



Niki Apergis - ma newsletter mensuelle

## Culture jeu vidéo

---

**Trente jeux toulousains présentés en médiathèque**, c'est ce samedi 10 février à Toulouse !

**Le Salon du jeu vidéo indépendant toulousain** prend place dans le cadre du festival du numérique en bibliothèque [Scroll !](#) organisé par Toulouse Métropole. Une collaboration entre les bibliothèques de Toulouse et l'association Toulouse Game Dev, pour présenter au grand public le travail des créateurs et créatrices de jeux vidéo du coin.

Si je n'ai pas travaillé sur l'événement (remercions plutôt Léonard, adhérent Toulouse Game Dev et secrétaire de l'asso Ludistart !) je ne peux que vous encourager à y aller si vous en avez l'occasion. Amateurs, professionnels, étudiants, vous pourrez rencontrer de nombreux créateurs issus d'horizons divers... et évidemment tester leurs jeux !

Bonne lecture,

- Niki

---

## L'actu de Niki et Ludistart



Sur quoi bosse-je en février ?

- **soirée jeu vidéo** le vendredi 9 février à Saint-Juéry

(médiathèques d'Albi, 81), avec des postes de jeu en libre accès

- **conférence** "[Pourquoi la musique de jeu vidéo est-elle si importante ?](#)" de Damien Mecheri, dans le cadre du festival Scroll ! le mercredi 21 février à Toulouse (31)
- et puis évidemment toujours beaucoup de temps passé sur la seconde édition du **festival Press Play** de Colomiers (31), qui aura lieu début mars !

---

## Ce mois-ci j'ai joué à...



Titre : [Disney Illusion Island](#)  
Genre : plateforme, metroidvania  
Studio : Dlala Studios  
Éditeur : Disney Games  
Prix : 39,99€  
Joué sur : Switch (exclusivité)  
PEGI : 7

**Disney Illusion Island** ([bande annonce](#)) est un jeu de plateforme de type metroidvania sorti en 2023.

Platformer classique, on traverse les niveaux en sautant, s'accrochant, bondissant de mur en mur, pour se rendre d'un point A à un point B. Répondant au principe même du metroidvania, les passages permettant d'avancer dans le jeu sont inaccessibles dans un premier temps (plateforme trop éloignée par exemple) et il faut d'abord traverser les niveaux en long et en large et remplir des objectifs annexes afin gagner la compétence qui permettra de progresser (un double saut en l'occurrence, pour sauter plus loin). **C'est simple, efficace, sans surprise ni gros challenge.**

Mais ne nous trompons pas, ce **Disney Illusion Island s'adresse avant tout à un jeune public** souhaitant découvrir les jeux de plateformes. Et je ne dis pas ça parce qu'il s'agit d'un jeu Disney, mais bel et bien pour son design, ses mécaniques. Le jeu est facile, relativement court, on ne peut pas attaquer d'ennemis ni mourir. Parfaitement **taillé pour le multi local jusqu'à quatre joueurs**, il est dans la veine d'un [Blanc](#) ou d'un [Hoa](#) : **une initiation au genre** pour les plus jeunes, accompagnés d'une grande soeur, d'un cousin ou des parents pour les guider et les accompagner dans l'aventure. Jeu efficace qui cible un public précis, Disney Illusion Island mériterait le sous-titre "mon premier metroidvania".



---

## Un peu d'actu



- **C'est LE phénomène vidéoludique du moment, Palworld** a de nombreuses raisons de faire parler de lui. Qualifié de "Pokémon avec des flingues" (ce qu'il n'est absolument pas, il s'agit d'un jeu de survie), beaucoup d'encre a coulé sur ce jeu japonais. Entre chiffres de vente impressionnants, nombre record de joueurs simultanés, accusations de plagiat de Pokémon, passé curieux de son créateur dans les cryptomonnaies... [le jeu surfe sur les controverses](#) et se vend par palettes jour après jour. Et sinon, c'est bien ? Il paraît que oui.
- Vous avez une Switch et cherchez toujours de nouvelles choses à proposer à vos usagers ? Après un Super Mario Bros. Wonder en octobre et un remake de Super Mario RPG en novembre, **deux nouvelles sorties sont annoncées dans l'univers de Nintendo** : [Mario vs. Donkey Kong](#) en février et [Princess Peach Showtime!](#) en mars.
- On a enfin [une bande annonce](#) d'**Indiana Jones et le Cercle Ancien**. C'est donc le retour de notre pilleur de tombes préféré, avec la voix du légendaire Richard Darbois dans la VF. Grosse production de chez Bethesda (propriété de Microsoft), il est développé par MachineGames qui nous faisait déjà taper des nazis dans sa série de jeux Wolfenstein ([bande annonce](#)). Le précédent jeu Indiana Jones date de

2011, autant dire qu'il y a une certaine attente vis-à-vis de cet opus qui se décrit comme un jeu d'action-aventure cinématique. De là à faire un lien avec les Uncharted et Tomb Raider, et la boucle est bouclée.



---

## Dans les médias



**Alkemi, un studio au carrefour des genres**  
**Studio Nantais cherchant l'originalité, Alkemi est le [sujet de cet article du CNC](#).** J'en profite pour recommander leur excellent An Ankou, un très beau Vampire Survivors-like agrémenté notamment d'une mécanique de craft. Une belle réussite !



**Facebook, laboratoire du jeu vidéo**  
On l'a peut-être un peu oublié, mais à une époque, Facebook était une plateforme privilégiée pour le jeu vidéo "casu". [Cet article du Monde](#) revient sur **l'histoire et l'héritage des jeux Facebook.**



**Prince of Persia, le jeu événement made in Montpellier**  
**Prince of Persia: the Lost Crown** est la dernière mouture de la saga emblématique de Jordan Mechner. Série culte, ce dernier épisode a été conçu par **les petites mains du studio Ubisoft de Montpellier**, à l'honneur dans [cette chronique de France Info](#).

---

## Une vidéo pour terminer ?



La **musique de jeu vidéo** est un sujet passionnant !  
Le Joueur du Grenier s'en empare et propose [une vidéo de 30 minutes](#) sur l'histoire de cet art, notamment son évolution technique et technologique.  
Avec de nombreux exemples et schémas, le sujet est maîtrisé, condensé dans un exercice de vulgarisation efficace !

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

## Atelier Pop Culture

[contact@atelierpopculture.fr](mailto: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](#)

