démarque par sa direction artistique audacieuse, son lore cryptique et ses mécaniques de combat uniques, notamment le système d'absorption des ennemis. Ils ont su insuffler une véritable identité à GRIME, le rendant reconnaissable entre mille.

Date : GRIME II est prévu pour une sortie en 2025 sur PC (via Steam).

Genre : Soulslike / Metroidvania / Horreur Anatomique et Biologique / Mécaniques de Combat .



GRIME : UNE HORREUR ANATOMIQUE ET EXIGEANTE

L'exploration est un pilier du genre Metroidvania, et GRIME ne fait pas exception.

Son monde interconnecté regorge de secrets, de passages cachés et de PNJ énigmatiques qui vous livrent des bribes d'un lore cryptique.

Malgré sa difficulté, le jeu est généreux en vous permettant de conserver votre « masse » (la monnaie d'amélioration) après la mort, encourageant ainsi l'expérimentation.

GRIME II : L'ART AU CŒUR DE LA TRANSFORMATION

GRIME II bâtit sur les bases solides de son prédécesseur, tout en les enrichissant avec de nouvelles mécaniques et une direction thématique unique. Dans cette aventure, vous incarnez le « Formeless », un être capable d'imiter l'art en absorbant des créatures pour « façonner des moules » à leur image.

Si GRIME explorait l'horreur anatomique et les proportions improbables, GRIME II promet un univers entièrement tourné vers une obsession pour l'art. Cela se manifeste à travers des environnements encore plus singuliers, où l'on croise par exemple des paysages faits d'ongles peints ou de vases gigantesques, habités par des civilisations et cultures uniques. Ce nouvel opus offre un monde plus vivant, vibrant et coloré, contrastant avec l'atmosphère désolée du premier jeu.



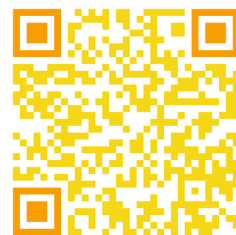
La mécanique d'absorption est toujours présente, mais elle s'enrichit avec l'introduction du concept de « moules ». Une fois un ennemi absorbé, vous pouvez le transformer en moule, utilisable de multiples façons : projeter des projectiles, étourdir vos adversaires, ou même les convertir en invocations pour vous soutenir en combat. Au cœur de cette nouvelle approche se trouvent les tendrilles en forme de mains, qui vous permettent d'absorber des ennemis à distance ou de dévier leurs attaques pour infliger des dégâts considérables.

Par Yumi Game 0



un jeu indé vraiment spectaculaire !

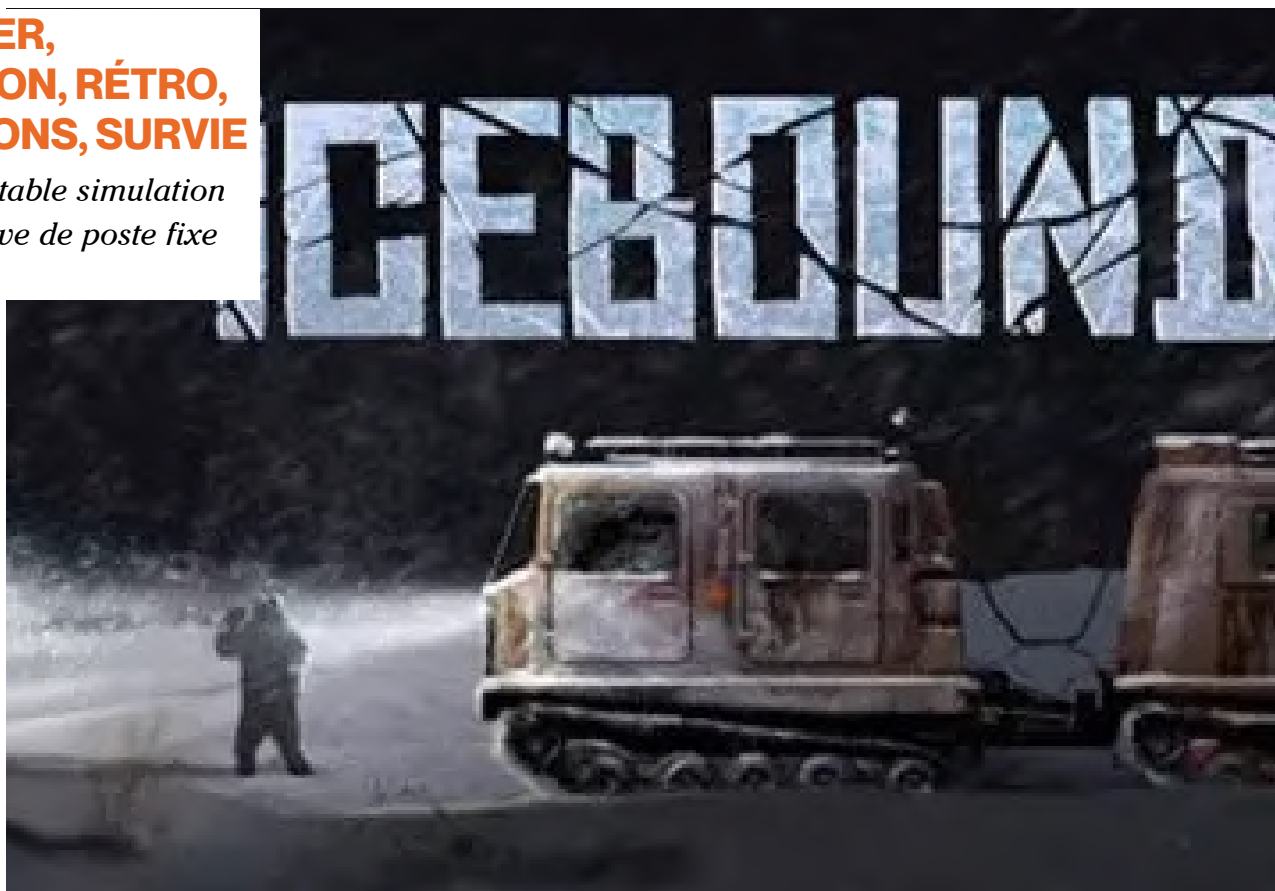
IceBound : Vous avez envie de vous les geler ?



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

**BUNKER,
TENSION, RÉTRO,
BOUTONS, SURVIE**

*une véritable simulation
immersive de poste fixe*



ÊTES-VOUS PRÊT À DÉFENDRE LA PLANÈTE, SEUL FACE À L'INVASION ?

Et si sauver la planète impliquait de piloter un bunker mal ventilé, bourré de boutons et de leviers au charme rétro-futuriste ? C'est précisément la promesse de PVKK: Planetenverteidigungskanonenkommandant. Le concept, à la fois simple et délicieusement absurde, vous place dans la peau du commandant d'un gigantesque canon orbital. Votre mission ?

Repousser une invasion extraterrestre tout en respectant religieusement la pause thé imposée par les règlements.

Honnêtement, ça donne envie, non ? Moi, ça me fascine depuis près d'un an, depuis la sortie du tout premier trailer...

Date : 30 septembre 2026

(annonce Gamescom 2025)

Genre : Simulation immersive

Studio : le studio allemand Bippinbits

Plateforme : PC via Steam



BIPPINBITS : DEUX CERVEAUX, UN BUNKER, ZÉRO PAUSE

Aux commandes, on retrouve le studio Bippinbits, connu notamment pour son succès *Dome Keeper* (2022).

Basé en Allemagne, ce collectif passionné par les Game Jams s'est forgé une solide réputation en transformant des concepts originaux en expériences de jeu captivantes.

Avec PVKK, ils montent encore d'un cran : une esthétique dieselpunk, une ambiance de bunker oppressant, des puzzles dignes des escape rooms et des dilemmes moraux intrigants vous attendent.

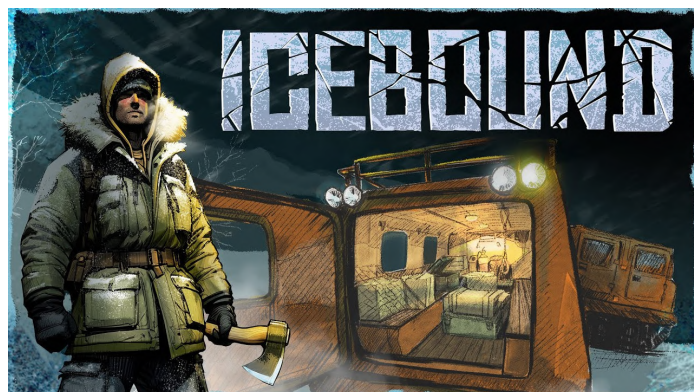
Durant la Gamescome 2025, une annonce indiquait une fenêtre de lancement à partir du 30 septembre 2026, mais rien n'est encore indiqué sur la page Steam du titre.

D'ici là, il ne vous reste plus qu'à réviser votre allemand et préparer le thé...

Par Max



Plus d'infos sur la page officielle de [Steam](#).



Un concept vraiment addictif

TEST - The Precinct : un petit GTA inversé au cœur gros comme ça !



- **Titre du jeu :** *The Precinct*
- **Développeur / Éditeur :** *Fallen Tree Games / Kwalee*
- **Plateforme(s) :** *PC, PS5, Xbox Series X/S*
- **Date de sortie :** *13 mai 2025*
- **Genre :** *Action, Simulation, Open-world*
- **Tarif :** *29,90€*

SIMPLE HOMMAGE RÉTRO OU VRAIE PÉPITE INDÉPENDANTE ?

The Precinct est un jeu d'action-aventure à la croisée du thriller policier et du rétro néon noir, sorti en mai 2025 sur PC, PS5 et Xbox Series. Vous incarnez Nick Cordell Jr., jeune recrue de la police d'Averno City dans les années 1980, déterminé à faire régner l'ordre tout en enquêtant sur le meurtre de son père, ancien chef de la police.

Entre patrouilles, poursuites, fusillades et démantèlement de gangs, le jeu propose une expérience immersive en vue aérienne, hommage aux premiers GTA, mais du côté de la loi.

Le jeu est développé par Fallen Tree Games, un micro-studio indépendant britannique composé de seulement cinq personnes.

Après leur succès avec *American Fugitive* en 2019, ils reviennent avec *The Precinct*, une relecture audacieuse du monde ouvert, portée par une narration soignée et une ambiance rétro pesante. Le studio mise sur des mécaniques simples mais efficaces, et une forte identité visuelle pour se démarquer dans l'univers du jeu indépendant.

GRAPHISME

Visuellement, The Precinct ne joue pas dans la cour des superproductions AAA, mais cela ne veut pas dire qu'il est dépourvu de personnalité — bien au contraire. Sa direction artistique néo-noire inspirée des années 80 évoque le cinéma de Michael Mann, les ambiances de Blade Runner et l'esthétique granuleuse des polars de cette époque.

Les éclairages dynamiques, la gestion des conditions météo (pluie, brouillard) et les effets de reflets sur les flaques d'huile dans la rue créent une ambiance de ville sale, dangereuse mais vivante. Certes, les modèles 3D sont simples, et certains éléments urbains se répètent, mais l'ensemble est stylisé avec goût.

Côté technique, le jeu reste fluide dans la plupart des situations, mais montre des signes de faiblesse lors de certaines courses-poursuites ou dans des carrefours denses, notamment sur Steam Deck. Rien de dramatique, mais cela mériterait une optimisation plus poussée.

7/10

GAMEPLAY

La promesse de The Precinct est simple mais redoutablement séduisante : vous incarnez Nick Cordell Jr., un jeune flic propulsé dans une ville rongée par le crime. Votre mission : faire régner l'ordre. Pour cela, vous patrouillez à pied, en voiture, et même en hélicoptère à mesure que vous débloquez du contenu. Arrestations de pickpockets, contrôle de véhicules, poursuites de malfaiteurs ou simple surveillance de quartier, tout cela s'enchaîne naturellement grâce à un système procédural bien huilé.

La montée en puissance du personnage est bien pensée, avec un arbre de compétences divisé entre conduite, combat, investigation et maintien de l'ordre. On sent que chaque amélioration a un impact tangible sur la manière dont vous allez jouer.



Visuellement très correct pour un jeu indé

Mention spéciale à la mise à jour récente, qui vous permet enfin de patrouiller sans l'IA partenaire : une bénédiction ! Ce changement améliore considérablement le confort de jeu, en évitant les blocages, les pathfinding incohérents, et les comportements absurdes de votre binôme virtuel.

Toutefois, après quelques heures, la routine s'installe. Les interventions, bien qu'immersives, manquent de variété. L'absence de véritables arcs narratifs secondaires ou d'événements aléatoires dynamiques limite la profondeur à long terme.

13/20

BANDE-SON

L'ambiance sonore participe pleinement à l'immersion. Les musiques d'ambiance, très synthwave, collent parfaitement au cadre rétro, sans jamais se faire trop envahissantes. Elles accompagnent bien les patrouilles nocturnes et les moments de tension.

Les bruitages sont réussis : sirènes, radios, moteurs, cliquetis des menottes... tout sonne juste. Le réalisme est là, sans tomber dans l'excès.

En revanche, l'absence de doublage (voix) pour les personnages ou les briefings nuit un peu à la densité émotionnelle de certaines séquences. Cela aurait pu renforcer l'attachement au protagoniste ou à l'univers narratif. Un choix compréhensible vu les moyens limités du studio, mais qui reste un manque.

6/10



Une narration malheureusement trop creuse



la bande son perfectible, n'en pas moins mauvaise

HISTOIRE ET NARRATION

C'est un peu là où le bas blesse...

Le jeu vous propose un fil rouge centré sur le meurtre du père du protagoniste, un flic respecté tombé dans l'exercice de ses fonctions. C'est une excellente base narrative, mais elle n'est malheureusement pas exploitée à la hauteur de son potentiel.

Le scénario manque de rebondissements marquants. Les dialogues sont très succincts, souvent limités à des lignes fonctionnelles. Il y a peu de mises en scène ou de moments forts, et aucun personnage secondaire ne parvient à émerger avec une réelle personnalité.

Domage, car l'univers a du potentiel. La ville d'Averno semble regorger de secrets que l'on aimerait découvrir, mais qui restent en grande partie hors-champ. Le tout manque de profondeur narrative.

5/10

DUREE DE VIE

Comptez entre 10 et 12 heures pour faire le tour des missions principales et obtenir une progression honnête dans les arbres de compétences. Ce n'est pas négligeable, surtout pour un jeu de ce calibre, vendu un peu moins de 30€.

Malheureusement, le manque de variété dans les interventions et l'absence de narration riche limite fortement la rejouabilité. Il n'y a pas de fins alternatives, de quêtes secondaires scénarisées ou de choix moraux à assumer. Une fois que vous avez goûté à la boucle de gameplay, vous en avez vu l'essentiel.

