



Niki Apergis - ma newsletter mensuelle

Culture jeu vidéo

Tout d'abord et en préambule : bonne année 2024 à toutes et à tous !

Je vous souhaite le meilleur dans vos projets personnels et professionnels, évidemment une bonne santé, et de bons moments vidéoludiques :)

En ce début 2024, n'ayant pas d'interventions prévues avant février, c'est le moment où je me pose LA question : à quoi passer le temps qui m'est laissé ?

Vidéos sur Internet, organisation d'une journée professionnelle, mise à disposition de ressources gratuites sur le site Ludistart... beaucoup de projets et d'envies, mais pas assez de temps pour tout faire, alors que choisir ? Je vous le dirai quand moi-même je le saurai !

En attendant, cette newsletter me prend déjà quelques heures à rédiger, c'est déjà ça de travaillé.

Bonne lecture, et à nouveau une belle année,

- Niki

L'actu de Niki et Ludistart



Le plus gros de mon travail actuellement : avancer sur le festival Press Play qui aura lieu du 8 au 10 mars à Colomiers (31), pour une seconde édition très prometteuse ! J'ADORE travailler sur ce festival, la précédente édition était géniale et il me tarde déjà d'être à mars, dans le feu de l'action.

J'ai aussi envoyé des cartes de vœux Ludistart à l'impression, un peu tard. Elles arriveront dans les boîtes aux lettres début février :)

Ce mois-ci j'ai joué à...



Titre : [Wonder Boy: The Dragon's Trap](#)
Genre : plateforme, action-aventure
Studio : Lizardcube
Éditeur : Dotemu
Prix : 19,99€
Joué sur : Switch, disponible PC, PS et Xbox
PEGI : 3

Wonder Boy: The Dragon's Trap ([bande-annonce](#)) est un jeu d'action-aventure et de plateforme sorti en 2017, remake du jeu éponyme de 1989, qui était le troisième épisode de cette saga signée SEGA.

Cette version modernisée est développée par les talentueux français de Lizardcube, qui nous aussi régalaient avec Streets of Rage 4. Un studio qui livre donc des versions modernes de jeux rétro, fabriqués à la main avec attention et méticulosité, respectant le matériau d'origine.

Il faut donc quelques minutes pour prendre en main et apprécier ce Wonder Boy: The Dragon's Trap, dont le gameplay est "à l'ancienne". Mais une fois adapté aux sauts, au timing des attaques, ou encore au peu d'indications sur le chemin à suivre dans un premier temps, on se prend au jeu et on se lance à l'aventure ! Notre héros (ou héroïne, avec Wonder Girl), habitant un monde médiéval-fantastique, est transformé par la créature qu'il affronte en petit dragon. Pour retrouver sa forme d'origine, il devra voyager, trouver et acheter divers objets, armes et armures, débloquer des capacités variées, affronter de multiples dangers et battre plusieurs boss - qui lui offriront à chaque fois une nouvelle transformation et le pouvoir associé : en souris on marche sur certains murs et plafonds, en poisson on nage sous l'eau, etc. ces capacités permettant de passer des obstacles et trouver les niveaux suivants.

Le respect du jeu d'origine passe aussi par cette feature inutile et donc indispensable : la possibilité, en une touche, d'afficher le mode "rétro", c'est-à-dire de passer des magnifiques visuels modernes (le jeu est très beau) au pixel art 8-bit accompagné de la musique idoine.

Un jeu qui nécessite quelques minutes pour s'accorder à son gameplay à l'ancienne, mais terriblement accrocheur une fois passées les premières minutes, pour un retour dans les années 80 qui parlera tant aux jeunes qu'à leurs parents.



Un peu d'actu



- [Tekken 8](#), jeu de combat très attendu des fans, est prévu pour fin janvier. Symbole d'un marketing devenu fou, il accueillera le premier combattant français de la franchise, Victor Chevalier, interprété par Vincent Cassel. L'occasion de le voir se battre sur Seine ([voir la bande annonce](#)).
- [L'E3 est mort](#). Celui qui était considéré comme le salon jeu vidéo le plus influent du monde, organisé annuellement à Los Angeles, a annoncé qu'il n'y aurait plus d'édition. Une conséquence de l'absence progressive des éditeurs (qui font leurs événements directement en ligne), de la montée en puissance du Summer Game Fest (en ligne aussi) et du Covid qui a empêché les événements physiques, la chute de l'E3 est le symbole d'un événementiel gaming devenu fou, qui peut se passer de présentiel et se concentrer sur la vidéo live sur Internet pour toucher un marché international.

