



TEST Clair Obscur: Expedition 33, il y a des QTE dans mon JRPG !

par **ROZZO**, le 28 April 2025
email

Je me revois, avec un ami, un soir de mai 2019, lancer un petit jeu développé par une petite équipe française qui jusque là n'était pas sur mon radar. S'en était suivi une baffre comme j'en avais rarement connue, un uppercut surprise. Un « petit jeu » certes, mais qui avait trouvé le courage d'aller boxer bien au-delà de sa catégorie, et qui avait réussi à mettre KO une partie de l'industrie. Ce jeu, c'était **A Plague Tale: Innocence**.

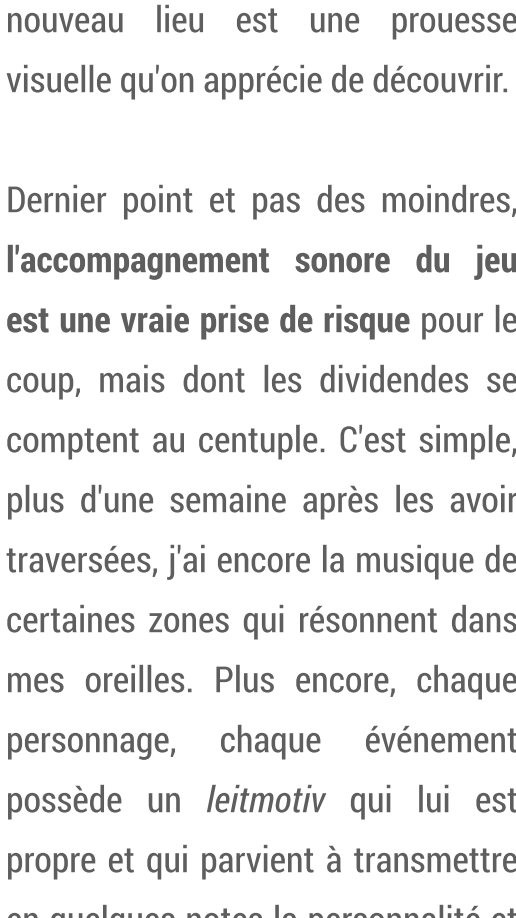


S'il peut paraître un peu cavalier, ce parallèle avec *A Plague Tale* ne me semble pas anodin. Comme **Asobo Studio** à l'époque, les développeurs de **Sandfall Interactive** arrivent un peu de nuit part, surprennent tout leur monde, et repartent avec la couronne. Pourtant, la mission qu'ils s'étaient fixée était un sacerdoce sur lequel plusieurs avant eux s'étaient cassés les dents : **faire un vrai JRPG occidental**.

Et tout comme *A Plague Tale* avant lui, **Clair Obscur: Expedition 33** a pour lui une direction artistique authentique qui lui permet de se hisser au niveau des ténors de l'industrie, une « gueule » qui nous ferait presque oublier que ce ne sont pas 300 personnes aux commandes, mais dix fois moins, soit tout juste une poignée de talents. Et cette direction visuelle se met au service d'un univers qui, lui aussi, intrigue...

Sur les épaules des géants

Dans une réalité parallèle où la « Belle Époque » semble ne s'être jamais arrêtée, les habitants de Lumière (Paris) vivent sous le joug d'une sorcière maléfique appelée "la Peintresse". Chaque année, selon un gigantesque compteur funeste qui va décroissant, les personnes d'un certain âge se trouvent « gommées » par la Peintresse et disparaissent pour toujours. Chaque année, depuis le début de ce décompte morbide il y a 67 ans, une expédition de volontaires ayant atteint l'âge limite est envoyée sur le continent qui fait face à la ville pour essayer de vaincre la Peintresse et lever la malédiction. Notre fable commence lors du passage de 34 à 33 et, à la manière de « La Horde du Contrevent », on va y suivre Gustave, chef de l'expédition trente-trois, prêt à tout pour faire avancer la cause et faire le petit pas supplémentaire qui permettra, il l'espère, de sauver l'humanité.



On se gardera bien de dévoiler davantage l'histoire de ces protagonistes, car la découverte de son monde, des créatures qui l'habitent, et des différents *plot twists* de l'intrigue sont une partie intégrante du plaisir de jeu. Globalement, sachez que l'épopée **alterne des temps forts et d'autres plus faibles**, mais que tout cela s'imbrique relativement bien pour se mettre au service d'un **sentiment de voyage amplement maîtrisé**, épaulé par **une narration dans le haut du panier** de la production actuelle. Mention spéciale aux cinématiques dont la mise en scène n'a rien à envier aux cadors du genre.

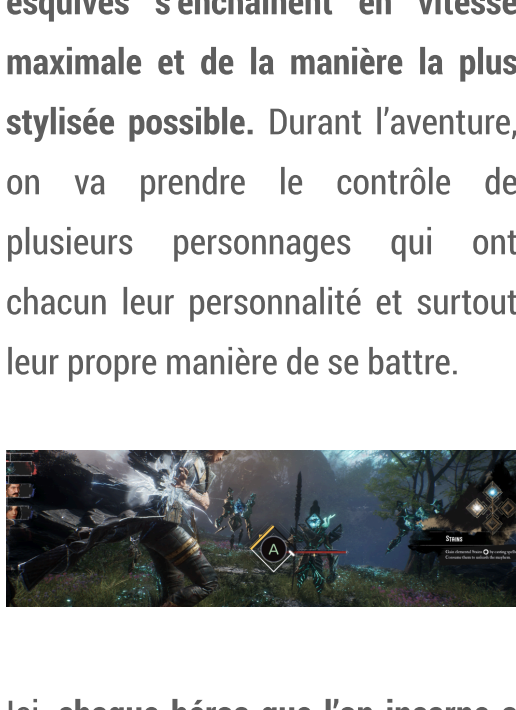
Le Continent, tel que l'appellent les habitants de Lumière, est un vaste territoire fracturé, qui va mélanger toutes les influences chères aux développeurs (Belle Époque, impressionnisme, Hayao Miyazaki de Studio Ghibli) en un tout plus ou moins cohérent. Si souvent, à leur découverte, **les lieux que l'on traverse valent le détour**, assez vite, un minuscule sentiment de déjà-vu s'installe. À force de tout suspendre et d'explorer dans les airs, les artistes créent malgré eux de la monotonie, qu'on s'explique et qu'on trouverait presque maline quand on voit la taille des environnements parcourus et celle de l'équipe. Dans tous les cas, l'exploration de ce continent se fait sans déplaisir et chaque nouveau lieu est une prouesse visuelle qu'on apprécie de découvrir.