Un mode libre avec génération d'événements plus variés aurait pu apporter ce petit supplément d'âme.

6/10

ELEMENTS TECHNIQUES

Disons-le d'emblée : The Precinct n'est pas un monstre de stabilité. On rencontre des bugs (voitures bloquées, suspects qui s'évanouissent dans le décor, arrestations qui ne se déclenchent pas). Le pathfinding de l'IA est souvent chaotique — bien que partiellement corrigé avec la possibilité de jouer sans partenaire.

Les développeurs — une équipe de moins de cinq personnes, rappelons-le — communiquent régulièrement, proposent des correctifs fréquents, et semblent à l'écoute de la communauté. Cela mérite d'être salué.

A noter que le jeu est d'ailleurs passé rapidement en "Steam Deck Verified", preuve d'une optimisation en cours...

6/10



prévoyez tout de même entre 10 et 12 heures de jeu

ACCESSIBILITE

L'interface est claire et intuitive, avec des commandes classiques parfaitement configurées. La manette Xbox est pleinement compatible sur PC, et le tutoriel accomplit efficacement sa mission.

Rien de réellement notable à signaler de ce côté... Un autre atout résidant dans l'expérience utilisateur est la fluidité de l'optimisation, même sur des machines modestes.

Le jeu propose des options graphiques adaptables, permettant à chaque joueur de profiter d'une expérience visuelle satisfaisante sans compromis sur les performances. Cette flexibilité technique contribue à rendre le titre accessible à un très large public, quel que soit le matériel utilisé.

5/10

MON SENTIMENT

Moi, j'ai aimé ce jeu, vraiment. Pas comme on aime un blockbuster, un de ces titres qui en met plein les yeux, mais plutôt comme on aime une série B assumée, bricolée avec amour. The Precinct ne cherche pas à plaire à tout le monde. Il cherche à vous immerger dans une routine de flic, avec ses hauts, ses bas, et ses coups de projecteur dans la nuit.

J'ai pris plaisir à patrouiller, à faire respecter la loi, à découvrir cette ville et ses quartiers. Et malgré les limitations techniques et la répétitivité, il m'a accroché.

Il faut soutenir et encourager ce genre d'initiative indépendante, portée par une équipe minuscule mais courageuse, qui a osé aller à contre-courant du jeu d'action classique.

17/20



Quel plaisir à patrouiller, à faire respecter la loi !

EN CONCLUSION

Ce n'est peut-être pas un chef-d'œuvre, mais c'est un jeu authentique, original et attachant, le tout à un prix raisonnable.

Si vous appréciez les ambiances sombres, les mécaniques de jeu procédurales, et que vous êtes prêt à passer outre quelques bugs pour encourager un studio indépendant, n'hésitez pas : ce jeu est fait pour vous.

Un autre atout de ce titre réside dans sa bande-son immersive et soignée, qui ajoute une profondeur saisissante à l'expérience globale.

Chaque note semble calibrée pour accentuer les émotions, que ce soit la tension d'une situation critique ou la satisfaction d'une victoire. Un vrai plus pour les joueurs sensibles à l'importance de l'environnement sonore dans un jeu.

Par Max



RESUME ET CONCLUSION

Nos critères	Notes
Graphismes	7/10
Gameplay	13/20
Bande-son	6/10
Histoire et narration	5/10
Durée de vie	6/10
Éléments techniques	6/10
Accessibilité	5/10
Sentiment du testeur	17/20
Verdict final	65/100

J'aime en 5 points :

1. Techniquement très agréable
2. Ambiance sonore comme visuelle
3. Tout petit studio, gros résultat
4. Rapport qualité/prix
5. Diversité des taches

J'aime pas en 5 points :

1. Scénario trop limité
2. Durée de vie trop courte
3. La rejouabilité
4. IA perfectible
5. Pas de voix françaises



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

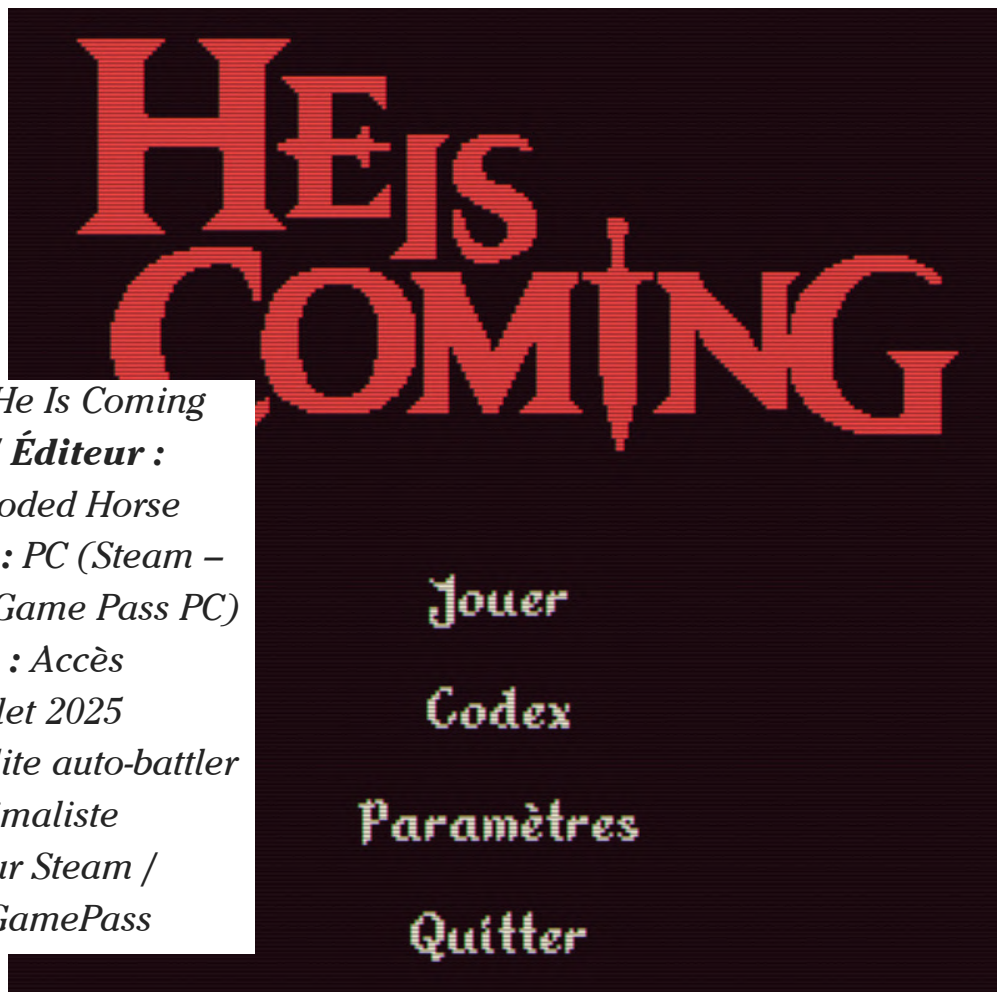
NOTE FINALE :

65/100

Mention : Petit réconfort !

TEST - He is coming : Est ce que le plaisir est au rendez-vous ?

- **Titre du jeu :** *He Is Coming*
- **Développeur / Éditeur :**
Chronocle / Hooded Horse
- **Plateforme(s) :** *PC (Steam – disponible sur Game Pass PC)*
- **Date de sortie :** *Accès anticipé en juillet 2025*
- **Genre :** *Roguelite auto-battler / Stratégie minimaliste*
- **Prix :** *14.99€ sur Steam / Inclus dans le GamePass*



MINIMALISTE, BRUTAL, ADDICTIF : HE IS COMING DÉBARQUE SANS PRÉVENIR

Lancé en accès anticipé en juillet 2025, He Is Coming est un jeu indépendant signé par Chronocle, un petit studio suédois composé de seulement deux développeurs. Ce titre s'inscrit dans la catégorie des roguelites minimalistes, arborant un style visuel rétro et dépouillé qui rappelle les jeux PC des années 80. Pas de superflu, pas de cinématiques, ni de tutoriel envahissant : ici, vous êtes immédiatement plongé dans un univers sombre et silencieux, porté par un seul objectif... survivre jusqu'à son arrivée. Le concept, bien que simple, s'avère redoutablement accrocheur : vous avez trois jours pour explorer, t'équiper et maximiser vos chances de survie.

La particularité ? Les combats sont automatisés, ce qui signifie que votre succès repose entièrement sur les objets que vous récupérez, les associations que vous créez, et la gestion minutieuse de ton temps.

He Is Coming ne cherche pas à en mettre plein la vue. Le jeu mise tout sur la tension, un rythme effréné (des sessions de 5 à 10 minutes) et l'optimisation des synergies. Un choix audacieux, mais parfaitement calibré pour séduire les amateurs de réflexion rapide et stratégique.

GRAPHISME

Un pixel art minimaliste, volontairement austère, qui rend hommage avec finesse aux jeux rétro 8 bits d'antan.

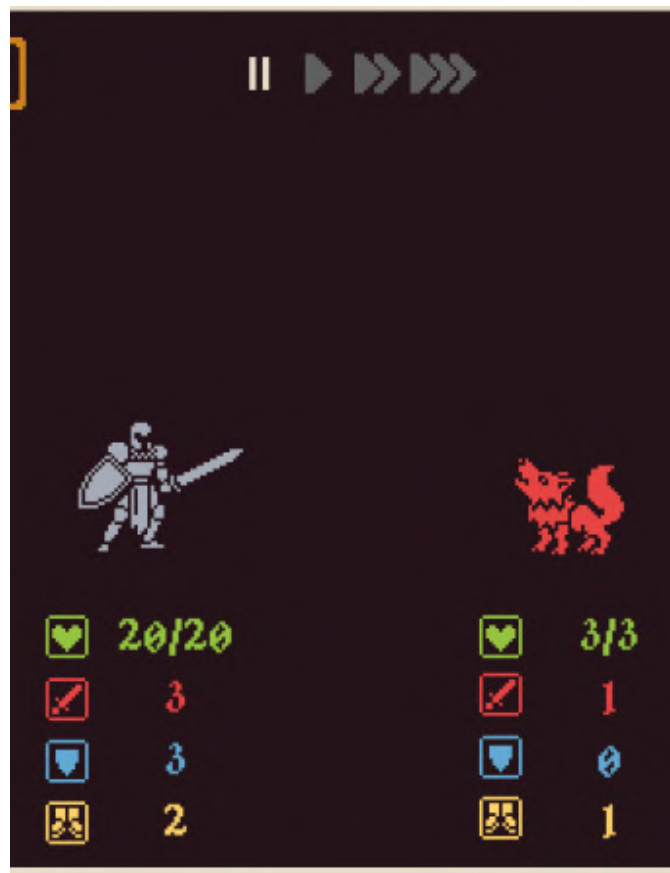
Sans chercher à impressionner par des artifices inutiles, il s'intègre de manière fluide et cohérente à l'ambiance sombre ainsi qu'à l'aspect survivaliste en contre-la-montre, offrant une esthétique à la fois sobre et immersive. L'interface, quant à elle, se distingue aisément par sa clarté, son ergonomie soigneusement travaillée et sa lisibilité exemplaire en toutes circonstances, même dans les moments les plus intenses.

Ici, pas de superflu, mais également aucune surprise visuelle marquante à signaler, laissant une expérience visuelle volontairement épurée et délibérément discrète.

6/10



La gestion du temps sera de mise



Visuellement rudimentaire mais efficace

GAMEPLAY

Le gameplay repose sur une boucle simple mais intensément captivante : trois jours pour préparer votre héros avant l'arrivée de "lui".

Exploration minutieuse, gestion stratégique du temps, collecte et combinaison intelligente d'objets... tout repose sur l'optimisation et la réflexion. Les combats, bien qu'ils ne soient pas directs et se déroulent de manière automatique, n'en restent pas moins cruciaux : le positionnement stratégique et le choix judicieux de l'équipement de votre héros peuvent renverser la situation et tout changer en un instant.

C'est minimaliste, mais incroyablement ingénieux. Les synergies complexes entre les différents objets sont absolument fascinantes, et la courbe d'apprentissage, bien qu'exigeante, s'avère très gratifiante... une fois que vous aurez surmonté l'épreuve de taille qu'est l'absence totale de tutoriel pour vous guider.

15/20

BANDE-SON

L'ambiance sonore s'harmonise parfaitement avec l'univers du jeu : sombre, subtile et empreinte d'une tension palpable, qui accompagne chaque instant de l'expérience de manière discrète mais efficace. Bien qu'elle ne propose pas de mélodies véritablement mémorables qui resteraient en tête longtemps après avoir posé la manette, l'ensemble se distingue par une remarquable cohérence et une homogénéité immersive qui capturent l'essence même de l'aventure.

Les effets sonores, quant à eux, sont convaincants, précis et réalistes, renforçant efficacement l'immersion, tandis que l'absence de doublage vocal passe totalement inaperçue, s'inscrivant parfaitement dans l'atmosphère propre à ce type de jeu, où le silence et les sons environnementaux jouent un rôle central.

6/10



L'inventaire est trop limité mais l'interface est claire



Sans être exceptionnel, la bande son est correcte

HISTOIRE ET NARRATION

L'histoire reste volontairement énigmatique et préserve une aura de mystère.

On sait très peu de choses, voire presque rien, sur le héros, l'ennemi ou même le monde qui les entoure, ajoutant une profondeur déroutante à l'ensemble. L'ambiance, résolument symbolique et fascinante, évoque des jeux comme Loop Hero ou Inscryption. Toutefois, ici, l'approche narrative reste volontairement minimaliste, sans s'appuyer sur une narration trop développée ou explicite, laissant beaucoup de place à l'interprétation.

Ce voile de mystère intrigue fortement autant qu'il peut désorienter les joueurs les plus curieux et attentifs. À vous de trancher et de décider comment l'explorer.

5/10

DUREE DE VIE

Chaque partie se joue en moins de 10 minutes, ce qui en fait le choix idéal pour des sessions rapides et dynamiques, parfaites pour ceux qui ont peu de temps.

Cependant, malgré la richesse des builds proposés, avec une variété qui permet une certaine personnalisation, la boucle de gameplay peut rapidement sembler répétitive pour certains joueurs.

Bien que des mises à jour soient prévues pour enrichir l'expérience, le contenu actuel donne encore l'impression d'être en phase de rodage et manque peut-être un peu de maturité pour pleinement convaincre.

6/10

ELEMENTS TECHNIQUES

Stable et fluide, aucun bug constaté après de nombreuses et longues sessions de jeu intensives.

Le lancement est extrêmement rapide, et le jeu tourne parfaitement sans accroc, même sur des configurations modestes, offrant une expérience fluide avec des temps de chargement quasiment inexistantes.

