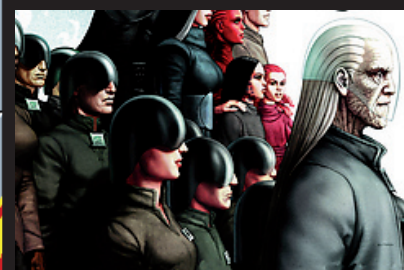




Anime



Coin BD



Le Pixel art

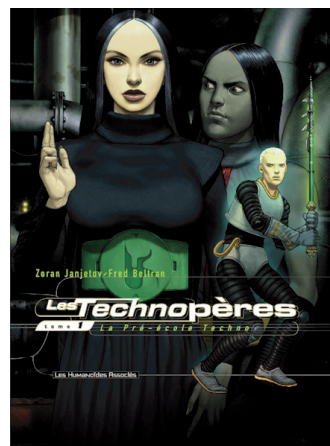


RUBRIQUES: 2minutes à perdre ; test ; vidéos ; musiques ;
un dossier spécial sur le pixel-art ; ... et bien d'autres !

Sommaire

Le coin des lecteurs

Page 14 à 15



Un dossier spécial consacré au pixel-art, et à sa place dans les jeux-vidéos.

Page 3 à 6



Du temps à perdre ?

Page 16



Test du jeu Making History

Page 7 à 9



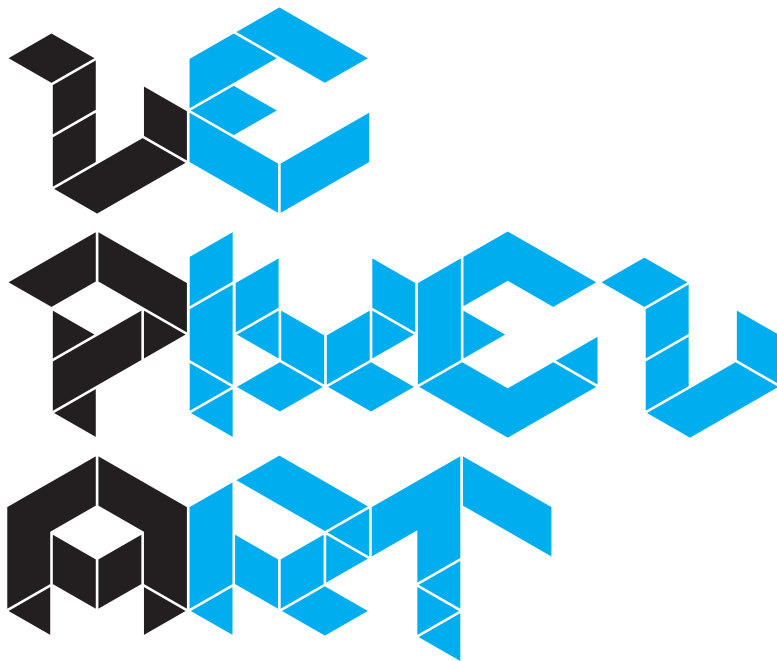
Critique du nouvel album des QOTSA

Page 10 à 11



Découvrez Code Geass !

Page 12 à 13

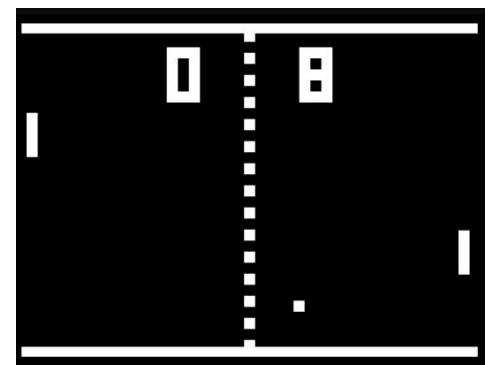


Déjà le troisième numéro de **Pixelandgame**... et je n'ai même pas encore parlé de pixel-art, sacrilège ! Je vais essayer de me rattrapper dès aujourd'hui avec ce dossier entièrement consacré à l'un de mes hobbies préférés, son histoire et la place qu'il a eu (et a toujours) dans l'univers du jeu vidéo. Alors qu'est ce que c'est ça :

«Le Pixel art désigne une composition numérique qui utilise une définition d'écran basse et un nombre de couleurs limité. Ce terme est né avec les premiers écrans d'ordinateur et les premiers jeux vidéo. Contraction anglophone de «picture element», la représentation plastique du pixel est une surface carrée et colorée. Il est le matériau de base des «pixelleux» ou pixel-artistes. Par ces contraintes de moyens minimalistes, la stylisation est au cœur de la recherche esthétique où chaque pixel a son importance.»