Dernier point et pas des moindres, **l'accompagnement sonore du jeu est une vraie prise de risque** pour le coup, mais dont les dividendes se comptent au centuple. C'est simple, plus d'une semaine après les avoir traversées, j'ai encore la musique de certaines zones qui résonnent dans mes oreilles. Plus encore, chaque personnage, chaque événement possède un *leitmotiv* qui lui est propre et qui parvient à transmettre en quelques notes la personnalité et la tonalité de chacun. Cet enrobage est tellement puissant et unique qu'il porte le jeu.

Si j'ai préféré ne pas jouer avec les voix françaises (le doubleur de Gustave est le même que Henry de Skalice dans **Kingdom Come: Deliverance 2** et j'avais l'impression de jouer le Henry sous acide d'une dimension parallèle), **les voix anglaises sont très réussies** et se permettent même des petits "Putain !" en français qui peuvent enchanter ou désarçonner en fonction des goûts.

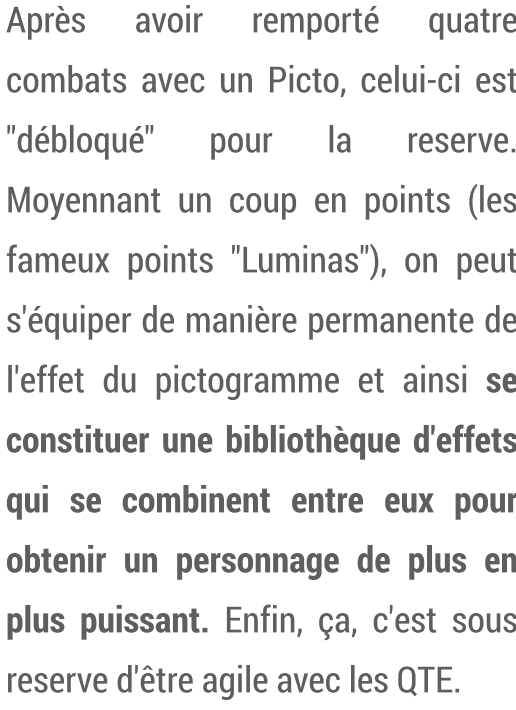
Un vrai faux JRPG

Ces beaux atours et cette narration de qualité nous amènent, pad en main, à la grande réussite du titre : le sentiment d'avoir entre les pattes un vrai JRPG, qui n'hésite pas à **reprendre les poncifs du genre pour les remanier à sa sauce**.



Bonjour les niveaux linéaires que l'on va parcourir à pied (sans boussole) avec ses grandes allées (pas très heureuses, mais jolies quand même) et ses modestes chemins qui mènent à une petite récompense (pas très heureuse non plus) ! Bonjour cette mappemonde où l'on va pérégriner à dos de créature ! Bonjour les menus d'inventaire difficiles à appréhender et qui débordent de statistiques parfois obtuses. Bonjour les mots tels que « Luminas », « Pictos », « Rupture », « PA » !

Dans un système de combat au tour par tour dans la plus grande tradition du genre, on va, à tour de rôle, alterner entre des phases où l'on met des tatanes et d'autres où on les reçoit. Que cela soit dans son interface, sa mise en scène ou encore son dynamisme, la référence la plus frappante sans l'ombre d'un doute **Persona 5**. On y retrouve avec plaisir cette **vivacité dans les cadrages, cette énergie à toute épreuve qui fait qu'avec un peu d'habitude, tous les combos et les esquives s'enchaînent en vitesse maximale et de la manière la plus stylisée possible**. Durant l'aventure, on va prendre le contrôle de plusieurs personnages qui ont chacun leur personnalité et surtout leur propre manière de se battre.



Ici, **chaque héros que l'on incarne a une mécanique qui lui est propre**. Gustave, par exemple, peut se charger à chaque assaut afin de lâcher une attaque surpuissante une fois sa jauge pleine. Lune, deuxième compagnon, plutôt axé sorcellerie, gagne des teintes de couleurs qu'on peut réinvestir pour améliorer ses sortilèges. Chaque protagoniste possède son système et les **possibilités de synergies entre les personnages eux-mêmes semblent étendues**. Et là où la majorité des titres se contente de nous faire sélectionner une attaque pour ensuite la voir s'appliquer, ici, on va appuyer sur le qui-vive et devoir **appuyer au bon moment lors de « QTE »** (ça y est, le gros mot est sorti, mais non, ne partez pas tout de suite) pour maximiser les dégâts.

Pour mieux les personnaliser (en dehors d'éléments cosmétiques, parce qu'après tout, pourquoi ne pas se déplacer en marcel-baguette...), on a accès aux "Pictos" et aux "Luminas". Le principe en lui-même est plutôt simple, quoi qu'en montre l'interface **vraiment pas claire**... On trouve en explorant et en combattant des pictogrammes qui ont des bonus divers de caractéristiques et un effet qui lui va influencer notre style de jeu. Par exemple, "Une attaque au corps est plus puissante après un tir de pistolet", ou encore "Une parade réussie donne un point d'action en plus". Chaque personnage peut en équiper jusqu'à trois en même temps.

Après avoir remporté quatre combats avec un Picto, celui-ci est "débloqué" pour la réserve. Moyennant un coup en points (les fameux points "Luminas"), on peut s'équiper de manière permanente de l'effet du pictogramme et ainsi **se constituer une bibliothèque d'effets qui se combinent entre eux pour obtenir un personnage de plus en plus puissant**. Enfin, ça, c'est sous réserve d'être agile avec les QTE.

Et tu tapes, tapes, tapes, ce refrain qui te plaît

Sous cette carrosserie de « JRPG » classique se cache sans l'ombre d'un doute la mécanique la plus clivante de Clair Obscur, celle qui divisera pour toujours l'objet entre deux clans : ceux qui aiment, et ceux qui détestent. **Parce que sous ses atours d'élève modèle de JRPG, Clair Obscur est en fait... un jeu de rythme**. Quelques lignes plus haut, j'explicitais comment mettre des tatanes, mais je n'ai pas vraiment expliqué comment on les recevait. Et c'est dans cet aspect-là que le titre se démarque du reste.

C'est simple, **chaque coup porté par un ennemi peut être évité... avec le bon timing**. Grâce à des animations souvent lisibles et avec un peu d'expérimentation, on apprend à esquisser à point nommé, ce qui rend les combats dynamiques et jouissifs. Avec un peu plus d'expertise encore, on sait parer au bon moment, ce qui permet de ne pas se prendre de dégâts et en plus d'en infliger aux adversaires. Plus tard, on débloque même des sauts d'esquive sur certaines attaques, voire même des « **parades chromatiques** » qui sont des actions à haut risque / haute récompense.