L'équipe développement, très active sur Steam et toujours présente, reste particulièrement attentive aux joueurs, répond rapidement à leurs retours et s'efforce de maintenir une communication constante et efficace.

9/10



10 minutes pour une session

ACCESSIBILITE

C'est ici que le bât blesse : le jeu ne propose aucun tutoriel ni explication claire et approfondie sur les synergies ou les mécaniques avancées qui pourraient aider les joueurs à mieux comprendre les subtilités du gameplay.

De surcroît, aucune option n'est prévue pour répondre aux besoins spécifiques des joueurs (DAL, lisibilité, raccourcis), ce qui pourrait rendre l'expérience moins inclusive pour certains.

Espérons vivement que ces lacunes seront rapidement corrigées lors de l'accès anticipé afin d'assurer une meilleure accessibilité pour tous.

4/10

MON SENTIMENT

Un véritable coup de cœur inattendu pour un petit jeu qui, sous son apparente simplicité, récompense l'exploration, l'expérimentation et la quête d'optimisation de manière subtile et réussie.

C'est une véritable pépite indépendante, parfaite pour de courtes sessions, offrant une expérience aussi réflexive qu'addictive, à mi-chemin entre mini casse-tête et stratégie tactique, tout en étant suffisamment riche pour captiver longtemps les amateurs de défis.

Toutefois, ce jeu s'adresse avant tout à ceux qui apprécient les concepts épurés, un brin cryptiques, et dépourvus de progression narrative classique, privilégiant une approche minimaliste qui laisse une grande place à l'imagination.

14/20

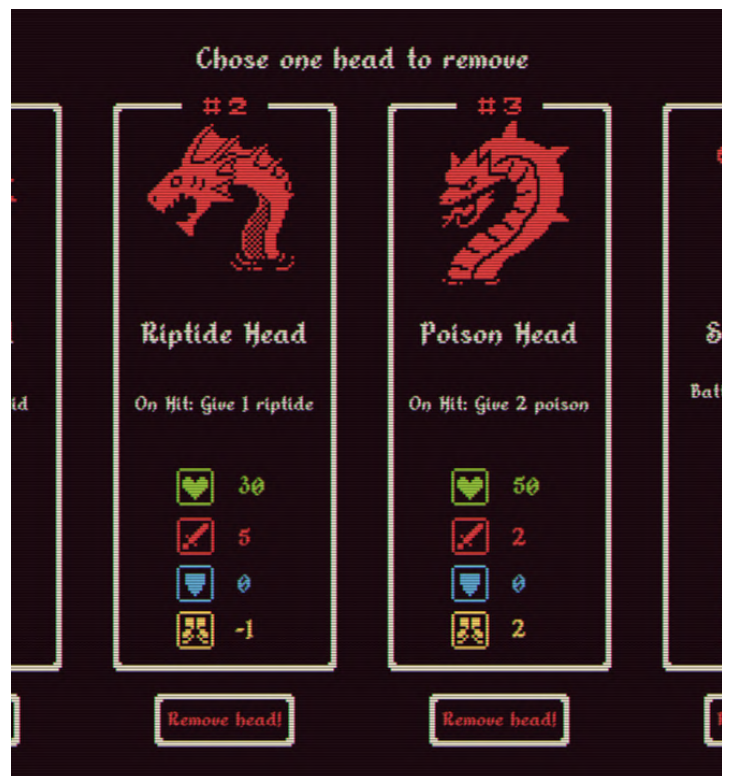
EN CONCLUSION

He Is Coming ne cherche pas à éblouir avec des cinématiques spectaculaires ou des graphismes tape-à-l'œil. Ce n'est tout simplement pas son propos, ce n'est pas ce qu'il cherche à faire.

Ici, tout est réduit à l'essentiel : une expérience brute et sans artifice, où vous devez construire votre survie en quelques minutes dans un monde totalement impitoyable.

Chaque décision que vous prenez compte, chaque seconde qui s'écoule vous rapproche inexorablement d'un boss redoutable que vous ne pourrez absolument pas arrêter.

Le jeu a ses imperfections — il manque encore de contenu pour satisfaire pleinement, un tutoriel clair ferait toute la différence, et certaines parties peuvent parfois sembler inégales si la RNG ne joue pas en votre faveur.



Pourtant, il possède ce petit quelque chose, ce charme indescriptible qui vous donne envie de recommencer, encore et encore, sans jamais vraiment perdre l'envie, juste pour voir si, cette fois-ci, vous pouvez faire mieux et dépasser vos limites.

Ce n'est pas un jeu ambitieux. Ce n'est pas un jeu conçu pour plaire à tout le monde ou pour répondre à toutes les attentes.

Mais c'est un jeu qui sait exactement ce qu'il veut être, qui a une identité précise et assumée. Et parfois, c'est tout ce qui compte vraiment, tout ce qui fait la différence entre un projet ordinaire et une expérience marquante.

par Otakufan



RESUME ET CONCLUSION

Nos critères	Notes
Graphismes	6/10
Gameplay	13/20
Bande-son	6/10
Histoire et narration	5/10
Durée de vie	6/10
Éléments techniques	6/10
Accessibilité	5/10
Sentiment du testeur	17/20
Verdict final	65/100

J'aime en 5 points :

1. Concept simple mais efficace
2. Ambiance sonore oppressante
3. Synergies d'objets stratégiques
4. Sessions courtes et intenses
5. Esthétique rétro assumée

J'aime pas en 5 points :

1. Aucun tutoriel
2. Combats automatiques frustrants
3. Inventaire trop limité
4. Navigation peu intuitive
5. Visuels trop austères



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

NOTE FINALE :

65/100

Mention : Petit réconfort !



-10%

**sur les JEUX
META QUEST**

10 minutes pour une session

Code PROMO :
VIRTUALGO

10 minutes pour une session

MetaQuestAffiliate

Le retour de Dorothée sur scène !



APRÈS 15 ANS, DOROTHÉE RALLUME LES PROJECTEURS POUR UNE SOIRÉE INOUBLIABLE

Après une dernière apparition scénique en 2010 à l'Olympia puis à Bercy, Dorothée revient sur le devant de la scène.

Le déclic vient début 2025, avec la diffusion de l'émission Merci Dorothée sur TF1, suivie de l'annonce de sa participation vocale au prochain film des Schtroumpfs. Au printemps quelques indices avaient déjà ravivé l'espoir : une apparition remarquée au concert d'Hélène au Théâtre Marigny, puis une performance surprise avec Julien Doré à Bercy. Le 11 juin 2025, Dorothée officialise son retour par un message émouvant sur les réseaux sociaux.

"Tout cet amour, que vous m'avez témoigné depuis tant d'années, m'a fait réaliser que vous retrouver sur scène devenait une évidence. Se retrouver... pour le plaisir de partager les refrains qui ont jalonné nos vies. Se retrouver... tous ensemble, et vous entendre chanter à mes côtés. Se retrouver... pour se dire que ce n'est jamais terminé. Je compte sur vous !" Dorothée

Résultat : les 3 700 places du Palais des Congrès de Paris sont écoulées en 8 minutes. Une seconde date est aussitôt ajoutée et vendue en 30 minutes. Côté production, Jean-Luc Azoulay s'associe cette fois à Alexandre Sorin (ASJ Productions), un jeune producteur à succès. Depuis l'annonce, l'effervescence ne faiblit pas. Les fans espèrent d'autres dates, voire une tournée.

Dorothée, touchée par l'accueil du public, promet un concert à la hauteur de l'attente, tout en confessant son trac. D'ici au concert d'avril 2026, l'impatience est à son comble, et la mobilisation des fans ne fait que commencer.

Par Simon



L'odyssée de la Sega Neptune continue : Gamescare ressuscite la console oubliée

UNE CONSOLE INTELLIGEMMENT RELANÇÉE !

Gamescare réussit à allier nostalgie et modernité dans sa GF1 Neptune



Dans une interview exclusive accordée au youtubeur Alex Petit Gamer, Fabio Michelin, le fondateur de l'entreprise brésilienne Gamescare, a levé le voile sur l'un des projets les plus ambitieux du retrogaming : la résurrection de la console Sega Neptune.

Fondée sur la passion pour la préservation du patrimoine vidéoludique, Gamescare s'est spécialisée dans la réparation de consoles et la création d'accessoires modernes pour les machines d'antan. Mais c'est avec la Neptune que l'entreprise s'apprête à marquer les esprits.

LA SEGA NEPTUNE RENAÎT DE SES CENDRES

Le projet de la Sega Neptune est un véritable pari technologique. Pour mémoire, cette console devait combiner la Mega Drive et le 32X en une seule machine, mais elle n'a jamais vu le jour. Gamescare a entrepris de la concrétiser en utilisant la technologie FPGA, garantissant une reproduction matérielle authentique, et non une simple émulation. Le développement de la console a déjà duré plus de deux ans, avec une attention particulière portée à la partie logicielle. Le résultat sera une machine à la fois compatible avec les jeux Mega Drive et 32X et les accessoires d'origine comme la manette et le Mega CD.

Pour s'adapter aux écrans d'aujourd'hui, la console sera équipée d'un port HDMI, tout en conservant une sortie analogique pour les puristes des téléviseurs cathodiques.

LANCEMENT ET AVENIR : 2025 EN LIGNE DE MIRE

Fabio Michelin a confirmé que le lancement de la console est prévu pour fin 2025. Une sortie mondiale est envisagée simultanément au Brésil, en Europe et aux États-Unis. Contrairement à de nombreux projets similaires, Gamescare a fait le choix de ne pas ouvrir de précommandes, préférant une vente directe sur son site web pour assurer un processus transparent. Le prix de la console sera comparable à celui des autres consoles FPGA déjà sur le marché.

En plus de la Neptune, l'entreprise ne manque pas d'ambition. Fabio a révélé un autre projet, encore secret, concernant une "autre console oubliée". Gamescare développe également son propre jeu pour la Mega Drive, un titre intitulé "Sword of Apocalypse", preuve de leur engagement total envers l'univers du jeu rétro.

Par Alex Petit Gamer



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



L'été Lambada : une mélodie, un été, une époque !



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



L'été 1989 restera à jamais associé à un seul mot : **Lambada**. Véritable raz-de-marée musical, ce titre devient le **premier « tube de l'été » officiellement lancé en France**, grâce à une campagne conjointe orchestrée par **TF1 et Orangina**. Face au succès fulgurant de cette opération, la chaîne et la marque de boisson rééditeront l'initiative chaque été pendant près d'une décennie.

Mais cet été-là, rien ne peut rivaliser avec **Kaoma**, le groupe franco-brésilien propulsé au sommet des charts avec leur chanson aux accents tropicaux et sensuels. Le clip tourne en boucle à la télévision : **avant la pub, après la pub, pendant les émissions musicales**, difficile d'y échapper. Kaoma est invité partout, de Champs-Élysées à Sacrée Soirée, en passant par Le Jacky Show. Le phénomène dépasse la musique, c'est une véritable obsession collective.

UN PLACEMENT DE PRODUIT ASSUMÉ

Le clip de Lambada est aussi un modèle de placement de produit assumé. Robes jaunes à pois, bouteilles en évidence, affiches d'Orangina en arrière-plan : tout est fait pour que la boisson à secouer devienne l'alliée rafraîchissante de la danse torride de l'été. Le slogan est clair : « Avec Orangina, la Une mène la danse. »

UN RECORD DE VENTES HISTORIQUE

Avec 1 735 000 exemplaires vendus, Lambada entre dans le top 10 des singles les plus vendus de tous les temps en France. Une performance exceptionnelle pour un titre d'été, devenu en quelques semaines un incontournable des soirées, des plages... et des spots publicitaires.

APRÈS LA LAMBADA : LA NAISSANCE D'UN MODÈLE DE TUBE DE L'ÉTÉ

Après le succès fulgurant de La Lambada, la musique aux accents exotiques et les sonorités « world » s'imposent comme une véritable recette gagnante pour créer des tubes estivaux. Cette tendance mêle habilement influences culturelles, voyage et ambiance festive, séduisant un public large et varié.

Dans les années 90, plusieurs titres illustrent parfaitement cette dynamique :

- Saga Africa de Yannick Noah (1991) apporte une touche africaine chaleureuse et entraînante.
- En 1996, La Macarena de Los del Río (et sa version par Los del Mar) envahit les pistes de danse du monde entier avec son rythme contagieux et sa chorégraphie emblématique.
- La même année, Tic Tic Tac du groupe brésilien Carrapicho confirme l'appétit pour des sons tropicaux et dansants.
- En 1997, Alane de Wes fusionne rythmes africains et sonorités pop modernes
- Tandis qu'en 1998 Yakalelo des Nomads ou Pata Pata mélangent électro et influences africaines.

Cette vague mondiale culmine avec des artistes comme Ricky Martin et son tube Un, dos, tres (Maria), qui popularisent la musique latine sur la scène internationale, fusionnant énergie festive et culture populaire.

Ainsi, la world music devient dans les années 90 un véritable levier pour créer des tubes mémorables, associant voyage, diversité culturelle et plaisir simple de la danse.

Par Simon



Le scénariste Arnaud Dollen lève le voile sur le futur de la saga Saint Seiya : Time Odyssey

ARNAUD DOLLEN, UN HOMME QUI CULTIVE SES PASSIONS !

Arnaud est une véritable source d'inspiration et pousse à croire en ses passions ...



Dans une interview accordée au youtubeur Alex Petit Gamer, Arnaud Dollen, co-créateur et scénariste de la bande dessinée Saint Seiya : Time Odyssey, a partagé des informations passionnantes sur son travail et sur l'avenir de la série.

Ingénieur de formation, Arnaud Dollen a toujours cultivé sa passion pour l'écriture. Avec son ami et co-créateur Jérôme, il a signé son premier contrat professionnel au début des années 2010. Aujourd'hui, il parvient à un équilibre harmonieux entre sa carrière d'ingénieur et son rôle de scénariste, une dualité qui témoigne de sa persévérance et de son dévouement.

CRÉER UNE HISTOIRE FIDÈLE À L'ŒUVRE ORIGINALE

Pour Arnaud Dollen, l'attrait durable de la série Saint Seiya réside dans ses thèmes universels, tels que l'amitié et le sacrifice. L'objectif principal de l'équipe a été de respecter l'esprit du manga original tout en apportant une nouvelle narration. Pour ce faire, ils travaillent en étroite collaboration avec le créateur original, Masami Kurumada, qui valide chaque étape du processus créatif. L'ensemble des cinq volumes a été conçu avec une intrigue globale dès le départ, ce qui a permis d'assurer une cohérence narrative.

VERS UNE ADAPTATION EN ANIME ?

