

QUANTIC DREAM RÉVÈLE SPELLCASTERS CHRONICLES, UN JEU DE STRATÉGIE ET D'ACTION EN 3V3, DISPONIBLE EN BÊTA FERMÉE PLUS TARD CETTE ANNÉE

Le jeu sera présenté en direct et jouable pour la première fois le 17 octobre 2025 sur la scène LAN de la TwitchCon San Diego, avec des démonstrations en direct et des interviews des développeurs diffusées par TWITCH sur sa chaîne officielle

SPELLCASTERS

CHRONICLES

PARIS & MONTRÉAL - LE 16 OCTOBRE 2025 – Quantic Dream, le studio récompensé à l'origine de *Detroit: Become Human™* dévoile *Spellcasters Chronicles*, son tout premier jeu multijoueur, gratuit et jouable en équipe. *Spellcasters Chronicles*, mélange habilement action et stratégie en invitant les joueurs à commander le chaos magique dans des batailles spectaculaires en 3v3. Le jeu fera ses débuts avec une bêta fermée sur PC ([Steam](https://store.steampowered.com/)) d'ici la fin de l'année 2025.



Visionnez le trailer de lancement ici : <https://youtu.be/sEXC2rMYWTY>

« Nous sommes honorés et ravis de présenter aux joueurs *Spellcasters Chronicles*, développé dans nos studios de Paris et Montréal » a déclaré David Cage, Fondateur et Président de Quantic Dream. « Nous lancer dans un nouveau genre avec une approche artistique novatrice a été à la fois un défi et une source d'apprentissage, qui nous a permis d'évoluer en tant qu'équipe. Nous sommes à présent impatients de façonner davantage le jeu, grâce aux retours des joueurs, et de perfectionner ensemble cette aventure. Ce projet reflète l'esprit créatif et les ambitions techniques qui guident Quantic Dream depuis presque trois décennies. Avec *Spellcasters Chronicles*, nous avons cherché à donner vie à une nouvelle expérience de jeu alliant action et stratégie, tout en explorant une narration portée par la communauté. Ce fut une exploration d'idées audacieuses, une occasion de nous lancer dans des expériences sociales et multijoueur, et une aventure partagée par une nouvelle et talentueuse équipe d'experts au sein de nos studios de Paris et Montréal, qui ont donné vie à cet univers original, tout en continuant de développer de nouvelles expériences dont *Star Wars Eclipse™* ».

Avec le lancement de la première bêta fermée prévue plus tard cette année, le studio est ravi d'inviter les joueurs à participer aux premiers tests, à partager leurs retours et de contribuer à façonner l'évolution du jeu. Pour soutenir cette aventure, les joueurs peuvent dès maintenant rejoindre le serveur [Discord](#) officiel de *Spellcasters Chronicles*, espace dédié aux discussions communautaires, et s'inscrire à la bêta fermée ici :

• <https://www.SpellcastersChronicles.com/beta>

COMBATS 3V3 ÉPIQUES, CONÇUS AVEC VISION ET PASSION

Dans un mélange unique d'action à la troisième personne et de prise de décision stratégique, *Spellcasters Chronicles* met les joueurs au défi de maîtriser à la fois mouvements et magie pour contrôler le rythme de la bataille. Chaque match se joue sous la forme d'un affrontement rythmé de 25 minutes en 3 contre 3 dans des arènes mystiques de grandes envergures, où les équipes doivent s'emparer d'autels pour gagner du territoire et détruire les Lifestones de leurs adversaires afin de remporter la victoire. Les joueurs entreront dans la bataille en tant que Spellcasters, des mages basés sur des archétypes aux identités distinctes, aux rôles définis, et dotés de compétences signatures capables d'invoquer des hordes de créatures et de lancer des sorts puissants. Imprégné de magie, chaque Spellcaster peut se propulser dans les airs et voler librement à travers l'arène à tout moment pour commander le champ de bataille, offrant une liberté de mouvement rarement proposée dans ce genre de jeu.

ALLIER TACTIQUES ET CRÉATIVITÉ GRÂCE AU LIVRE DE SORTS

Spellcasters Chronicles se démarque grâce à son système de deck-building stratégique. Que les joueurs choisissent de jouer un archétype de soutien, de tank ou de dommages, ils pourront choisir parmi une liste de plus de 50 sorts et invocations, apportant adaptation tactique et expression créative dans l'arène. Par ailleurs, les joueurs devront choisir l'une des invocations colossales destructrices ultimes : les Titans, des créatures gigantesques et puissantes, capables de renverser le cours d'une bataille. Cette combinaison entre un design basé sur des archétypes et des decks personnalisables font de chaque match de *Spellcasters Chronicles*, une bataille stratégique qui récompense l'expérimentation et la synergie d'équipe.

APPORTER NOTRE EXPERTISE NARRATIVE DANS UN NOUVEAU GENRE

En plus de son aspect compétitif, le jeu proposera une approche unique à la manière dont les histoires se construisent dans les expériences multijoueur. Cet aspect communautaire du jeu sera présenté dans les mois prochains.