COMMENTAIRES

- Big Apple

il y a 1 heure
- Fact'Or 2025 - Fougère

Jamais joué à Final Fantasy 7 alors que j'en ai toujours...
- Hell Pè

02.12.2025
- Wednesdays

J'ai fini par prendre mon courage à deux mains et jouer à...
- billou95

02.12.2025
- Detective Instinct: Farewell, My Beloved, l'aube d'une nouvelle saga ?

Oui je l'ai justement testé sur Switch, aucun problème a...
- Fwdd

01.12.2025
- Les series TV du moment

Ce que je kiffe le plus avec Pluribus, c'est vraiment la...
- Aslan85

13.11.2025
- Figurines Mario pour enfant de 5 ans

Oh, aucune idee, c'était il y a quelques années. Je me...
- Samax

17.10.2025
- Problème HDR complètement aléatoire sur win11 + tv4k

Effectivement, j'ai une LG G4 (et une RTX 50xx). Je pense...



SOUTENEZ FACTOR

(07h10) «KOM Les têtes vont être plus que tranchées chez EA : [\[wsj.com\]](#)

TUESDAY 02 DECEMBER 2025

- (23h29)

Laurent (16h28) portnawak.)
- (17h40)

BeatKitano Oh j'avais manqué ça... Eleventh Hour Game (Last Epoch) racheté par Krafton. On est passé d'un jeu ou j'avait que des cosmétiques en MTX à des classes payantes. Et après on se demande pourquoi personne les aime (entre subnautica 2 et l'IA...)
- (16h28)

choo.t Toninus > J'ai lu "buraliste" et je trouvais le concept sympas, cracher ses pommons des qu'on sprinte, devoir tuer tous les 100m et grater des tickets d'Astro.
- (14h03)

Samax JambonBeurre > jambonbeurre
- (06h03)

«KOM Arg : [\[rockpapershotgun.com\]](#)

MONDAY 01 DECEMBER 2025

- (22h46)

Darligo JambonBeurre > j'espère que c'est pas ton mot de passe
- (18h58)

Toninus Un Mirror's Edge brutaliste par le créateur de Straftat [\[store.steampowered.com\]](#)
- (17h42)

JambonBeurre jambonbeurre
- SATURDAY 29 NOVEMBER 2025
- (18h58)

aeio (18h23) Il y a encore près de 1000 jeux qu'il ont DLSS 2 ou 3 et pour lesquels on peut (et doit) forcer l'utilisation de DLSS 4 via NVIDIA App [\[imgur.com\]](#)
- (18h23)

Anglemort (10h41) Je trouve qu'il y a un souci avec l'implémentation de base du DLSS dans le Witcher 3, dans le pilote il faut forcer le remplacement DLSS vers une version plus récente et ça change tout (plus net, meilleurs perfs)
- (16h42)

Big Apple A côté de ça Starwars Outlaws tourne très bien avec diss. L'
- (16h41)

Big Apple Si je prends Indiana Jones, il ne démarre même pas avec 4go de vram
- (16h35)

Big Apple C'est sur 2 jeux en particulier Mafia, tour le reste DLSS
- (16h34)

aeio Si tu trouves très comparable DLSS 4 et FSR 3 t'as aussi un souci avec tes yeux tellement c'est le jour et la nuit.
- (16h33)

aeio (10h41) T'es le premier au monde à rapporter ça donc à mon avis t'as un souci quelque part avec ta config.
- (10h41)

Big Apple Bah, c'est vraiment par hasard que je m'en suis aperçu, j'avais aussi un à priori DLSS=meilleure option pour une nvidia. J'ai eu une expérience similaire avec witcher3 avec l'update graphique où le fsr tournait beaucoup mieux.
- (10h33)

BeatKitano Quelque chose du genre "brule hérétique"
- (10h32)

Big Apple Il aurait dit quoi?
- (10h27)

BeatKitano T'as de la chance que Zaza soit plus là toi.
- (10h01)

Big Apple Pour un rendu très comparable en 1080p
- (10h00)

Big Apple Sur une "vieille" 3050 rtx ti, je me suis aperçu que le FSR est bien plus performant en framerate sur certains jeux gourmands. Sur Mafia Old Country par ex, le jeu est quasi jouable et part en diaporama en DLSS tandis qu'il est très fluide en FSR
- (08h25)

Big Apple Ah zut alors j'ai raté le black friday :(
- (02h51)

CBL Le coût de la RAM et ses SSD ont explosé à cause de l'IA
- (02h50)

(10h04) Big Apple > les prix ont plus des chances d'augmenter que de baisser
- (01h04)

Big Apple merci, j'attendrai que les prix baissent un peu, je vise du coup plutôt une Ti6070rtx

FRIDAY 28 NOVEMBER 2025

- (21h58)

CBL Le top est Asus, Lenovo et Apple
- (21h57)

CBL HP et Dell se valent
- (21h56)

CBL Big Apple > Evite Acer, MSI et Razer

(16h55) aeio (10h30) 12 Go pour la RTX 5070 Ti mobile et 16 Go pour la 5080 mobile, mais les laptops sont surtout limités par leur capacité de refroidissement. Les GPU sont plus petits, consomment peu et ont des performances à la ramasse tout en coûtant un bras.

(13h23) Latium [\[ldlc.com\]](#) Celui là est pas mal.

(10h30) Big Apple Des conseils de laptop gaming? J'ai l'impression qu'il y a un gros problème de vram limitée à 8go sur ces machines

THURSDAY 27 NOVEMBER 2025

- (17h23)

YoGi [\[greenmangamingbundles.com\]](#) bundle chez GMG
- (05h01)

CBL Merci! Je l'ai banni
- (03h52)

BeatKitano Bot sur le forum: [\[factornews.com\]](#)

(01h21) CBL Avant les gens avaient peur de la surveillance gouvernementale. De nos jours, les gens exposent toute leur vie privée en public

(10h20) CBL toof > ce qui a changé depuis Prism est l'explosion des réseaux sociaux.