La série Time Odyssey, qui a déjà été traduite en 11 langues, ne cesse de gagner en popularité. Le volume 4, dont la sortie est prévue pour fin 2025, sera centré sur l'histoire de Shiryu. Le volume 5 conclura la saga.

La grande nouvelle est la possibilité d'une adaptation en anime. Arnaud Dollen a révélé que des discussions avec le studio d'animation Toei ont débuté, ouvrant ainsi la voie à de nouvelles perspectives pour l'univers des Chevaliers du Zodiaque.

En conclusion, Arnaud Dollen a tenu à donner un message d'espoir et de persévérance aux jeunes artistes, les encourageant à trouver un équilibre entre leurs rêves et leur vie personnelle.

Par Alex Petit Gamer



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

La révolution des croissants !



PAS DE PITIÉ POUR LES CROISSANTS : L'ABSURDE AU SERVICE DES ENFANTS

À la rentrée 1987, AB Productions lance Pas de pitié pour les croissants dans la case du Dimanche matin du Club Dorothée. Sous ses airs de comédie loufoque pour enfants, le programme reprend en réalité la mécanique bien rodée des émissions humoristiques de Stéphane Collaro (CocoBoy, Le Collaro Show, Collaricocoshow), mais transposée dans l'univers de la jeunesse.

Chaque épisode suit une structure précise : une fiction courte d'environ 15 minutes, parsemée de sketches et de saynètes intercalaires mettant en scène les membres de la bande à Dorothée dans des rôles récurrents, parfois totalement délirants. L'émission se clôture par une chanson (souvent interprétée par Dorothée ou l'invité du jour), et un petit bêtisier final : "Et vous avez failli manquer tout ça !"

Costumes extravagants, intrigues farfelues, parodie et non-sens deviennent la marque de fabrique du programme. Tout comme Collaro avait ses fidèles (Claire Nadeau, Philippe Bruneau, Pit & Rik...), Dorothée s'appuie sur sa troupe : Ariane, Corbier, Jacky et Patrick.

DES PERSONNAGES HAUTEMENT CARICATURAUX

La galerie de personnages de Pas de pitié... s'élargit au fil des saisons :

- La Fée Dodo et la Fée Caca, magicienne aux pouvoirs discutables.
- Le Docteur Jackenstein, savant fou incarné par Jacky, assisté d'Ariane.

- Superpat, un super-héros de bac à sable interprété par Patrick.
- L'éternelle victime, souvent campée par Corbier, dans des rôles naïfs ou malchanceux.

Parmi les sketches intercalaires, on retrouve aussi :

- Les Bébés : Dorothée et Jacky grimés en enfants, commentés par Patrick Simpson-Jones déguisé lui aussi.
- Janine et Mauricette : Dorothée et Ariane en célibataires de bal pour trentenaires.
- Marotte et Charlie : Jacky et Patrick caricaturent les deux animatrices de récré A2.
- Une saynète plus anecdotique montre Ariane et Corbier errant dans le désert.

Enfin, l'émission est ponctuée de "chansons flash", slogans absurdes ou proverbes autour du croissant, qui rythment le tout dans une ambiance frénétique.

UNE ÉMISSION CULTE, DES INVITÉS INATTENDUS

Diffusée du 6 septembre 1987 au 7 juillet 1991, puis souvent rediffusée, Pas de pitié pour les croissants est rapidement devenue culte. L'une de ses forces réside dans ses invités vedettes — souvent estampillés TF1 — qui acceptent de jouer le jeu avec une belle autodérision.

Par Simon



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

Par delà les vents et les océans, Lion rouge navigue.

PASSION ET CRÉATIVITÉ

Littlejem, une youtubeuse qui fait vivre sa passion ...



UNE YOUTUBEUSE DONNE VIE AU BATEAU DE ZELDA: THE WIND WAKER

Le monde du jeu vidéo a toujours inspiré les créateurs de toutes sortes, mais rares sont ceux qui se lancent dans des projets aussi ambitieux. Jemima Knightley, une YouTubeuse connue pour ses créations inspirées de la culture geek, a repoussé les limites en réalisant le rêve de millions de fans : construire une reproduction grandeur nature du légendaire Lion Rouge de The Legend of Zelda: The Wind Waker.

UN DÉFI D'INGÉNIOSITÉ ET DE PASSION

Le Lion Rouge est sans conteste l'un des navires les plus iconiques du jeu vidéo, et Jemima Knightley s'est lancée dans l'aventure sans aucune connaissance en construction navale. Avec seulement deux mois devant elle, elle a acheté une base de bateau, mais a dû faire preuve d'une ingéniosité exceptionnelle pour le transformer. Chaque détail a été repensé pour que le résultat soit une reproduction fidèle du voilier magique de Link, de sa coque rouge et blanche à ses motifs complexes.

UN PROJET DOCUMENTÉ EN VIDÉO

Connue pour sa chaîne YouTube suivie par des millions d'abonnés, Jemima Knightley a bien sûr documenté l'intégralité de son processus créatif. Elle a partagé son parcours, ses défis et ses succès dans une vidéo captivante d'une trentaine de minutes, offrant un aperçu unique des coulisses de ce projet monumental. C'est une véritable immersion dans l'univers de l'artisanat et de la passion pour le jeu vidéo, qui montre que rien n'est impossible quand on a le cœur à l'ouvrage.

Ce Lion Rouge, qui navigue désormais sur les eaux anglaises, est une preuve de plus que l'héritage de The Legend of Zelda continue d'inspirer, bien au-delà des consoles.

Qui sait peut-être que Lion rouge sera un futur projet de la Wizard Geek House amis du Wizard et du Petit Gamer Mag.

Par Fabien



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



RETROTEST - Fallout 3 GOTY



- **Titre du jeu :** *Fallout 3*
- **Développeur / Éditeur :** *Bethesda*
- **Plateforme(s) :** *PC, PS3, PS4, PS5, XBOX 360, XBOX ONE, XBOX S/X*
- **Date de sortie :** *28 Octobre 2008*
- **Genre :** *RPG*
- **Prix :** *Neuf entre 10€ et 30€ et d'Occasion de 5€ à 20€*

FALLOUT 3: GOTY EDITION, L'HÉRITAGE NUCLÉAIRE D'UN CHEF-D'ŒUVRE CONTESTÉ

Avec Fallout 3, Bethesda n'a pas seulement détoné une ogive nucléaire dans le paysage vidéoludique en 2008 : le studio a transformé une licence culte du RPG occidental en une expérience totalement nouvelle. Si certains puristes du tour par tour ont crié à la trahison, d'autres ont salué la renaissance d'un monde post-apocalyptique captivant. Un an plus tard, la Game of the Year Edition voit le jour, regroupant tous les DLC. Quinze ans après sa sortie, cette édition nous invite à y replonger pour mieux apprécier l'héritage que Fallout 3 a laissé dans l'histoire du jeu vidéo.

UN MONDE OUVERT, MAIS PAS VIDE ...

La plus grande force de Fallout 3 réside dans son univers : le Wasteland de Washington D.C. n'est pas simplement un immense terrain de jeu, mais un récit ouvert à ciel ouvert. Là où beaucoup d'autres jeux remplissent leurs cartes d'activités secondaires génériques, Fallout mise sur une narration environnementale riche et immersive. Un squelette effondré près d'un pistolet, une berceuse diffusée dans les ruines d'une crèche, ou encore un bunker truffé de pièges par un paranoïaque... chaque détail raconte une histoire. Même le silence pesant des plaines désolées semble aussi expressif que les dialogues eux-mêmes.



Une vue imprenable sur la magnifique ville de Megaton

LE SYSTÈME DE JEU : ENTRE HÉRITAGE ET RUPTURE

Fallout 3 emprunte beaucoup à ses prédécesseurs, mais opère des changements majeurs. Exit les combats au tour par tour des deux premiers volets : place à une action en temps réel enrichie par le système V.A.T.S., qui permet de ralentir le temps pour cibler précisément vos ennemis.

Bien que déroutant au départ, ce mélange surprend par son efficacité. Il crée un rythme unique, à mi-chemin entre stratégie et dynamisme, tout en s'adaptant aux attentes des fans de FPS modernes.

Fallout 3 emprunte beaucoup à ses prédécesseurs, mais opère des changements majeurs.

Exit les combats au tour par tour des deux premiers volets : place à une action en temps réel enrichie par le système V.A.T.S., qui permet de ralentir le temps pour cibler précisément vos ennemis.

Bien que déroutant au départ, ce mélange surprend par son efficacité. Il crée un rythme unique, à mi-chemin entre stratégie et dynamisme, tout en s'adaptant aux attentes des fans de FPS modernes.

Le système de compétences, bien que simplifié par rapport à Fallout 2, demeure profond et engageant. Le choix des perks à chaque montée de niveau permet de façonner un personnage vraiment unique : qu'il s'agisse d'un négociateur charismatique, d'un scientifique érudit, d'un guerrier brutal ou d'un sniper méthodique. Cependant, la lisibilité de l'impact réel de certaines compétences laisse parfois à désirer, un défaut récurrent dans les jeux Bethesda de cette époque.



Fallout 2 : un incontournable du jeu PC

DES QUÊTES QUI POSENT DE VRAIES QUESTIONS

Ce qui rend Fallout 3 vraiment unique parmi les jeux en monde ouvert, c'est sa capacité à inciter le joueur à réfléchir profondément. Dès les premières heures, vous êtes confronté à une décision cruciale : détruire Megaton, une ville construite autour d'une bombe inactive, ou choisir de la préserver ? Ce choix, d'une intensité saisissante dans sa mise en scène, n'est qu'un exemple parmi tant d'autres.

Le jeu ne cherche ni à vous guider ni à simplifier vos dilemmes. Au contraire, il vous pousse à assumer pleinement les conséquences de vos actions, souvent dans une zone grise où la moralité est floue. Des quêtes en apparence anodines peuvent se transformer en véritables drames, tandis que d'autres mettent en lumière les paradoxes d'un monde chaotique où bien et mal ne sont que des concepts subjectifs. Fallout 3 ne vous dicte jamais quoi penser : il observe, silencieux, vous laissant seul face au poids de vos choix.

LES DLC : UN VÉRITABLE ATOUT POUR ENRICHIR VOTRE EXPÉRIENCE

La Game of the Year Edition intègre cinq contenus téléchargeables :

- Operation: Anchorage : un détour militaire et linéaire, plus gadget que fondamental.
- The Pitt : un récit sombre sur l'esclavagisme et le pouvoir, avec un vrai dilemme moral.
- Broken Steel : prolonge l'aventure après la fin du jeu, corrigeant une limitation frustrante du jeu de base.
- Point Lookout : une escapade horrique dans un bayou délabré, très réussie sur l'ambiance.
- Mothership Zeta : le plus décalé, vous propulsant à bord d'un vaisseau alien. Amusant mais mineur.
-

L'ensemble représente plus de 20 heures de jeu supplémentaires, avec des thématiques variées et parfois plus audacieuses que le jeu principal.



Un chapeau de cow-boy et une Gatling : le combo parfait pour les Goules !

TECHNIQUEMENT DATÉ, MAIS TOUJOURS MARQUANT

Soyons honnêtes : Fallout 3 montre le poids des années. Le moteur Gamebryo manque de stabilité, les visages paraissent figés, les animations sont rigides, et les bugs, bien que parfois amusants, s'avèrent souvent frustrants. Sur PC, les mods ont significativement enrichi l'expérience, mais sur console, le jeu reste fidèle à son époque — avec ses points forts... et ses défauts.

Malgré ces limites techniques, le jeu tire son épingle du jeu grâce à une direction artistique marquante. La dominante de vert pâle, le style rétrofuturiste et l'envoûtante bande-son des années 40 confèrent à Fallout 3 une identité visuelle et sonore inoubliable, immédiatement reconnaissable.



Chaque DLC a sa propre histoire

GRAPHISME

Bien que les graphismes de Fallout 3 puissent sembler datés aujourd'hui, ils étaient à l'époque particulièrement ambitieux et immersifs lors de sa sortie en 2008. Son style visuel, mêlant une esthétique rétro-futuriste à un univers post-apocalyptique sombre, joue un rôle clé dans l'atmosphère unique du jeu.

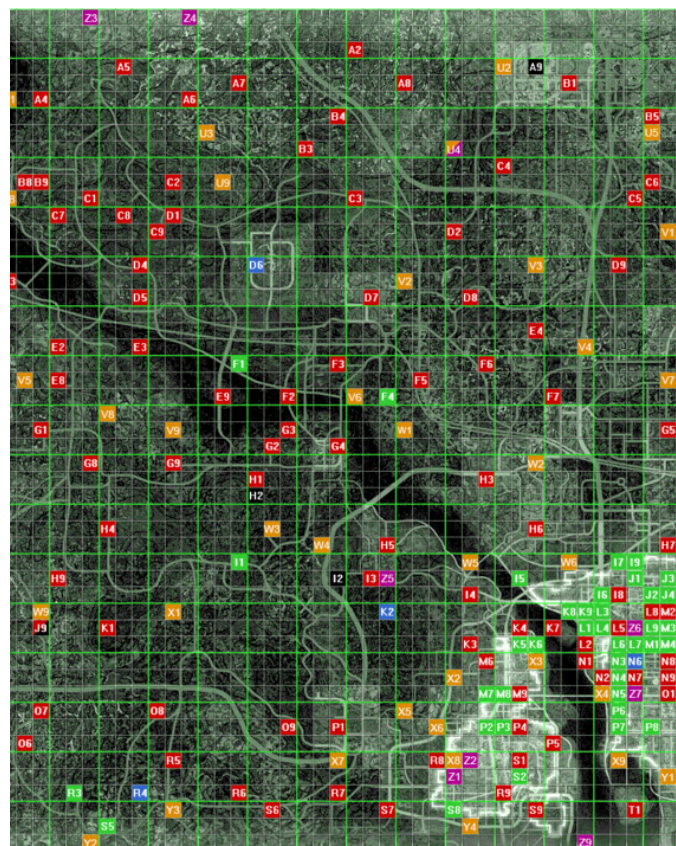
Certes, les textures et animations peuvent parfois manquer de finesse, mais la direction artistique compense largement ces limites techniques, créant un monde cohérent et mémorable.

En définitive, les graphismes de Fallout 3 restent un élément central de son identité et continuent d'être appréciés par de nombreux joueurs, même des années après sa sortie.

8/10



L'emblématique armure assistée T-51



3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

De nombreux lieux à découvrir

GAMEPLAY

Le gameplay de Fallout 3 a redéfini la série en combinant de manière fluide les éléments classiques du jeu de rôle avec une action immersive en vue à la première personne. Grâce à son système de choix moraux, ses dialogues ramifiés et l'innovant mode V.A.T.S., le titre offre aux joueurs une liberté d'approche inégalée et une rejouabilité impressionnante.