« *Spellcasters Chronicles* a commencé comme une expérience créative, une occasion de canaliser notre passion pour la narration dans un monde partagé et vivant », a déclaré Gregorie Diaconu, Game Director de *Spellcasters Chronicles* chez Quantic Dream. « Bien que très différent de nos titres précédents, il s'appuie sur tout ce qui nous a toujours motivés : donner aux joueurs le pouvoir de façonner des histoires, cette fois-ci collectivement.

Après des années de développement, nous sommes avants hâte d'enfin partager l'univers de *Spellcasters Chronicles* avec les joueurs. Nous entamons notre phase de bêta fermée avec une boucle principale centrée sur les combats d'arène, et nous introduirons progressivement la narration communautaire ainsi que d'autres éléments de notre boucle macro dans les prochains mois. Ce n'est que le début de l'aventure, et nous sommes impatients d'écouter, d'apprendre et de grandir aux côtés de la communauté. Vos commentaires seront précieux pour façonner et affiner l'expérience, pour que le jeu évolue vers quelque chose de vraiment spécial, construit main dans la main avec ceux qui y jouent. »



Les fans pourront en savoir plus dès demain, le 17 octobre, lors d'une présentation spéciale du gameplay et une présentation en live par l'équipe sur la scène LAN à la TwitchCon San Diego, diffusée dans le monde entier sur la chaîne officiel **Twitch LAN** de 20h30 à 3h30. Les participants et spectateurs pourront découvrir le gameplay en avant-première, au cœur du chaos magique du champ de bataille, ainsi que des informations exclusives et tenter leur chance pour obtenir une clé pour la bêta fermée.

Le programme proposera plusieurs moments forts, parmi lesquels :

- **Plongée au cœur du gameplay** – Présentation en profondeur des mécaniques centrales de Spellcasters Chronicles.
- **Présentation de l'équipe** – Avis des développeurs sur la vision du jeu et leur approche créative.
- **Q&A avec les développeurs** – Session exclusive avec l'équipe créative, qui répondront aux questions de la communauté et des spectateurs.
- **Matches de démonstration** – Live de matches compétitifs en présence des joueurs et créateurs de contenus.
- **Reveal de cosplay** – Une présentation spéciale de notre Cosplayeur officiel, [Cinderys](#).

Explorez le site officiel ici :

- Steam - https://store.steampowered.com/app/2458470/Spellcasters_Chronicles
- <https://www.spellcasterschronicles.com>
- <http://www.quanticroam.com>

Suivez Spellcasters Chronicles sur les réseaux sociaux :

Discord: www.spellcasterschronicles.com/discord
X (Twitter): <https://www.x.com/spellcasters>
Youtube: <https://www.youtube.com/@spellcastersgame>
Instagram: <https://www.instagram.com/spellcastersgame>
TikTok: <https://www.tiktok.com/@spellcastersgame>
Reddit: <https://www.reddit.com/r/SpellcastersGame>

Quantic Dream est aussi présent sur :

X (Twitter): [@Quantic_Dream](#)
Instagram: [@QuanticDreamGames](#)
Facebook: [OfficialQuanticDream](#)
YouTube: [QuanticDreamOfficial](#)
Twitch: [quanticdream](#)

À PROPOS DE QUANTIC DREAM

Quantic Dream est un studio de développement de jeux vidéo fondé en 1997 par David Cage, situé à Paris en France et Montréal au Canada. Les expériences uniques proposées par Heavy Rain™, Beyond: Two Souls™ and Detroit: Become Human™ ont touché des millions de joueurs à travers le monde, et ont remporté plus de 250 prix internationaux. Elles ont grandement contribué à la reconnaissance de la narration interactive dans les jeux vidéo.

Quantic Dream est auto-édité depuis 2019 et a publié ses anciens titres Fahrenheit™ (Indigo Prophecy), Heavy Rain™, Beyond: Two Souls™ et Detroit: Become Human™ sur PC. En 2022, Quantic Dream s'est associé à NetEase Games afin de développer sa vision créative et d'accélérer le développement de titres qui redéfinissent l'expérience interactive pour les joueurs du monde entier.

En 2025, Quantic Dream a annoncé Spellcasters Chronicles, son premier titre multijoueur et un tournant créatif audacieux dans le genre action-stratégie, donnant au studio l'opportunité d'explorer de nouveaux territoires créatifs, tout en restant fidèle à son héritage d'innovation narrative.

Heavy Rain™, Beyond: Two Souls™ and Detroit: Become Human™ ©Sony Interactive Entertainment Europe. Developed by Quantic Dream. Heavy Rain™ is a trademark of Quantic Dream. Beyond: Two Souls™ and Detroit: Become Human™ are trademarks or registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Europe. All rights reserved.

Spellcasters Chronicles © 2025 Quantic Dream. Developed and Published by Quantic Dream. Spellcasters Chronicles, Quantic Dream and the Quantic Dream logos are trademarks of Quantic Dream.

Lucasfilm, STAR WARS and related properties are trademarks and/or copyrights, in the United States and other countries, of Lucasfilm Ltd. and/or its affiliates.

PRESS CONTACTS:

Maxime Ravenel

Press Officer, Quantic Dream
mravenel@quanticdream.com

Iris Gicquel

Communications Director, Quantic Dream
igicquel@quanticdream.com