WEDNESDAY 26 NOVEMBER 2025

- (21h54)

toof c'est fou quand même parce que quand prism a été révélé, tout le monde était plutôt d'accord pour dire que c'était mal, ça a tant changé que ça depuis ?
- (19h51)

Mascouell Un peu sur le même thème [\[authoriten-stack.info\]](#)
- (19h40)

BeatKitano Faut voir ça comme le moment "l'ordinateur a viré tout le monde !" dans Idiocracy... parce que c'est grosso modo comme ça que ça a finir.
- (19h34)

BeatKitano Coute que coute on renforcera la machine parce qu'en haut ça a tout intérêt à ce que ça soit intégré à toutes les strates de la société.
- (19h33)

BeatKitano Non elle éclatera pas. Ça me ferait extrêmement plaisir mais ça n'arrivera pas la simple et bonne raison que les gouvernements ont les yeux qui brillent avec le contrôle de population que ça offre et que les investissements maintiendront l'infini.
- (18h49)

Fernand Ce qui m'étonnerait presque le plus dans ce tableau, c'est que la partie "planned" ait une limite finie. A quel horizon compte-t-on déployer ce 16x ?
- (18h43)

toof C'est possible que cette bulle éclate avant que tout ça se réalise ? C'est un peu l'angoisse là.
- (17h38)

BeatKitano Vous allez crever de soif mais vous pourrez générer du ghibli rigolo jusqu'à en faire des cauchemars. Vraiment la dystopie qu'on a pas vu venir.
- (17h15)

BeatKitano Le rechauffement climatique? Ahaha [\[imgur.com\]](#)
- (14h21)

BeatKitano Ubisoft et PoP: do not want edition [\[i.reddit.it\]](#)

(00h45) MaloneX! Je viens de me faire une tite session helico sur Arma Reforger, avec Hotas, et oculus sur la tête. Bah les p'tits gars, niveau sensations on est plutôt pas mal :D

TUESDAY 25 NOVEMBER 2025

- (16h04)

Samax Big Apple > Ba y'a toujours les APK crackés trouvables un peu partout sur les sites de tiptiak. Mais c'est surtout que tout le monde s'en tape un peu je pense. Je vois mal une scène retro se développer autour des jeux mobiles

MONDAY 24 NOVEMBER 2025

- (18h57)

Big Apple C'est comme rayman qui a été viré sans crier gare, niveau préservation du jeu vidéo, android c'est la cata
- (18h52)

Big Apple Arf, Starwars Hunters est mort, un des rares jeux android potables...
- (18h34)

aeio (14h51) Ah c'est cool. Mine de rien, c'est très courant les gens qui ont des perfs anormalement faibles pour leur hardware et qui ne réalisent pas. C'est pour ça que je conseille à tous ceux qui se montent une nouvelle config de faire des benchmarks.

(17h12) toof Ouais ça marche mais c'est effectivement loin d'être stable. Et c'est pas user friendly encore, c'est l'outil de config, malgré le retrait des paramètres de lancement de CP77, qui activait via le gamethread le truc de façon inefficace

(16h34) Samax Lossless scaling sous Linux c'est tout récent aussi, pas impossible que ça soit pas tout à fait stable

(16h26) Laurent (14h51) pas si lossless que ça ce scaling visiblement

(14h51) toof Bon ben c'était ma tentative infructueuse d'utiliser lossless scaling sur bazzite qui foutait la grouille. J'ai retrouvé des perfs correctes.

(12h51) toof ce ratio /2 est très zarb, trop pour une coïncidence, j'ai pensé à ça aussi

(12h47) Fwdd Ok ok, ça ressemblait au comportement de la vsync, my bad.

(12h43) toof J'ai aucune vsync nulle part. J'ai testé de l'activer à 144, idem pour les fps max, rien y fait. Possible que j'ai pourri quelque chose en tentant de faire fonctionner lossless scaling. Je vais suppr et réinstaller cp77, pour voir

(12h28) Fwdd C'est pas la vsync qui scale ton fps max?

(12h17) toof Bon, ça doit venir de CP77. Sur rise of the tomb raider, je fais peter le compte.

(11h58) toof aeio > j'ai refait des benchs sur bazzite. Et mon écran est à 144hz, je plafonne à 72fps, même en low. Quand je mets l'écran à 120hz, je plafonne à 60fps. En gros, mes fps max c'est la moitié de mon refresh d'écran. J'y comprends rien.

(09h56) choo.t BeatKitano > Courage et cœur avec les doigts.

(03h40) CBL Courage à toi :(

(00h49) kirk.roundhouse BeatKitano > je me disais que c'était pas bon signe quand je t'ai lu dire que t'abs ne serais probablement pas là pour voir, avant ton absence prolongée. Courage à toi.

SUNDAY 23 NOVEMBER 2025

- (23h22)

Samax BeatKitano > Force à toi

(18h18) toof ah fuck, content que tu sois relâ. je m'inquiétais de ton absence il y a quelques jours, véritable. y'a des témoins. force et courage

(18h08) BeatKitano toof > La chimio fonctionne oui. Merci.

(18h06) toof BeatKitano > !!! t'es sorti de ta caverne/priol !

(14h21) Fernand Samax > Perso, cet aspect là me plait bien. mais il reste pas mal de bugs, dont certains enlèvent la progression. super jeu, très bon feeling, une des plus belle 2d que je connaisse, mais il manque quelques patches pour rendre le truc vraiment opérationnel

(14h18) Fernand Samax > Effectivement, c'est cryptique autant qu'isaac à l'époque, rien n'est expliqué, donc il faut observer et déduire.

(14h10) BeatKitano Plus d'info sur le projet (en anglais) ici: [\[youtube.com\]](#)

(14h07) BeatKitano Pour la préservation du jr: exWin9x vient d'être relasé, les jeux windows 9x de 1994 à 1996 (et bientôt plus) sont supportés [\[retro-exo.com\]](#)

(12h29) Samax (20h36) Je découvre l'existence de ce jeu avec ton message, et j'avoue que rien que la DA et la musique me donnent super envie. T'as fini par comprendre le jeu ou pas? :D

(12h24) Samax (19h04) Merci, j'avoue qu'à force de chercher des alternatives exotiques j'avais oublié que j'avais console sous les yeux depuis tout ce temps ! Et je viens de découvrir qu'il gèrait les profils de connexion SSH, magnifique

SATURDAY 22 NOVEMBER 2025

- (20h36)

Zakwil Je comprends rien à Morsels ... lxp? ou est le roque lite? les bonus (après coup on sait)
- (19h07)

CBL Sinon Google me dit que [\[github.com\]](#) devrait faire le boulot
- (19h04)

CBL Gnome-Terminal ou Konsole selon ta distro

(17h11) Samax temps, et tu vu qu'il tourne avec Electron je pense qu'il a moyen de trouver plus léger.

(17h10) Samax Je m'adresse aux vieux brisards de Linux ici: est-ce que quelqu'un aurait un bon émulateur de terminal à conseiller sous Linux qui supporte les onglets et les profils de connexion SSH svp? Jusu'ici j'utilisais Tabby, mais il déconne pas mal ces derniers

(11h56) Big Apple Comme dirait Century 21, c'est le moment d'acheter

FRIDAY 21 NOVEMBER 2025

- (23h31)

CBL C'est l'IA. C'est encore pire que le crypto. Non seulement ça fait grimper le prix des GPU mais tout le reste des composants aussi
- (23h19)

YoGi ok la réponse était pas loin [\[pcgamer.com\]](#)
- (23h15)

YoGi d'ailleurs comment ça se fait que ce soit si cher?