Bien que quelques limitations techniques et une IA perfectible subsistent, l'exploration du Wasteland, la gestion de l'équipement et la personnalisation approfondie du personnage ajoutent une richesse captivante à l'expérience. En résumé, le gameplay de Fallout 3 reste une référence incontournable, alliant magistralement immersion narrative et liberté d'action.

17/20

BANDE-SON

La bande-son de Fallout 3 joue un rôle central dans l'immersion et l'identité du jeu. Les musiques d'ambiance sombres et minimalistes amplifient le sentiment d'isolement, tandis que les morceaux rétro diffusés via les radios (comme Galaxy News Radio) apportent un contraste saisissant. Ce mélange crée une atmosphère unique, à la fois nostalgique et intrigante.

Le choix de chansons des années 40 et 50 souligne le décalage entre un passé idéalisé et un présent post-apocalyptique, enrichissant l'univers du jeu.

Plus qu'un simple accompagnement sonore, la bande-son de Fallout 3 est un élément essentiel qui renforce l'impact narratif et l'expérience émotionnelle du joueur.

9/10



HISTOIRE ET NARRATION

L'histoire et la narration de Fallout 3 offrent une expérience captivante et immersive, portée par un univers post-apocalyptique à la fois cohérent et méticuleusement élaboré.

Le scénario principal, axé sur la quête du père du protagoniste, sert de fil conducteur solide tout en laissant une large place à l'exploration et aux quêtes secondaires variées. Grâce à une narration environnementale soignée, des choix moraux ayant de véritables répercussions, et des dialogues à issues multiples, le jeu propose une immersion narrative exceptionnelle où chaque joueur peut façonner sa propre version de l'histoire. Bien que certains personnages secondaires puissent manquer de profondeur et que quelques passages s'étirent parfois, Fallout 3 demeure une référence incontournable pour sa capacité à allier liberté de gameplay et richesse scénaristique.

9/10

DUREE DE VIE

Le jeu propose une durée de vie particulièrement généreuse, grâce à sa quête principale, ses nombreuses missions secondaires, son monde ouvert dense et ses contenus additionnels (DLC). Le joueur peut facilement y consacrer des dizaines, voire des centaines d'heures, selon son style de jeu et son désir d'exploration.

La liberté laissée au joueur, combinée à la rejouabilité liée aux choix moraux et aux différentes spécialisations possibles du personnage, renforce encore cette impression de richesse. Ainsi, Fallout 3 se distingue comme un jeu durable, capable de captiver sur le long terme.

8/10

ELEMENTS TECHNIQUES

Fallout 3 s'appuie sur une base technique ambitieuse pour son époque, bien qu'elle ne soit pas exempte de défauts. Construit avec le moteur Gamebryo, le jeu offre un vaste monde ouvert regorgeant de détails, mais il est également marqué par plusieurs limitations techniques : bugs fréquents, instabilités, animations rigides et une intelligence artificielle parfois peu convaincante. Malgré ces imperfections, les performances étaient globalement satisfaisantes sur la majorité des configurations de l'époque. De plus, la communauté des moddeurs a joué un rôle clé en améliorant considérablement l'expérience au fil des années. En résumé, même si la technique de Fallout 3 trahit son âge, son ambition et le soutien actif de sa communauté lui permettent de rester un jeu apprécié et toujours jouable aujourd'hui.

7/10



ACCESSIBILITE

Fallout 3 GOTY se distingue par une relative accessibilité pour un RPG de son époque, tout en présentant certaines limitations. Le jeu propose plusieurs niveaux de difficulté et une interface globalement intuitive, ce qui le rend accessible à un public varié, même sans grande expérience des jeux de rôle. Cependant, il manque d'options d'accessibilité avancées, telles que des sous-titres personnalisables, des aides à la navigation ou des paramètres adaptés aux joueurs en situation de handicap, ce qui reflète les standards de 2008. Par ailleurs, la complexité de certains systèmes, comme la gestion des compétences, le karma ou l'inventaire, peut représenter un défi pour les nouveaux venus. Malgré ces points, Fallout 3 reste généralement abordable, surtout pour ceux prêts à s'investir dans ses mécaniques et à en découvrir les subtilités.

8/10

MON SENTIMENT

Après de nombreuses heures passées dans les Terres désolées, Fallout 3 laisse un sentiment fort, mélange de fascination et de nostalgie.

Malgré ses défauts techniques et quelques mécaniques datées, le jeu réussit à captiver par la richesse de son univers, la liberté qu'il offre et l'atmosphère unique qui s'en dégage. Chaque ruine explorée, chaque choix moral, chaque rencontre imprévue contribue à une expérience personnelle marquante. En tant que testeur, je retiens surtout l'impact narratif du jeu et sa capacité à immerger durablement le joueur dans un monde à la fois hostile et étrangement vivant.

Fallout 3 n'est peut-être pas parfait, mais il a clairement marqué l'histoire du jeu vidéo et mérite encore aujourd'hui d'être découvert !

18/20



EN CONCLUSION

Après des heures et des heures passées sur ce jeu, que j'ai d'ailleurs terminé plusieurs fois avec un immense plaisir, c'est toujours une véritable satisfaction de rejouer à ce chef-d'œuvre qui a marqué durablement les esprits en 2008.

Pour moi, cela restera sans aucun doute une des grandes références du genre, grâce à son côté à la fois sombre, glauque et particulièrement amusant. Une expérience mémorable à revivre encore et encore.

Par Marco Retrogaming



RESUME ET CONCLUSION

Nos critères	Notes
Graphismes	8/10
Gameplay	17/20
Bande-son	9/10
Histoire et narration	9/10
Durée de vie	8/10
Éléments techniques	7/10
Accessibilité	8/10
Sentiment du testeur	18/20
Verdict final	84/100

J'aime en 5 points :

1. Univers immersif
2. Liberté d'exploration
3. Ambiance sonore
4. Système VATS
5. Narration personnelle

J'aime pas en 5 points :

1. IA limitée
2. Graphismes datés
3. Bugs fréquents (PC)
4. Choix moraux simplifiés
5. Factions peu développées



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

NOTE FINALE :

84/100

Wizard Furusato

Saint Hilaire de riez
Salle de la baritaudière

3/4
JAN

2
0
2
6



7 € journée
12 € W-E



Illustration : jenkry

PREVIEW - Le JEU DE BOXE VR que personne n'attendait... mais qui frappe FORT !



- **Titre du jeu :** BOXING UNDERDOG
- **Développeur / Éditeur :** Damian Boczek - Gawliczek
- **Plateforme(s) VR :** Meta Quest 2/3/3S/PRO
- **Date de sortie :** Juillet 2025
- **Genre :** Sport, Action, Simulation, Combat
- **Tarif :** 17,99€ (Early Access)

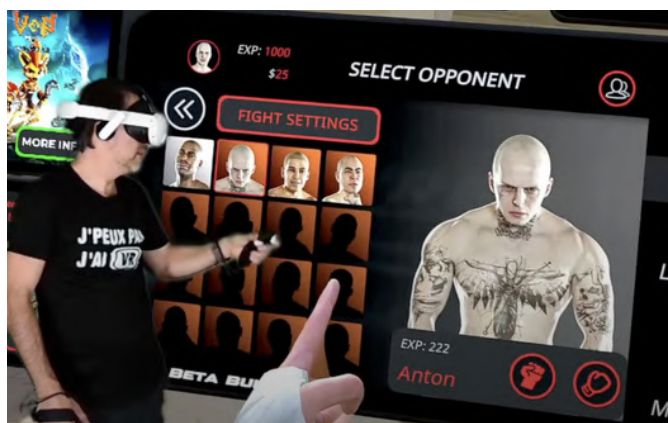
Découvrez l'univers de BOXING UNDERDOG, un jeu de boxe en Réalité Virtuelle [VR] actuellement disponible en Accès Anticipé sur Meta Quest 2/3/3S/Pro depuis le 28 juillet 2025 et développé par le Studio MONOLOGIC GAMES.

Proposé au prix de 17,99 € sur le Meta Store, ce jeu en cours de développement promet une expérience immersive où vous pourrez transpirer, esquiver et envoyer des crochets sans risquer un véritable combat !

Retrouvez mes premières impressions en live sur ma chaîne YouTube. Ce tout nouveau titre, qui s'impose comme un concurrent sérieux face à des jeux tels que CREED : RISE TO GLORY et THE THRILL OF THE FIGHT, se démarque dès le premier regard grâce à son esthétique soignée. Conçu pour exploiter pleinement les capacités des casques autonomes, il propose une expérience immersive et captivante.



Cependant, en raison de son statut d'Accès Anticipé, le contenu reste encore limité. Avec une physique réaliste et un gameplay prometteur orienté simulation, ce jeu montre un potentiel indéniable. Des améliorations, notamment en ce qui concerne la qualité sonore et la correction de quelques bugs, seront toutefois nécessaires pour atteindre un niveau d'excellence. Un des aspects les plus intéressants de BOXING UNDERDOG est son mode multijoueur en ligne, qui permet de s'entraîner et de se mesurer à des adversaires réels du monde entier ou ses amis.

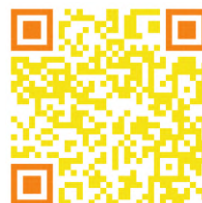


Ce mode apporte une nouvelle dimension au gameplay en testant non seulement vos compétences physiques, mais aussi votre stratégie et votre capacité à lire les mouvements de vos opposants. Que vous soyez débutant ou boxeur aguerri, ce mode promet des affrontements dynamiques et intenses, renforçant ainsi l'aspect communautaire du jeu.

MON AVIS

En résumé, un début prometteur pour ce jeu VR, à suivre de près dans les mois à venir pour tous les passionnés de boxe virtuelle !

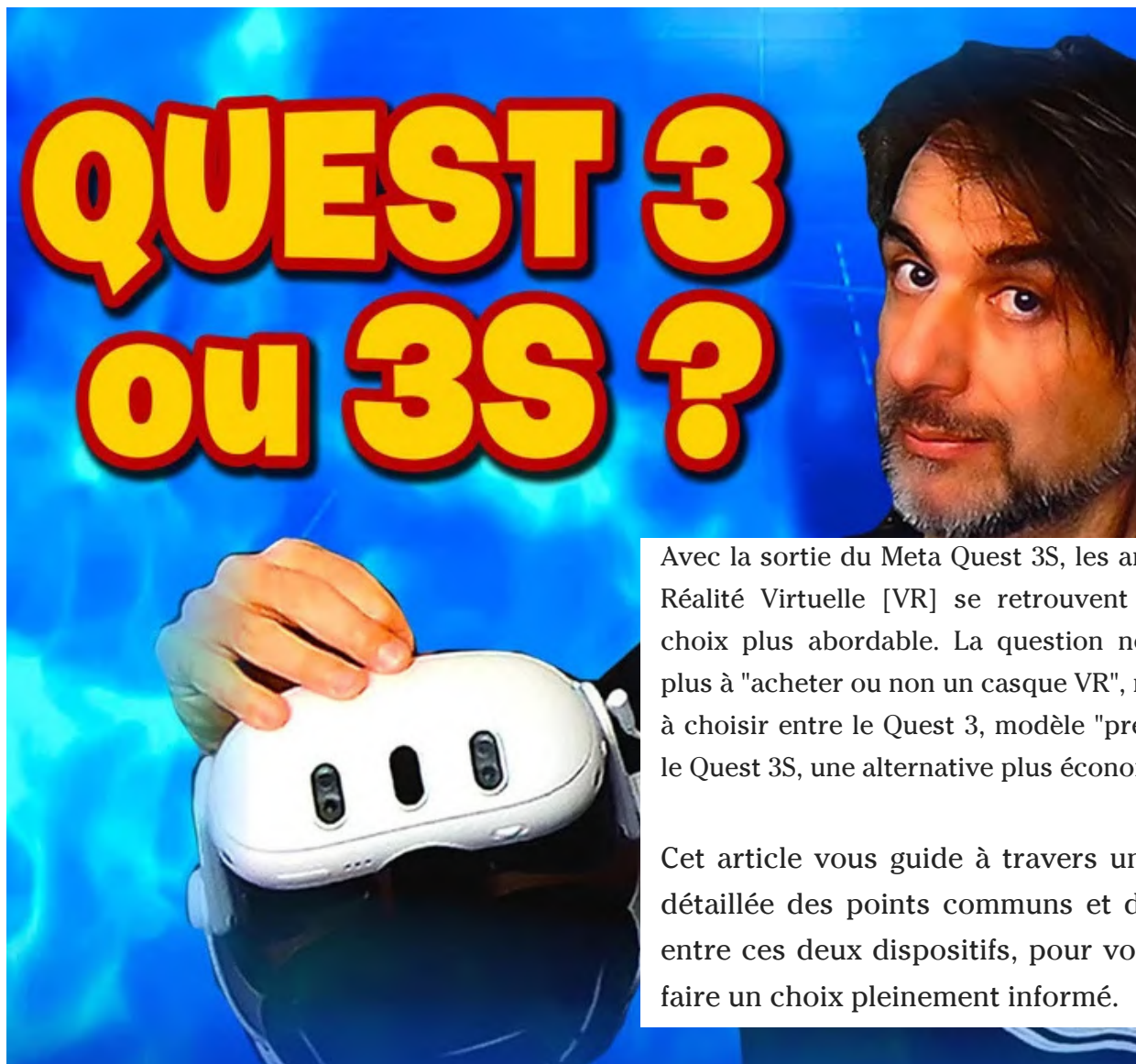
Par VirtualGo



Visionnez la
preview du jeu sur
YouTube en
flashant ce code QR

META QUEST 3 ou 3S

Quel Casque choisir ?



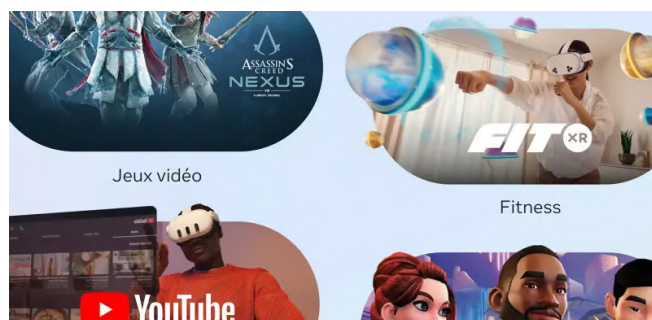
Avec la sortie du Meta Quest 3S, les amateurs de Réalité Virtuelle [VR] se retrouvent face à un choix plus abordable. La question ne se limite plus à "acheter ou non un casque VR", mais plutôt à choisir entre le Quest 3, modèle "premium", ou le Quest 3S, une alternative plus économique.

Cet article vous guide à travers une analyse détaillée des points communs et différences entre ces deux dispositifs, pour vous aider à faire un choix pleinement informé.