- Symbole d'un marketing devenu fou, l'éditeur [Blizzard](#) qui pour la promotion de son Diablo 4 a organisé une campagne de don du sang, ou *blood harvest*. Une fois les 666 quarts atteints (environ 630 litres) Blizzard prévoit de [faire gagner un PC gamer](#) contenant un peu de sang humain dans le système de refroidissement liquide.
- Un artiste a posté [sur son compte Instagram](#) des images (générées par IA) présentant... des bornes arcade en marbre. Symbole d'un artiste devenu fou, har0w précise que "chaque pièce est imaginée comme une sculpture antique célébrant le jeu vidéo, tels des mythes gravés dans la pierre". Comptez 100 000\$ et un an de travail par borne, en marbre italien de Calacatta. Il me semble peu probable que des pièces soient un jour effectivement fabriquées, mais si tel est le cas... je serai très curieux de voir ça !



Dans les médias



Nouvel An : dans les jeux vidéo en ligne aussi, on fête le changement d'année

Nouvel An : dans les jeux vidéo en ligne aussi

(réservé aux abonnés)
Chaque année au 31 décembre, des milliers de joueurs se donnent rendez-vous dans leur jeu

Jeux vidéo : le succès du savoir-faire français



Jeux vidéo : le succès du savoir-faire français

Chez France TV Info, [un court reportage](#) qui évoque les forces de l'industrie française du jeu vidéo, en donnant

Handicap et jeu vidéo : des réponses très diverses à une question désormais centrale



Handicap et JV : des réponses très diverses

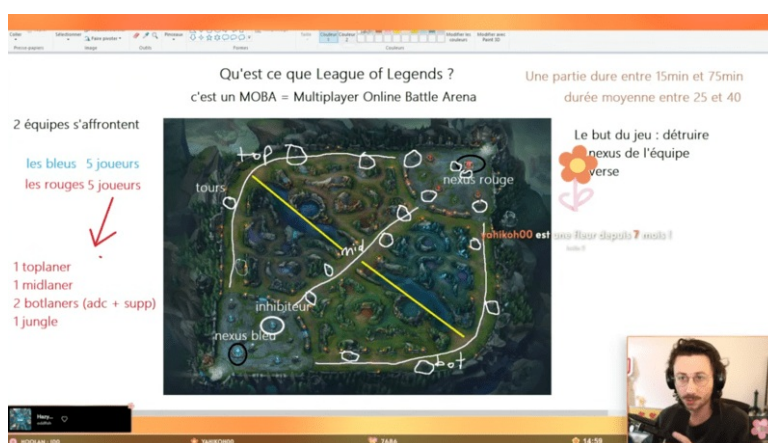
Après avoir été longtemps ignoré, le public des joueurs et joueuses handicapés est enfin dans les préoccupations de

en ligne préféré pour fêter ensemble le passage à la nouvelle année. [Le Monde raconte](#) comment et pourquoi ces joyeux fêtards passent la Saint-Sylvestre sur un jeu vidéo.

la parole notamment au studio bordelais Shiro Games.

l'industrie. Partant de la sortie récente chez Sony d'une manette PS5 dédiée aux handicaps, [l'article interroge tour à tour joueurs et associations](#) pour évoquer le matériel adapté.

Une vidéo pour terminer ?



En manque d'anecdotes ce mois-ci, je vous propose une vidéo sympa à la place.

Dans un concept qui me plaît bien, le streamer [Ponce explique à grands coups de pinceaux sur Paint](#) comment fonctionne le jeu League of Legends. Comptez 23 minutes pour tout piger (ou presque) sur ce jeu cultissime de la scène esport !

Bon mois de janvier à tous, on se retrouve début février !

Atelier Pop Culture

contact@atelierpopculture.fr

© 2024 Atelier Pop Culture - Tous droits réservés

Vous recevez cet email car vous vous êtes abonné à la newsletter d'Atelier Pop Culture.

[Voir cet email dans le navigateur](#) | [Se désabonner](#)

Envoyé avec
Brevo