(22h51) CBL Après vu le prix de la RAM et des SSDs aujourd'hui, monter son propre PC est devenu un luxe...

(22h50) CBL Je pense qu'on va avoir des bonnes surprises pour le prix

(21h45) toof toof ça pour 1000 balles. ça coutera moins cher d'acheter une 9070XT

(21h33) aeio C'est moche et ça tient même pas les 60 FPS constants.

(21h33) aeio (21h23) Pour la Steam Machine on voit les réglages choisis par Valve ici : [\[youtu.be\]](#) Pas de RT, Crowd Density sur Low, quasiment tout en Medium, filtrage aniso 8x, FSR 3.0 Performance...

(21h23) toof Du coup, bon courage Valve pour la Steam Machine en 4k60

(21h23) toof 68fps en 2560x1440 RT ultra sur bazzite, soit 8fps de moins que w11. On est quand même bien un cran en dessous. Mais en désactivant le global illumination (je vois pas de différences, je gagne 20fps, et du coup ça me convient.

(21h10) toof Ouais. Sur windows en 3440 j'ai 35fps

(21h07) aeio (21h03) Sous Linux encore ? C'est presque jouable chez moi [\[imgur.com\]](#) (mais en réalité c'est super désagréable 45 FPS x2)

(21h03) toof J'ai testé le path tracing pour rigoler. Un slideshow a 4fps. Littéralement.

(21h01) CBL Soyons francs, la RT n'est pas le point fort de Linux

(20h57) toof gni. Entre temps j'ai désactivé un profil sur afterburner ou j'avais un léger undervolt

(20h57) toof Entre tems

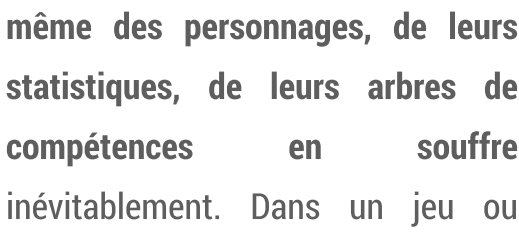
(20h54) aeio 76 FPS pour le coup ça me paraît normal avec une FE qui doit booster moins haut en moyenne que la Strix.

(20h49) toof 76fps sur Windows. Je vais tester sur des résolutions plus basses pour voir si l'écart se creuse encore entre Windows et bazzite

(20h38) toof Yes j'ai vu après que ton screen. Moi c'est une FE.



mécaniques-là devienent essentielles pour la survie du groupe, tant une pirouette ratée peut inverser le cours d'un affrontement. Comme dans **Sekiro: Shadows Die Twice**, on se trouve parfois crispé sur la manette, le cœur à deux mille, avec la pression d'appuyer au bon moment. Mais si cette radicalité a du bon, elle possède aussi des effets de bords non négligeables.



Déjà, si les appuis de boutons au bon moment et autres parades ne sont pas une mécanique que vous appréciez, vous risquez de vous retrouver bloqué par l'œuvre à un moment. Ensuite, l'évolution en elle-même des personnages, de leurs statistiques, de leurs arbres de compétences en souffre inévitablement. Dans un jeu où chaque attaque peut-être esquivable, pourquoi investir dans des points de vie ? Et lorsque certaines attaques peuvent vous tuer en un coup, pourquoi attribuer des points aux statistiques de défense ?

De mon côté, j'ai choisi d'embrasser cette direction et j'aime ce qu'elle apporte en terme de mise en scène et de satisfaction en jeu. Lorsqu'on est dans le *flow*, les combats sont extrêmement énergiques et l'on se sent investi. Mais ce que le titre nous offre en dynamisme est par la même occasion retiré du socle « classique » des mécaniques du JRPG.



Avec Clair Obscur: Expedition 33, Sandfall Interactive signe un premier jeu radical, novateur dans son approche des combats, raffiné dans sa narration et emballé dans une direction artistique qui s'assume. Une entrée fracassante dans l'industrie qui m'a rappelé, tout comme A Plague Tale avant lui, que le AA restera toujours un terrain fertile à l'éclosion de projets originaux et forts. Bref, de projets qui ont une âme.

PC | PS5 | Kepler Interactive | Xbox Series
Clair Obscur: Expedition 33 | Sandfall Interactive

ARTICLES

Instinct: Farewell, My Beloved, Moonlighter
Fact'Or 2025 - Fougère d'une nouvelle saga ?
PREVIEW 2, encore un peu vert

mOrbide
29.04.2025

Super test, merci ! Je suis en train d'y jouer et c'est un vrai bonheur. Parfois certains passages m'évoquent "FF7 remake sans le cringe" et ça me fait sourire.

Fwddd
29.04.2025

"Plus tard, on débloque même des sauts d'esquive sur certaines attaques, voire même des « parades chromatiques » qui sont des actions à haut risque / haute récompense."

Le descriptif est pas tout à fait juste : ce sont des moves obligatoires sur des attaques sur lesquelles les esquives fonctionnent pas. Le jeu impose de jongler au minima avec trois touches pour ne pas prendre de dégâts.

"Ensuite, l'évolution en elle-même des personnages, de leurs statistiques, de leurs arbres de compétences en souffrent inévitablement. Dans un jeu où chaque attaque peut-être esquivable, pourquoi investir dans des points de vie ? Et lorsque certaines attaques peuvent vous tuer en un coup, pourquoi attribuer des points aux statistiques de défense ?"

Les situations de oneshoot sont extrêmement rares même si t'es une quiche en esquive si tu as des persos équilibrés, des stats d'item défensives et un perso qui buff avec les bons pictos/luminas.

De plus pas mal d'armes scalent leurs DPS sur des stats défensives.

C'est viable, en tout cas sur le contenu principal, de faire des persos un peu tanks, ça laisse pas mal de place aux trous dans la cadence, surtout cumulé à leur système de repos/potion de santé et de revive. Et en plus, ça n'empêche pas de faire des dégâts extrêmes en exploitant les mécanismes des persos en theorycraftant un peu.

Ulf
29.04.2025

Et cette BO !!! Pas du tout mon style, mais pourtant elle tourne en boucle depuis 2 jours sur Spotify. J'espère qu'on aura un reportage sur les coulisses de cet OVNI.