POINTS COMMUNS : UNE PERFORMANCE DE POINTE

Malgré la différence de prix, le Quest 3 et le Quest 3S partagent un élément clé : le processeur Snapdragon XR2 Gen 2, une véritable révolution technologique. Ce processeur garantit des performances fluides et une compatibilité totale avec le vaste catalogue d'applications Meta.

Ainsi, que vous optiez pour le Quest 3 ou le 3S, vous profiterez de la même bibliothèque de jeux et d'expériences immersives en VR ou Réalité Mixte (MR) qui est la technologie du moment. Personne ne sera laissé de côté en termes de contenu.



PRINCIPALES DIFFÉRENCES : CE QUI DISTINGUE LES DEUX MODÈLES

C'est dans des aspects tels que le design, l'affichage et les options de stockage que les différences majeures entre le Quest 3 et le Quest 3S se font ressentir. Voici un tour d'horizon des éléments clés :

- **Affichage et Lentilles** : Le Meta Quest 3 se démarque grâce à l'intégration de lentilles pancake de pointe, conçues pour offrir une expérience visuelle incomparable. Ces lentilles, à la fois plus fines et légères, améliorent nettement la clarté des images et élargissent le champ de vision (FOV), tout en rendant le casque plus compact et ergonomique. Avec une résolution impressionnante de 2064x2208 par œil, le Quest 3 surpasse le Quest 3S, qui conserve la résolution du Quest 2 (1832x1920 par œil). De plus, le Quest 3 offre une densité de pixels (PPD) supérieure, atteignant 25 contre 20 PPD pour le Quest 3S, un détail souvent sous-estimé mais crucial pour la qualité visuelle finale. À l'inverse, le Quest 3S est équipé de lentilles Fresnel, une technologie plus ancienne déjà utilisée sur le Quest 2. Bien que fonctionnelles, ces lentilles sont plus volumineuses et offrent une qualité d'image inférieure par comparaison.

- **Design et Confort** : Le Quest 3 adopte un design modernisé, compact et mieux équilibré, ce qui garantit un confort accru lors de longues sessions. De son côté, le Quest 3S reprend un design plus proche d'un Quest 2, avec un format plus volumineux et moins ergonomique face au 3.
- **Options de Stockage** : Le Quest 3, avec sa capacité de 512 Go, est idéal pour les utilisateurs ayant besoin de beaucoup d'espace pour leurs jeux et applications. De son côté, le Quest 3S est disponible en versions 128 Go et 256 Go, offrant une alternative plus accessible pour ceux qui recherchent une solution économique. Pour un usage intensif et régulier, la version 128 Go peut s'avérer limitée, tandis que le modèle 256 Go constitue un bon compromis, bien que son prix reste à considérer par rapport au Quest 3 de 512 Go.
- **Prix** : Les tarifs reflètent les différences en termes de qualité et de performance. Le Quest 3, positionné comme un modèle haut de gamme, est disponible à 550 € pour la version 512 Go. En revanche, le Quest 3S, plus abordable, coûte 330 € pour la version 128 Go et 440 € pour la version 256 Go. Il convient de noter que certains accessoires, comme une sangle rigide (avec ou sans batterie intégrée), une housse de protection, ou d'autres éléments pour améliorer le confort, impliquent des frais supplémentaires, quel que soit le modèle choisi et deviennent très vite indispensables.



META QUEST 3S



META QUEST 3

Qualcomm Snapdragon XR2 Gen 2 with 8GB of RAM	Qualcomm Snapdragon XR2 Gen 2 with 16GB of RAM
1832 x 1920, 20 PPD display 96° horizontal FOV	2064 x 2208, 25 PPD display 110° horizontal FOV

POURQUOI CHOISIR LE QUEST 3S PLUTÔT QUE LE QUEST 2 ?

Le Quest 3S est une version améliorée du Quest 2, équipé de la même puce performante que le Quest 3. Il bénéficie de fonctionnalités modernes, notamment des caméras pour la Réalité Mixte quasi similaires à celles du Quest 3, ainsi que diverses améliorations comme un meilleur son, une connectivité Wi-Fi optimisée, et bien plus encore. Mais alors, pourquoi choisir un Quest 3S plutôt qu'un Quest 2, qui est désormais encore plus abordable sur le marché de l'occasion ?

La réponse tient en trois points essentiels : sa longévité, son support à long terme et la "vraie" Réalité Mixte.

RECOMMANDATIONS FINALES

Votre choix entre ces deux modèles dépendra de vos priorités et de votre budget :

- Pour une expérience haut de gamme, avec la meilleure qualité visuelle et un confort optimal, le Meta Quest 3 est le choix idéal. Si le budget n'est pas une contrainte, il représente la référence incontournable de cette génération.
- Vous êtes nouveau dans l'univers de la réalité virtuelle ? Le Meta Quest 3S constitue une bonne option pour débiter sans dépenser une fortune si on pas le budget pour le Quest 3. Proposé à partir de 330 € pour la version 128 Go, il offre un moyen accessible de découvrir la VR, même si sa capacité de stockage pourrait être un peu limitée pour certains utilisateurs.

MA CONCLUSION

En résumé, le Quest 3 se positionne comme la référence incontournable pour quiconque souhaite vivre une expérience VR grand public de qualité. Sans hésitation, c'est mon choix privilégié et celui que je recommande vivement. De son côté, le Quest 3S joue un rôle déterminant en rendant la réalité virtuelle nouvelle génération encore plus accessible. En proposant une expérience immersive à un prix plus abordable, il permet à un plus grand nombre de découvrir toute la magie de la VR, sans compromis sur le budget. Quelle que soit l'option que vous choisirez, une immersion exceptionnelle vous attend. Alors, lequel choisirez-vous comme compagnon VR ? N'hésitez pas à me contacter sur mes réseaux sociaux pour en discuter ou poser vos questions si besoin !

Par VirtualGo



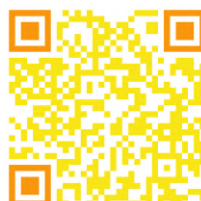
Opter pour un Quest 2, un appareil en fin de cycle de vie, pourrait rapidement devenir frustrant. De plus en plus de jeux ne seront plus compatibles avec ce modèle.

À l'heure actuelle, cela reste limité, mais des titres majeurs comme Batman ne fonctionnent déjà plus sur le Quest 2, et cette tendance ne fera que s'accroître dans le futur.

Cela dit, le Quest 2 n'est pas encore obsolète, loin de là : il reste une option viable pour les utilisateurs avec un budget très serré. À vous de décider si l'investissement dans un appareil plus récent et plus durable vaut la différence de prix !



Pour les utilisateurs du Meta Quest 2, mieux vaut opter directement pour le Quest 3. En effet, le Quest 3S, avec ses lentilles Fresnel, s'apparente davantage à une version améliorée du Quest 2. Le Quest 3 offre une évolution bien plus marquée en termes de performance et de rendu.



Visionnez le
comparatif sur
YouTube en
flashant ce code QR

PREVIEW - BESIEGE VR... j'ai tout cassé !

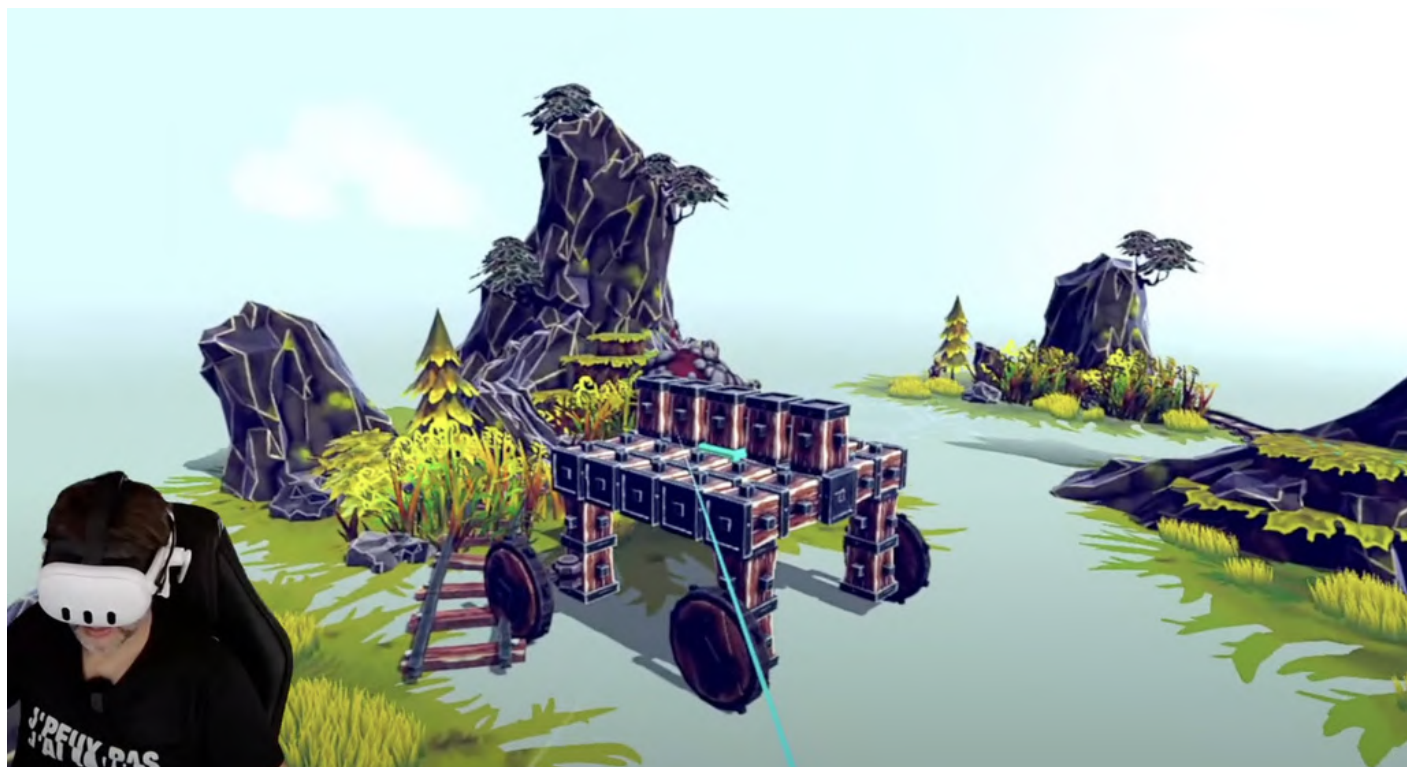


- **Titre du jeu :** BESIEGE VR
- **Développeur / Éditeur :** 3R Games
- **Plateforme(s) VR :** Meta Quest 2/3/3S/PRO
- **Date de sortie :** Juillet 2025
- **Genre :** Sandbox, Action
- **Tarif :** 17,99€

Plongez dans l'univers de BESIEGE VR, désormais disponible sur Meta Quest ! Après son succès sur PC, Xbox et PlayStation dans une version non-VR, le jeu fait une entrée remarquée en réalité virtuelle. Lancé le 31 juillet 2025 sur le Meta Quest Store au tarif de 17,99 € et développé par le Studio 3R Games – également connu pour Thief Simulator VR – Besiege VR est un véritable terrain de jeu pour les amateurs de construction et de destruction. Préparez-vous à une expérience unique !

Dans cette vidéo, je vous emmène à la découverte de ce bac à sable médiéval en Réalité Virtuelle, où vous avez carte blanche pour concevoir des machines de guerre complètement folles... et les regarder exploser dans tous les sens !

Au programme : une créativité sans limites, une physique réaliste, des moments épiques et une généreuse dose de destruction. Besiege VR tire pleinement parti des capacités du Quest en mode autonome (sans PC), offrant un gameplay à la fois amusant et captivant, malgré des visuels relativement simples. On se prend rapidement au jeu, expérimentant, inventant et concevant des solutions ingénieuses pour atteindre ses objectifs. Les possibilités ? Absolument infinies !



Design propre et simple mais un Gameplay vraiment addictif

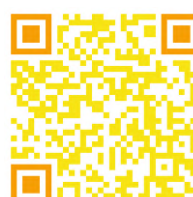
MON AVIS

En résumé, cette découverte est une excellente surprise.

Si le design simpliste du jeu peut sembler peu attrayant au premier abord, il réserve une expérience captivante pour tous ceux qui aiment relever des défis et concevoir des machines !

J'approuve pour les esprits créatifs et les bâtisseurs ... ou les destructeurs !

Par VirtualGo



Visionnez la
preview du jeu sur
YouTube en
flashant ce code QR

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

The last of us Saison 2 est terminé ! Le point sur cette série qui déchaine les fans !



Ça y est, nous y sommes ! L'épisode 7 de la deuxième saison de The Last of Us est terminé. Avec cet épisode, c'est également la fin de cette saison 2 qui a tant divisé les fans. Lolo, notre expert passionné de la série, tentera d'apporter un éclairage plus nuancé à ce que j'ai trouvé décevant. Pour ma part, c'est avec étonnement que je réalise que c'est "déjà" la fin du chapitre consacré à Ellie, qui cédera sa place à Abby dans la prochaine saison.

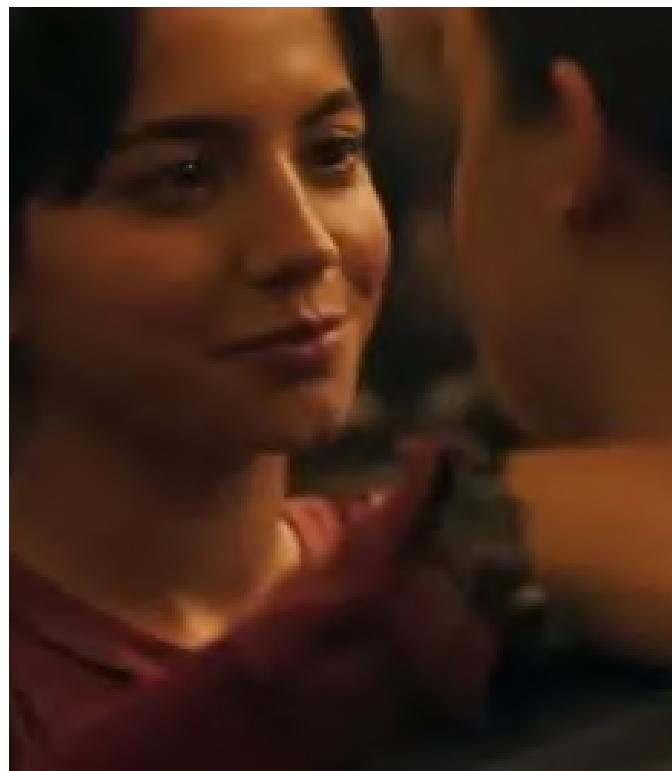
Sept épisodes. Ils ont choisi de condenser la première partie du deuxième jeu en seulement sept épisodes. Le résultat ?

Une narration accélérée, des pans entiers de l'histoire élagués, et une difficulté évidente à suivre le fil narratif, particulièrement dans les deux derniers épisodes, tellement condensés qu'ils en perdent leur fluidité.

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.

Cependant, il faut aussi prendre en compte la réalité des tournages. Les coûts sont aujourd'hui exorbitants, les plannings de production de plus en plus intenses, et l'épuisement sur les plateaux bien réel. Il faudra donc se contenter de cette transition un peu précipitée, où Ellie cède rapidement la place à Abby dans la scène finale.

Quant à la fidélité au jeu vidéo, je dirais que oui, la série s'en rapproche, mais la mise en scène, à mon avis, est bien plus fade que dans le jeu. Le rythme effréné de la saison 2 contraste fortement avec la richesse et l'intensité émotionnelle de la première. Dans le jeu vidéo, Joel est progressivement éclipsé par Ellie, qui gagne en charisme et en importance dans la narration.

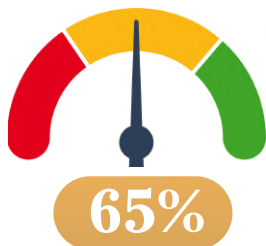


Dans la série, c'est l'inverse : Ellie, incarnée par Bella Ramsey, est certes attachante, mais reste bien moins charismatique que Joel, interprété avec brio par Pedro Pascal.

Dans la première saison, Joel occupe tout l'espace, tandis que la seconde saison tente soudainement de donner plus de poids à Ellie, mais sans grand succès. Bella Ramsey a dû mal à porter seule le reste de la saison. De nouveaux personnages secondaires, comme Dina, sont introduits, mais le côté "girly" et trop léger de Dina ne colle pas vraiment avec l'ambiance du jeu vidéo ni avec les événements qui se dessinent pour la suite de la série.

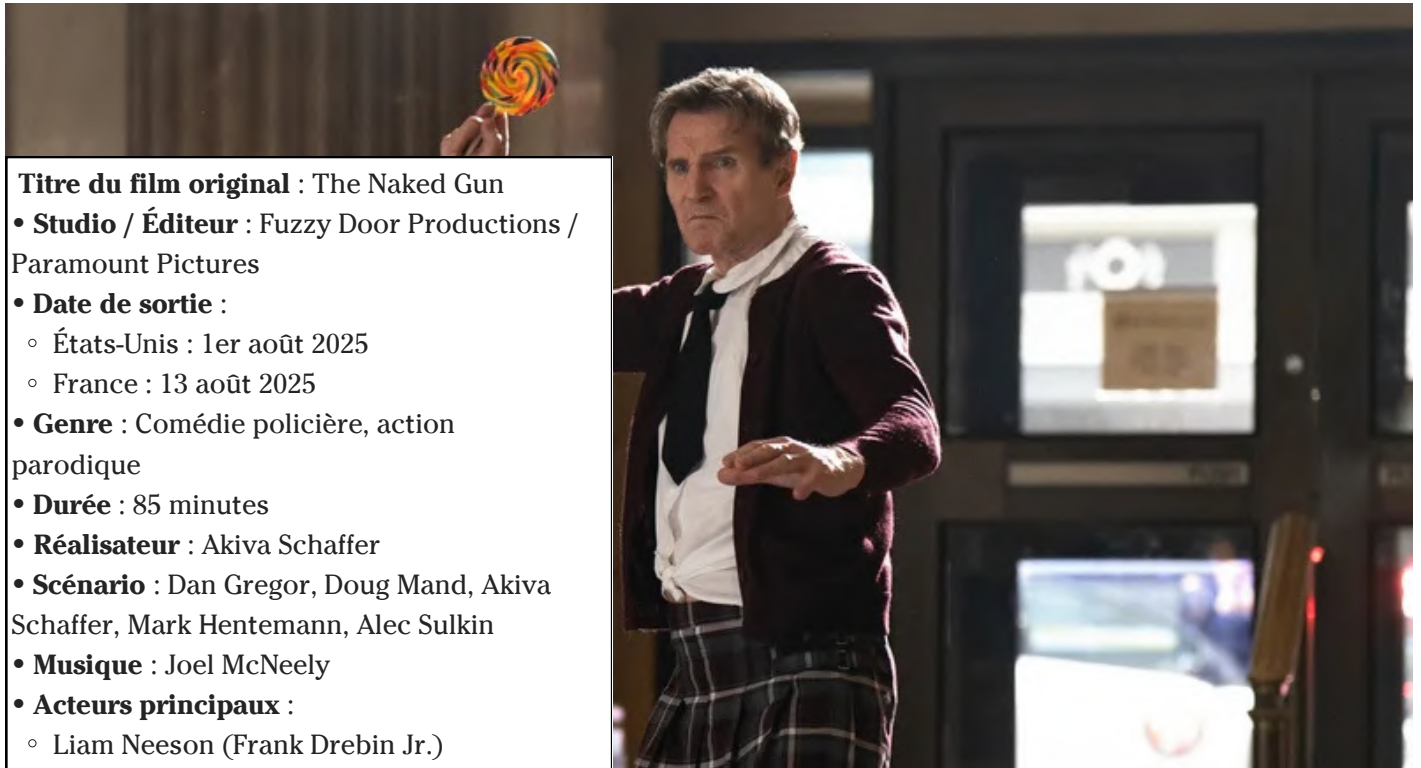
Cela dit, le casting reste globalement solide, malgré quelques exceptions. Vous l'aurez compris, malgré les arguments de mon ami Lolo, je reste un peu sur ma faim. La série est bien, mais pas exceptionnelle... J'ai toutefois beaucoup d'espoir pour la saison 3, où Abby deviendra le personnage central. Mais pour cela, il faudra encore patienter... jusqu'en 2027 !

Par Alex Petit Gamer



Visionnez
l'émission de la
critique sur
YouTube en
flashant ce code QR

Avis sur le film Y a t-il un flic pour sauver le monde ?



Titre du film original : The Naked Gun

• **Studio / Éditeur :** Fuzzy Door Productions / Paramount Pictures

• **Date de sortie :**

- États-Unis : 1er août 2025
- France : 13 août 2025

• **Genre :** Comédie policière, action parodique

• **Durée :** 85 minutes

• **Réalisateur :** Akiva Schaffer

• **Scénario :** Dan Gregor, Doug Mand, Akiva Schaffer, Mark Hentemann, Alec Sulkin

• **Musique :** Joel McNeely

• **Acteurs principaux :**

- Liam Neeson (Frank Drebin Jr.)
- Pamela Anderson
- Paul Walter Hauser
- Kevin Durand
- Danny Huston

On est clairement sur du quiproquo en pagaille, de la gaffes à tout va et c'est ce qui fera la force de cette saga, à l'époque.

L'ORIGINE DU FILM

Je pense qu'il est important avant de parler de ce film de remettre celui-ci dans son contexte, à savoir l'origine story.

Nous sommes en 1982 et un ovni dans le genre comique débarque sur la télé américaine avec la série Police Squad qui

de part son succès donnera en 1988 au tout premier opus de la saga Y a t-il un flic avec comme acteur principal, le regretté Leslie Nielsen, qui incarnera le rôle du flic Frank Drebin, pas moins de 3 fois au cinéma et qui jouait déjà à l'époque de Police Squad.

LE SYNOPSIS

La saga reprend des années plus tard, Frank Drebin est décédé et c'est son fils Frank Drebin Junior qui reprend le flambeau dans la brigade spéciale de la police.

L'histoire commence par le braquage d'une banque, qui permet d'introduire tout de suite le ton du film et le personnage tenu par Liam Neeson.

Ce braquage aura son importance dans la suite du déroulement du film.

UN HUMOUR QUI DIVISE, MAIS QUI ASSUME

Soyons clairs dès le départ : si l'humour n'est pas votre truc, ce film ne vous conviendra probablement pas. Mais si vous êtes encore là, parlons-en.

Le défi était ambitieux : ressusciter une licence culte sans son acteur emblématique, tout en restant fidèle à son esprit sans le trahir ni l'affadir. Et le pari est brillamment relevé.

LIAM NEESON, LÀ OÙ ON NE L'ATTENDAIT PAS

Liam Neeson est tout simplement impressionnant dans ce rôle inattendu. Après l'avoir vu dans des films comme Star Wars, Taken, La Liste de Schindler, Batman ou encore Narnia, le voir s'éloigner de ses rôles habituels de personnages sombres, violents ou fantastiques est un vrai plaisir.

Il explore ici une facette totalement différente de son talent, et cela fait un bien fou.

Liam Neeson est tout simplement impressionnant dans ce rôle inattendu. Après l'avoir vu dans des films comme Star Wars, Taken, La Liste de Schindler, Batman ou encore Narnia, le voir s'éloigner de ses rôles habituels de personnages sombres, violents ou fantastiques est un vrai plaisir.

Il explore ici une facette totalement différente de son talent, et cela fait un bien fou. Il est évident qu'il a pris un réel plaisir à interpréter ce personnage, et honnêtement, l'idée d'un éventuel nouvel opus dans les années à venir ne serait pas surprenante.

Une autre performance qui m'a vraiment marqué : Pamela Anderson dans le rôle de Beth. Elle est méconnaissable, parfaitement dans le ton du film. Son jeu est juste, sans exagération, et son duo avec Liam Neeson fonctionne à merveille, avec une vraie alchimie à l'écran.

Le film regorge également de petites surprises pour les fans de la saga, avec des clins d'œil bien pensés et la présence de guests inattendus comme Busta Rhymes, Cody Rhodes ou encore Bruce Buffer, le célèbre annonceur des combats UFC.





UN RYTHME MAÎTRISÉ, UNE COMÉDIE QUI RESPIRE

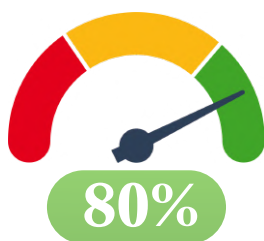
Le rythme du film est bien dosé, alternant entre des scènes pleines d'énergie et des moments plus calmes pour permettre aux spectateurs de reprendre leur souffle. Ce film apporte une vraie bouffée d'air frais, dans une époque où nous avons plus que jamais besoin de rire.

Certes, l'humour ne plaira pas à tout le monde, chacun ayant sa propre sensibilité, mais ce film réussit ce que peu d'autres parviennent à faire : il fait du bien. D'ailleurs, à la fin de la séance, les applaudissements nourris des spectateurs en disent long sur l'impact qu'il a eu.

NOTEZ LA DATE : LE 13 AOÛT, THÉRAPIE PAR LE RIRE

Alors, notez bien la date : le 13 août, jour de la sortie officielle. Ne tergiversez pas, foncez ! Ce film mérite votre attention, et qui sait, il pourrait bien devenir une véritable thérapie par le rire.

Par Otakufan



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



Alex Petit Gamer Interview Daphné Hong, Superviseure 3D chez Mikros Animation

DAPHNE HONG, UNE ARTISTE DE TALENT

Daphné raconte un parcours incroyable qui en inspirera beaucoup ...



DE LA 2D À LA SUPERVISION 3D : LE PARCOURS INSPIRANT DE DAPHNÉ HONG

Dans une interview exclusive sur la chaîne d'Alex Petit Gamer, Daphné Hong, superviseuse d'animation chez Mikros Animation, a partagé le récit fascinant de son évolution professionnelle, passant de la passion d'enfant pour le dessin à un rôle clé dans l'industrie de l'animation 3D.

UN RÊVE D'ENFANT FORGÉ PAR DISNEY ET LE JAPON

Dès son plus jeune âge, Daphné Hong s'est passionnée pour le dessin et l'animation. Bercée par les classiques de Disney et l'effervescence des productions japonaises, elle a nourri sa créativité, posant ainsi les bases de sa future carrière. C'est à la prestigieuse école française Supinfocom qu'elle a formalisé son talent, en se spécialisant dans l'art de la 3D, une discipline qui allait transformer son parcours.

UNE TRANSITION DE CARRIÈRE RÉUSSIE

Sa trajectoire n'a pas été linéaire. Daphné a fait ses premiers pas professionnels en tant que graphiste 2D chez Ubisoft, travaillant sur des titres comme le jeu Largo Winch. Après cette expérience, elle a pris un tournant décisif en se réorientant vers la 3D.

Ce choix s'est avéré judicieux, lui ouvrant les portes de projets d'envergure. Son portfolio s'est enrichi de collaborations sur des blockbusters tels qu'Arthur et les Minimoys, Adèle Blanc-Sec, Thor, Moi, Moche et Méchant 3 et Astérix : Le Domaine des dieux, démontrant son expertise grandissante.

LE RÔLE INATTENDU DE SUPERVISEUSE

Aujourd'hui, Daphné Hong occupe le poste de superviseuse d'animation chez Mikros Animation, à Montréal. Un rôle qu'elle n'avait pas envisagé au début de sa carrière, mais qui s'est imposé comme une évolution naturelle. Elle est désormais responsable de l'encadrement des équipes et de la gestion des projets, un rôle qui allie créativité technique et leadership.

LES CONSEILS D'UNE EXPERTE AUX JEUNES ARTISTES

Daphné Hong, forte de son parcours, livre des conseils essentiels aux futurs animateurs : persévérer, mais aussi savoir changer de cap. Elle défend l'IA comme alliée créative et incarne, par son exemple, les valeurs clés de l'industrie : passion, curiosité et adaptabilité.

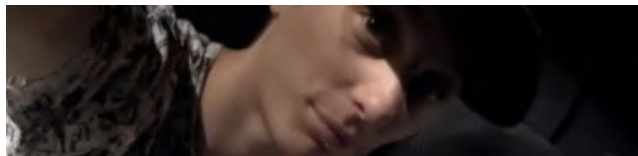
Par Alex Petit Gamer



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



Jurassic World : Renaissance 4DX



Titre du film original : Jurassic World: Rebirth

• **Studio / Éditeur :** Amblin Entertainment / The Kennedy/Marshall Company

• **Date de sortie :**

◦ États-Unis : 4 juillet 2025

◦ France : 4 juillet 2025

• **Genre :** Action, aventure, science-fiction

• **Durée :** 134 minutes

• **Réalisateur :** Gareth Edwards

• **Scénario :** David Koepp

• **Musique :** Alexandre Desplat

• **Acteurs principaux :**

◦ Scarlett Johansson (Zora Bennett)

◦ Mahershala Ali

◦ Jonathan Bailey

◦ Rupert Friend

◦ Manuel Garcia-Rulfo



UNE IMMERSION 4DX INCROYABLE !