Un GamePass en feu, Oblivion, SouthOfMidnight, Expedition33, Blue Prince, AtomFall

Jaco
29.04.2025

J'y joue aussi et j'espère ne pas tomber aussi accro qu'un Lost Odyssey (non je rigole c'est ce que j'attends !). Car pour moi il a une influence niveau gameplay dessus (les qte à chaque attaque c'est lui même si doit y avoir d'autres jeux avec cette mécanique). C'est sûr pouvoir éviter renvoyer chaque attaque ennemis fait qu'en apprenant les paternes tu roules sur les ennemis dans chaque zone (en plus d'avoir une save à chaque combat gagné) mais on est là pour s'amuser.

J'ai vu une interview du réalisateur et il cite Sekiro en influence, persona, lost odyssey, Plague tales. Ça y ressemble

Anzy
29.04.2025

Pas encore pu le tester (depuis l'annonce je le suis de près, la ref à la horde de contrevent m'ayant hypé direct) , par contre ils ont un marketing qui force le respect, on voit en entend parler du jeu partout.

*Ulf a écrit :
Un GamePass en feu, Oblivion, SouthOfMidnight, Expedition33, Blue Prince, AtomFall*

Sans vouloir faire mon relou, les jeux comme Blue prince et expe 33 ça vaut le coup de les acheter plutôt que de passer par gamepass, tu feras plus de soussous pour les studios derrière, qui n'ont pas les mêmes moyens

ce n'est que mon opinion, pas un ordre cosmique :p

FraGG
30.04.2025

En difficile on se fait facilement "One Shot" sévère par des ennemi de base...

ça force vraiment à jouer avec l'esquive mais surtout la parade car les dégâts qui en découlent lors du contre sont souvent assez dévastateur.

Sauf contre ces con de mimes... :D

Jaco
02.05.2025

Personnellement j'ai le gamepass par habitude et chaque jeu qui me plaît, je l'achète a court ou moyen terme sur Steam ou en promo sur le Windows store. Donc je paie deux fois certes mais par amour.

FraGG
03.05.2025

Bien j'ai donc fait 15H sur le GP, je viens de l'acheter sur Steam car il y avait ce tuto **Migration save GP > Steam** et il marche très bien j'ai repris avec mes 15H de jeu sur le Jeu.

Biensur sur steam j'aurais 15H de retard et des Achievements non unlock.

Mais voilà j'en suis presque propriétaire :D

(Mais du coup j'ose même pas désinstaller ma version GP de "peur" de faire croire que je n'ai pas aimé le jeu... lol)

Latium
03.05.2025

C'est pas Blender ou Wikipédia. Je comprends pas. Ils ont fait un super jeu, ils sont ultra rentables, tout va bien pour eux.

Nazca
07.07.2025

Entièrement d'accord avec le test. J'ai passé un très bon moment sur ce jeu. Il fait clairement parti de ces œuvres resteront en mémoire. Même s'il n'est pas parfait, ça transpire la passion et un parti pris assumé.

J'ai particulièrement adoré le prologue qui nous plonge habilement dans cet univers. On ressent la mélancolie ambiante et le poids de la fatalité de notre expédition dont l'objectif lointain est autant visible que mystérieux. Les dialogues apportent tous un fragment d'information sur l'état des lieux, ils sont naturels et bien joués (mocap et doublages au top), bref c'est touchant et ça évite les clichés des textes creux pour la compréhension des moins de 12 ans comme on se farcit habituellement dans les (JRPG.

Le jeu respecte notre temps, pas de remplissage inutile, les moments un peu bancals sont optionnels et même s'ils peuvent faire rager, ils sont là pour la blague et on pardonne.

Il y en a pour tous les goûts :
- ceux qui sont là pour l'histoire ont des options pour faciliter les combats.
- ceux qui veulent roter du sang ont des options inverses et des boss bien bourrins.
- ceux qui aiment les chiffres énormes qui volent au dessus de la gueule des ennemis peuvent créer des builds complètement fous en combinant les équipements (pictos, luminas et armes), compétences et synergie entre persos...

- ceux qui veulent faire un chrono pour la gloire, du Speedrun est totalement faisable.

Je ne peux pas finir ce post sans parler de la musique... Quelle classe, même si on n'est pas client du genre, elle restera dans les annales du JV c'est sûr !

Bref, un truc qui ne pardonne pas chez moi, c'est que j'ai eu envie dans savoir plus, regarder sur YouTube des interviews de l'équipe, voir des réactions de joueurs qui streament, regarder les clips des musique, les covers... et reverser une petite larme au passage.

Muchacho
07.07.2025

*Nazca a écrit :
[...] ça évite les clichés des textes creux pour la compréhension des moins de 12 ans comme on se farcit habituellement dans les (JRPG*

[...] Le jeu respecte notre temps, pas de remplissage inutile

[...]

C'est effectivement rare pour ce genre de jeux. Ce sont de très bons arguments en ce qui me concerne. Je n'y ai pas encore joué mais toutes les craintes que j'ai se dissipent au fur et à mesure que j'entends parler du jeu.

Vous devez être connecté pour pouvoir participer à la discussion. Cliquez ici pour vous connecter ou vous inscrire.

COMMENTAIRES

Big Apple
il y a 1 heure

Fact'Or 2025 - Fougère
Jamais joué à Final Fantasy 7 alors que j'en ai toujours...

Hell Pè
02.12.2025

Wednesdays
J'ai fini par prendre mon courage à deux mains et jouer à...

billou95
02.12.2025

Detective Instinct: Farewell, My Beloved, l'aube d'une nouvelle saga ?
Oui je l'ai justement testé sur Switch, aucun problème a...

FORUMS

Fwddd
01.12.2025

Les series TV du moment
Ce que je kiffe le plus avec Pluribus, c'est vraiment là...

Aslan85
13.11.2025

Figurines Mario pour enfant de 5 ans
Oh, aucune idee, c'était il y a quelques années. Je me...

Samax
17.10.2025

Problème HDR complètement aléatoire sur win11 + tv4k
Effectivement, j'ai une LG G4 (4 et une RTX 50xx). Je pense...



(07h10) «EKOM Les têtes vont être plus que tranchées chez EA : [rsj.com]

TUESDAY 02 DECEMBER 2025

(23h29) Laurent (16h28) portnawak)

(17h40) BeatKitano Oh j'avais manqué ça... Eleventh Hour Game (Last Epoch) racheté par Krafton. On est passé d'un jeu où l'avait que des cosmétiques en MTX à des classes payantes. Et après on se demande pourquoi personne les aime (entre subnautica 2 et l'IA...)

(16h28) choo.t Toninus > J'ai lu "buraliste" et je trouvais le concept sympas, cracher ses pommons des qu'on sprinte, devoir fumer tous les 100m et grater des tickets d'Astro.

(14h03) Samax JambonBeurre > jambonbeurre

(06h03) «EKOM Arg : [rockpapershotgun.com]

MONDAY 01 DECEMBER 2025

(22h46) Darkigo JambonBeurre > j'espère que c'est pas ton mot de passe

(18h58) Toninus Un Mirror's Edge brutaliste par le créateur de Straftat [store.steampowered.com]

(17h42) JambonBeurre jambonbeurre

SATURDAY 29 NOVEMBER 2025

(18h58) aeio (18h23) Il y a encore près de 1000 jeux qu'il ont DLSS 2 ou 3 et pour lesquels on peut (et doit) forcer l'utilisation de DLSS 4 via NVIDIA App [imgur.com]

(18h23) Anglemort (10h41) Je trouve qu'il y a un souci avec l'implémentation de base du DLSS dans le Witcher 3, dans le pilote il faut forcer le remplacement DLSS vers une version plus récente et ça change tout (plus net, meilleurs pers)

(16h42) Big Apple A côté de ça Starwars Outlaws tourne très bien avec diss. L'

(16h41) Big Apple Si je prends Indiana Jones, il ne démarre même pas avec 4go de ram

(16h35) Big Apple C'est sur 2 jeux en particulier Mafia, tour le reste DLSS

(16h34) aeio Si tu trouves très comparable DLSS 4 et FSR 3 t'as aussi un souci avec tes yeux tellement c'est le jour et la nuit.

(16h33) aeio (10h41) T'es le premier au monde à rapporter ça donc à mon avis t'as un souci quelque part avec ta config.

(10h41) Big Apple Bah, c'est vraiment par hasard que je m'en suis aperçu, j'avais aussi un problème de DLSS=melleure option pour une nvidia. J'ai eu une expérience similaire avec witcher3 avec l'update graphique où le fsr tournait beaucoup mieux.

(10h33) BeatKitano Quelque chose du genre "brule hérétique"

(10h32) Big Apple Il aurait dit quoi?

(10h27) BeatKitano T'as de la chance que Zaza soit plus là toi.

(10h01) Big Apple Pour un rendu très comparable en 1080p

(10h00) Big Apple Sur une "vieille" 3050 rtx ti, je me suis aperçu que le FSR est bien plus performant en framerate sur certains jeux gourmands. Sur Mafia Old Country par ex, le jeu est quasi injouable et part en diaporama en DLSS tandis qu'il est très fluide en FSR

(08h25) Big Apple Ah zut alors j'ai raté le black friday :(

(02h51) CBL Le coût de la RAM et ses SSD ont explosé à cause de l'IA

(02h50) CBL (01h04) Big Apple > les prix ont plus des chances d'augmenter que de baisser

(01h04) Big Apple merci, j'attendrai que les prix baissent un peu, je vise du coup plutôt une Ti6070rtx

FRIDAY 28 NOVEMBER 2025

(21h58) CBL Le top est Asus, Lenovo et Apple

(21h57) CBL HP et Dell se valent

(21h56) CBL Big Apple > Evite Acer, MSI et Razer

(16h55) aeio (10h30) 12 Go pour la RTX 5070 Ti mobile et 16 Go pour la 5080 mobile, mais les laptops sont surtout limités par leur capacité de refroidissement. Les GPU sont plus petits, consomment peu et ont des performances à la ramasse tout en coûtant un bras.

(13h22) Latium [ldic.com] Celui là est pas mal.

(10h30) Big Apple Des conseils de laptop gaming? J'ai l'impression qu'il y a un gros problème de vram limitée à 8go sur ces machines

THURSDAY 28 NOVEMBER 2025

(17h23) YoGi [greenmangamingbundles.com] bundle chez GMG

(05h01) CBL Merci! Je l'ai banni

(03h52) BeatKitano Bot sur le forum: [factornews.com]

(01h21) CBL Avant les gens avaient peur de la surveillance gouvernementale. De nos jours, les gens exposent toute leur vie privée en public

(01h20) CBL toof > ce qui a changé depuis Prism est l'explosion des réseaux sociaux.

WEDNESDAY 26 NOVEMBER 2025

(21h54) toof c'est fou quand même parce que quand prism a été révélé, tout le monde était plutôt d'accord pour dire que c'était mal. ça a tant changé que ça depuis ?

(19h51) Mascouell Un peu sur le même thème [authoritarian-stack.info]

(19h40) BeatKitano Faut voir ça comme le moment "l'ordinnaire a viré tout le monde !" dans Idiocracy... parce que c'est grosso modo comme ça que ça va finir.

(19h34) BeatKitano Coute que coute on renflouera la machine parce qu'il en haut ça a tout intérêt à ce que ça soit intégrée à toutes les strates de la société.

(19h33) BeatKitano Non elle éclatera pas. Ça me ferait extrêmement plaisir mais ça n'arrivera pas la simple et bonne raison que les gouvernements ont les yeux qui brillent avec le contrôle de population que ça offre et que les investissements maintiendront l'infini.

(18h49) Fernand Ce qui m'étonnerait presque le plus dans ce tableau, c'est que la partie "planned" ait une limite finie. A quel horizon compte-t-on déployer ce 16x ?

(18h43) toof C'est possible que cette bulle éclate avant que tout ça se réalise ? C'est un peu l'angoisse là.

(17h38) BeatKitano Vous allez crever de soif mais vous pourrez générer du ghibli rigolop jusqu'à en faire des cauchemars. Vraiment la dystopie qu'on a pas vu venir.

(17h15) BeatKitano Le rechauffement climatique? Ahaha [imgur.com]

(14h21) BeatKitano Ubisoft et PoP: do not want edition [i.redd.it]

(00h45) MaloneX! Je viens de me faire une tite session helico sur Arma Reforger, avec Hotas, et oculus sur la tête. Bah les p'tits gars, niveau sensations on est plutôt pas mal :D

TUESDAY 25 NOVEMBER 2025

(16h04) Samax Big Apple > Ba y'a toujours les APK crackés trouvables un peu partout sur les sites de tiptiak. Mais c'est surtout que tout le monde s'en tape un peu je pense. Je vois mal une scène retro se développer autour des jeux mobiles

MONDAY 24 NOVEMBER 2025

(18h57) Big Apple c'est comme rayman ça a été viré sans critier gare, niveau préservation du jeu vidéo, android c'est la cata

(18h52) Big Apple Arf, Starwars Hunters est mort, un des rares jeux android portables...

(18h34) aeio (14h51) Ah c'est cool. Mine de rien, c'est très courant les gens qui ont des perss anormalement faibles pour leur hardware et qui ne réalisent pas. C'est pour ça que je conseille à tous ceux qui se montent une nouvelle config de faire des benchmarks.