Impatiente de découvrir le dernier chapitre tant attendu de la saga, Jurassic World : Renaissance, je naviguais entre un enthousiasme grandissant et une appréhension persistante.

Après la déception causée par le volet précédent, j'espérais sincèrement enfin vivre une expérience à la hauteur des attentes et digne de cette franchise emblématique. C'est ce qui m'a finalement décidé à tenter cette aventure unique en 4DX.

Et quelle aventure mémorable et immersive ce fut, une expérience qui restera gravée dans ma mémoire !

Honnêtement, le format 4DX transforme véritablement l'expérience cinéma en quelque chose d'exceptionnel. Les secousses, les poursuites effrénées et les scènes aquatiques m'ont totalement immergé dans l'action d'une façon unique.

Chaque mouvement, chaque vibration et chaque impact se font pleinement ressentir physiquement, rendant le film non seulement plus intense, mais également complètement inoubliable.

Si tu es amateur de sensations fortes et de nouvelles expériences immersives, c'est indéniablement un véritable atout à ne surtout pas manquer.

UN RETOUR AUX SOURCES INATTENDU

J'ai été agréablement surprise par la qualité du scénario. Le film parvient à retrouver l'esprit simple et percutant des tout premiers Jurassic Park. L'histoire est fluide, cohérente, et ne s'embarrasse pas d'explications inutiles. J'ai particulièrement apprécié les clins d'œil subtils aux premiers films, ajoutant une touche de nostalgie parfaitement dosée. Les acteurs livrent des performances convaincantes, et le suspense autour des dinosaures hybrides est brillamment mené. Bien que la question de la taille des dinosaures à l'écran persiste, cela reste un détail mineur face à la qualité globale de l'oeuvre.

LE SOUFFLE DES NOUVELLES CRÉATURES

Un des points forts du film réside dans l'introduction de nouveaux dinosaures, qui ne se contentent pas d'être de simples éléments décoratifs. Leur présence apporte une véritable fraîcheur tout en instaurant une tension permanente. Ces créatures ne se bornent pas à pourchasser les personnages ; elles interagissent de manière surprenante avec leur environnement, ajoutant une dimension inattendue à l'histoire. Une partie de l'intrigue s'articule autour de ces spécimens fascinants, intensifiant progressivement les enjeux à mesure que de nouvelles espèces sont révélées. Le film maintient un suspense captivant, notamment grâce aux dinosaures hybrides, qui, sans trop en dire, s'imposent comme une réussite remarquable tant par leur design que par la menace qu'ils incarnent.



UN DIGNE SUCCESSEUR ?

Pour moi, ce film a tout pour séduire. L'intrigue est captivante, les visuels sont à couper le souffle, et le suspense est parfaitement maîtrisé. On embarque dans une véritable aventure aux côtés de nouveaux personnages, et j'ai apprécié que le film ne tombe pas dans l'excès d'explications, nous laissant pleinement savourer l'action.

MON VERDICT !

À mes yeux, Jurassic World : Renaissance mérite sans conteste sa place bien méritée en tant que troisième meilleur film de la saga emblématique Jurassic Park/World. Une véritable expérience cinématographique immersive et captivante, surtout en 4DX, qui permet de profiter pleinement de chaque instant, offrant ainsi un final spectaculaire et à la hauteur des attentes liées à cette franchise légendaire et intemporelle. Un autre aspect remarquable de ce film réside dans le développement approfondi de ses personnages, qui gagnent en complexité et en profondeur. Les dilemmes moraux auxquels ils sont confrontés ajoutent une dimension humaine et réaliste à l'intrigue, créant un lien émotionnel puissant avec le spectateur. Cette approche narrative, combinée à des performances saisissantes des acteurs, élève encore davantage l'ensemble de l'oeuvre.

Par Yumi Game 0



Visionnez la bande
annonce 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

TOURNOIS

veuillez vous munir de
vos manettes
personnelles pour les
tournois



HunterXHunter

Pokemon pocket

MarioKart World

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

PREVIEW - LE jeu de plateau en VR / MR de Référence !



- **Titre du jeu :** DEMEO
- **Développeur / Éditeur :** Resolution Games
- **Plateforme(s) VR :** Meta Quest 2/3/3S/PRO, Steam PCVR, Pico 4 / 4 ULTRA / PSVR2
- **Date de sortie :** Mai 2021 (Quest)
- **Genre :** Jeux de société, Stratégie, Jeux de rôles
- **Tarif :** 39,99€

LE JEU DE RÔLE QUI REDONNE VIE À LA MAGIE DES JEUX DE PLATEAU

Lancé en mai 2021, Demeo est un jeu de rôle en Réalité Virtuelle [VR] et Réalité Mixte [MR], développé par Resolution Games. Disponible sur META QUEST 2/3/3S/PRO, PICO 4, PSVR 2, PCVR STEAM, ainsi qu'en version NON VR (bientôt sur MAC et Apple Vision aussi), le jeu est entièrement compatible cross-plateforme pour un prix de 39,99€.

Ce titre capture l'essence des jeux de plateau classiques et vous propulse, avec vos amis, dans un univers fantastique où le donjon-crawling devient un véritable art. Vous incarnez un héros et explorez, tour par tour, des donjons remplis de monstres, de pièges et de trésors. Jouable en coopération jusqu'à 4 joueurs ou en solo, Demeo recrée l'ambiance conviviale d'une soirée jeux entre amis, sans avoir à sortir de chez soi, pour des parties captivantes qui peuvent durer plusieurs heures.

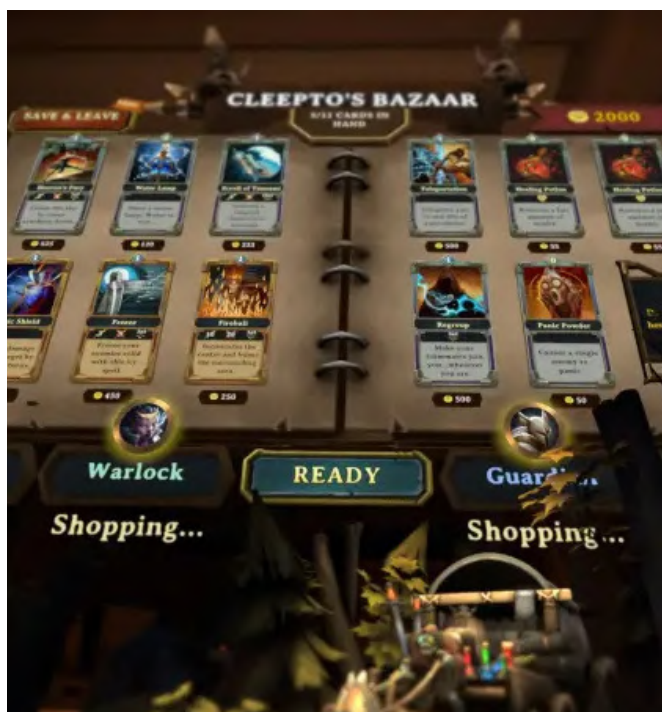
UNE EXPÉRIENCE DE JEU DE PLATEAU COOPÉRATIF IMMERSIVE :

Plongez dans un gameplay stratégique en tour par tour où chaque joueur doit choisir une action clé : se déplacer, attaquer ou utiliser une carte. La survivabilité dépend d'une collaboration efficace et d'une stratégie bien pensée.

Prenez le rôle d'un chasseur, sorcier, assassin, gardien, barde, envoûteuse, ou testez le nouveau personnage, Uhrak le barbare. Chaque héros dispose de compétences uniques et de cartes exclusives, renforçant l'importance du travail d'équipe.

Un bestiaire impressionnant : Préparez-vous à affronter des ennemis variés comme des araignées géantes, des gobelins surnois et d'autres créatures monstrueuses. Chaque niveau introduit de nouveaux défis toujours plus captivants.

Des cartes stratégiques puissantes : Collectez des cartes au fil de l'aventure pour débloquent des capacités spéciales, des sorts, des soins ou des attaques dévastatrices. Enrichissez votre expérience avec 5 campagnes complètes incluses, chacune offrant de nouveaux environnements, défis et bonus à découvrir.



LES POINTS FORTS DE DEMEO

Une expérience coopérative exceptionnelle : Le cœur de Demeo réside dans son mode multijoueur. Collaborer pour établir une stratégie est extrêmement satisfaisant et renforce l'immersion.

Une direction artistique soignée : L'impression de se pencher au-dessus d'une table de jeu miniature est fidèlement recrée. Le style visuel, à la fois captivant et immersif, s'intègre parfaitement à l'univers du jeu. Une réalisation impeccable qui s'adapte idéalement au support.

Une rejouabilité infinie : Grâce à la génération procédurale des niveaux, chaque partie est différente. Les ennemis, les trésors et les cartes se renouvellent à chaque partie.

Accessibilité : Contrairement aux jeux d'action VR, le gameplay au tour par tour limite les risques de mal des transports (cinétose), offrant une expérience confortable pour tous.

Réalité mixte : Avec les appareils Meta Quest et Pico 4, profitez d'un mode Réalité Mixte qui intègre votre environnement réel pour une immersion encore plus poussée.

QUELQUES LIMITES À NOTER

Une expérience solo moins captivante : Bien que jouable en solo, l'expérience perd en profondeur. L'IA des coéquipiers est limitée et ne remplace pas l'interaction humaine.

Un défi corsé : Même en mode facile, Demeo peut s'avérer difficile, ce qui pourrait décourager les nouveaux joueurs. Une mauvaise série d'actions peut rapidement mener à une défaite frustrante.



INFOS BONUS :

Un Spin-Off intitulé Demeo Battles, axé sur le PvP, est également disponible. Cette version réduit la durée des parties tout en conservant l'univers fascinant de Demeo. Elle offre un mode compétitif intense où vous pourrez démontrer vos talents stratégiques dans des affrontements joueur contre joueur contrairement à DEMEO qui est en coopération. Une nouvelle façon de vivre l'univers Demeo avec plus d'action et de rivalité.



MON AVIS

Demeo est une réussite incontestable dans le domaine des jeux de rôle en VR. Il prouve que la Réalité Virtuelle peut enrichir des genres classiques en leur offrant une toute nouvelle dimension.

Si vous cherchez une expérience VR conviviale, immersive et stratégique, Demeo est un choix incontournable. Même si je n'étais pas un adepte de ce type de jeu au départ, j'ai été totalement séduit par cet OVNI qui, à mes yeux, définit une nouvelle référence dans son genre.

Un MUST à tester de toute urgence !

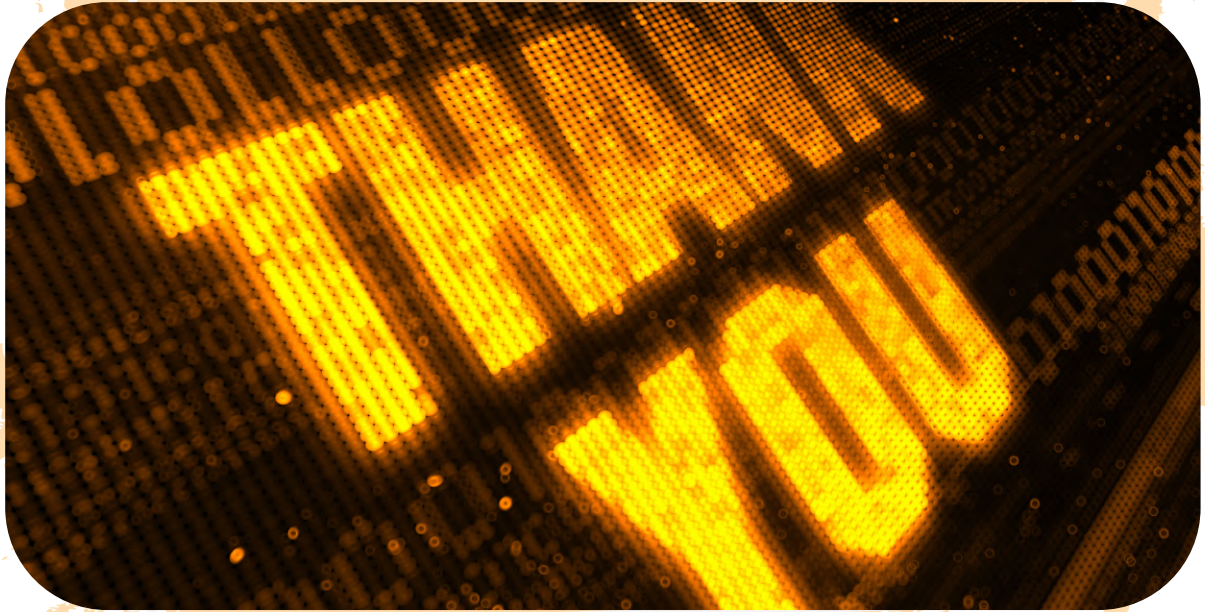
Par VirtualGo



Visionnez la
preview du jeu sur
YouTube en
flashant ce code QR

REMERCIEMENTS

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



MERCI A NOS OFFRES DE SOUTIEN :

Claire Montel

Youssef Benali

Sophie Lemoine

Julien Caradec

Aïcha Doumbia

Théo Marchand

Lucia Fernandez

Mathieu Klein

Nora El-Mansouri

Antonin Rousseau

Fatima Haddad

Marc-Antoine Duret

Chloé Nguyen

Raphaël Giraud

Isabelle Moretti

Kévin Diallo

Lina Bouchard

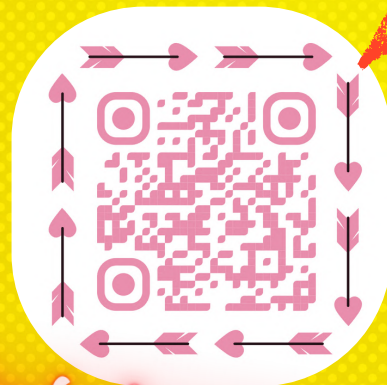
Damien Lefèvre

Maya Cohen

Jean-Baptiste Vasseur

Lucrèce Froment

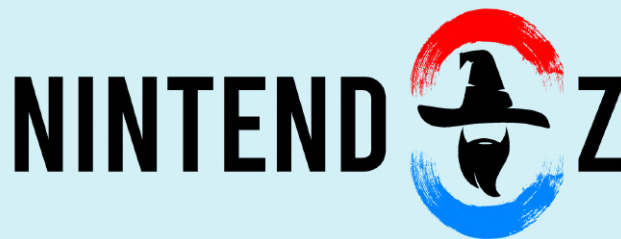
VOUS AUSSI, AIDEZ NOUS !



Rejoignez nous !

REMERCIEMENTS A NOS SPONSORS ET PARTNAIRES

La Région
Auvergne-Rhône-Alpes



DEVENEZ SPONSOR DE L'AVENTURE PGM :

contact@petitsgamersmagazine.fr