(17h12) toof Ouais ça marche mais c'est effectivement loin d'être stable. Et c'est pas user friendly encore, c'est l'outil de config, malgré le retrait des paramètres de lancement de CP77, qui activait via le gamethread le truc de faction inefficace

(16h34) Samax Lossless scaling sous Linux c'est tout récent aussi, pas impossible que ça soit pas tout à fait stable

(16h26) Laurent (14h51) pas si lossless que ça ce scaling visiblement

(14h51) toof Bon ben c'était ma tentative infructueuse d'utiliser lossless scaling sur bazzite qui foutait la grouille. J'ai retrouvé des perss correctes.

(12h51) toof ce ratio 2/2 est très zarb, trop pour une coïncidence, j'ai pensé à ça aussi

(12h47) Fwddd Ok ok, ça ressemblait au comportement de la vsync, my bad.

(12h43) toof J'ai aucune vsync nulle part. J'ai testé de l'activer à 144, idem pour les fps max, rien y fait. Possible que j'ai pourri quelque chose en tentant de faire fonctionner lossless scaling. Je vais suppr et réinstaller cp77, pour voir

(12h28) Fwddd C'est pas la vsync qui scale ton fps max?

(12h17) toof Bon, ça doit venir de CP77. Sur rise of the tomb raider, je fais peter le compte.

(11h58) toof aeio > j'ai refait des benchs sur bazzite. Quand mon écran est à 144hz, je plafonne à 72fps, même en low. Et si je mets l'écran à 120hz, je plafonne à 60fps. En gros, mes fps max c'est la moitié de mon refresh d'écran. J'y comprends rien.

(09h56) choo.t BeatKitano > Courage et cœur avec les doigts.

(03h40) CBL Courage à toi :(

(00h49) kirk.roundhouse BeatKitano > je me disais que c'était pas bon signe quand je t'ai lu dire que "tu ne serais probablement pas là pour voir", avant ton absence prolongée. Courage à toi.

SUNDAY 23 NOVEMBER 2025

(23h22) Samax BeatKitano > Force à toi

(18h18) toof ah fuck, content que tu sois relâ. Je m'inquiétais à ton absence il y a quelques jours, véridique. y'a des témoins. force et courage

(18h08) BeatKitano toof > La chimio fonctionne oui. Merci.

(18h06) toof BeatKitano > !!! t'es sorti de ta caverne/priol !

(14h21) Fernand Samax > Perso, cet aspect là me plait bien. mais il reste pas mal de bugs, dont certains en ralentissent la progression. super jeu, très bon feeling, une des plus belle 2d que je connaisse, mais il manque quelques patches pour rendre le truc vraiment opérationnel

(14h18) Fernand Samax > Effectivement, c'est cryptique autant qu'isaac à l'époque, rien n'est expliqué, donc il faut observer et déduire.

(14h10) BeatKitano Plus d'info sur le projet (en anglais) ici: [youtube.com]

(13h13) BeatKitano Pour la préservation du jr: exWin9x vient d'être relasé, les jeux windows 9x de 1994 à 1996 (et bientôt plus) sont supportés [retro-exo.com]

(12h29) Samax (20h36) Je découvre l'existence de ce jeu avec ton message, et j'avoue que rien que la DA et la musique me donnent super envie. T'as fini par comprendre le jeu ou pas? :D

(12h24) Samax (19h04) Merci, j'avoue qu'à force de chercher des alternatives exotiques j'avais oublié que j'avais console sous les yeux depuis tout ce temps ! Et je viens de découvrir qu'il gérait les profils de connexion SSH, magnifique

SATURDAY 22 NOVEMBER 2025

(20h36) Zalkwil Je comprends rien à Morsels... l'xp? ou est le roque lite? les bonus (après coup ça on sait)

(19h07) CBL Sinon Google me dit que [github.com] devrait faire le boulot

(19h04) CBL Gnome-Terminal ou Konsole selon ta distro

(17h11) Samax temps, et tu vu qu'il tourne avec Electron je pense qu'il y a moyen de trouver plus léger.

(17h10) Samax Je m'adresse aux vieux brisards de Linux (ici c'est ce que quelqu'un aurait un bon émulateur de terminal à conseiller sous Linux qui supporte les onglets et les profils de connexion SSH svp? Jusu'ici j'utilisais Tabby, mais il déconne pas mal ces derniers

(11h56) Big Apple Comme dirait Century 21, c'est le moment d'acheter

FRIDAY 21 NOVEMBER 2025

(23h31) CBL C'est l'IA. C'est encore pire que le crypto. Non seulement ça fait grimper le prix des GPU mais tout le reste des composants aussi

(23h19) YoGi ok la réponse était pas loin [pcgamer.com]

(23h15) YoGi d'ailleurs comment ça se fait que ce soit si cher?

(22h51) CBL Après vu le prix de la RAM et des SSDs aujourd'hui, monter son propre PC est devenu un luxe...

(22h50) CBL Je pense qu'on va avoir des bonnes surprises pour le prix

(21h45) toof tout ça pour 1000 balles. ça coutera moins cher d'acheter une 9070XT

(21h33) aeio C'est moche et ça tient même pas les 60 FPS constants.

(21h33) aeio (21h23) Pour la Steam Machine on voit les réglages choisis par Valve ici : [youtu.be] Pas de RT, Crowd Density sur Low, quasiment tout en Medium, filtrage aniso 8x, FSR 3.0 Performance...

(21h23) toof Du coup, bon courage Valve pour la Steam Machine en 4k60

(21h23) toof 68fps en 2560x1440 RT ultra sur bazzite, soit 8fps de moins que w11. On est quand même bien un cran en dessous. Mais en désactivant le global illumination (je vois pas de différence), le drop 20fps, et du coup ça me convient.

(21h10) toof Ouais. Sur windows en 3440 j'ai 35fps

(21h07) aeio (21h03) Sous Linux encore ? C'est presque jouable chez moi [imgur.com] (mais en réalité c'est super désagréable 45 FPS x2)

(21h03) toof J'ai testé le path tracing pour rigoler. Un slideshow a 4fps. Littéralement.

(21h01) CBL Soyons francs, la RT n'est pas le point fort de Linux

(20h57) toof gni. Entre temps j'ai désactivé un profil sur afterburner ou j'avais un léger undervolt

(20h57) toof Entre tems

(20h54) aeio 76 FPS pour le coup ça me paraît normal avec une FE qui doit booster moins haut en moyenne que la Strix.

(20h49) toof 76fps sur Windows. Je vais tester sur des résolutions plus basses pour voir si l'écart se creuse encore entre Windows et bazzite