L'émergence d'un nouvel art

Dans les années 80, les développeurs de jeux vidéo sont principalement des programmeurs et non pas des graphistes. La puissance des machines de l'époque ne permet pas une approche véritablement artistique, la plupart des représentations sont très sommaires et se font sur fond noir (il suffit de voir le jeu **Pong**). Néanmoins, le public voit apparaître les premières icônes en pixels comme Pac-Man ou les aliens de Space Invaders. «Les premiers graphismes sont désormais inoubliables».



Aaaahhh souvenirs...

Dans les années 90, les programmeurs font appel à de vrais graphistes et animateurs. «Savoir placer les pixels au bon endroit selon les contraintes, tout en s'approchant d'une représentation la plus ressemblante possible, est alors une spécialité à part entière». Des jeux comme **Another World** ou **The Secret of Monkey Island** sont une succession de tableaux superbement composés avec un caractère très cinématographique. Cette période est considérée comme l'âge d'or des jeux en pixels.

L'âge d'or du pixel-art

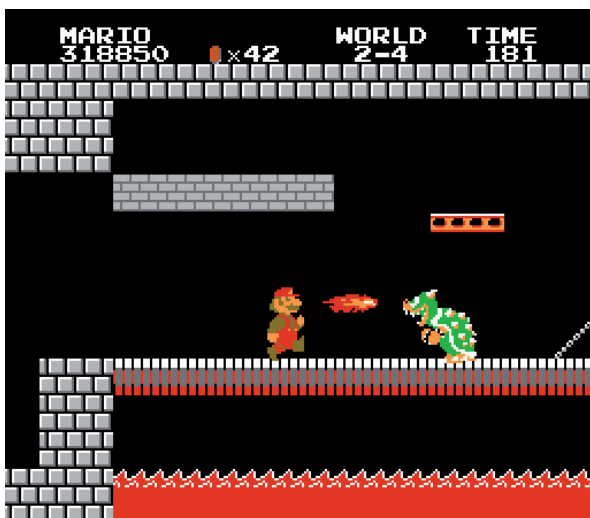
Les créations pixelisées atteignent leur zénith entre 1990 et 1996. Cette période se situe avant l'arrivée des machines 32bits qui utilisent le polygone et non le pixel comme matériau de base. C'est sur un environnement en 2D que le pixel s'exploite et s'exprime le mieux.

La série des *Metal Slug* par exemple, elle apparaît en 1996 avec *Metal Slug: Super Vehicle-001* et présente des graphismes en pixel-art absolument superbe qui ont su conquérir le coeur de nombreux joueurs, même encore aujourd'hui.



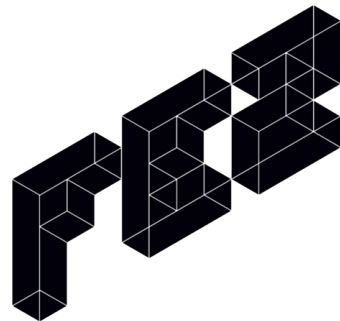
Rien n'est éternel...

La puissance des machines tend à la disparition de l'affreux pixel et ce depuis le début. Il a même résisté à l'arrivée de la 3D puisque les machines 32 bits (PC, PlayStation ou Saturn) sont la dernière génération à utiliser du pixels dans leurs textures, au grand damne des concepteurs. Ce n'est que dans les années 2000 que le jeu vidéo va s'abolir de l'inéluctable: passé à la moulinette des filtres de de flou ou d'anti aliasing, le pixel est enfin réduit à néant... par ses propres créateurs. Fini les pixels visibles sur votre écran, les reliefs «faits maison» et les animations rigides... place aux textures lisses et aux mouvements fluides «comme dans la réalité» !



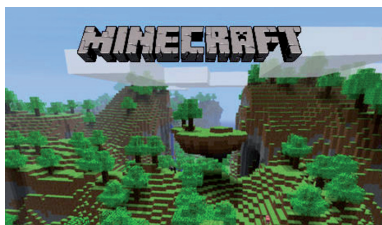
On ne compare pas ce qui n'est pas comparable...

... quoique ?



Séchez vos larmes et rangez vos mouchoirs, le pixel-art n'est pas mort loin de là ! Dans les années 2000, pendant que les grands éditeurs s'affrontent dans une course à la 3D de plus en plus complexe, des petits programmeurs amateurs travaillent dans l'esprit des pionniers des années 70-80: celui de faire son propre jeu made home (dans son garage idéalement). Grâce au langage Flash, des jeux free to play fleurissent partout sur le web, se perfectionnant au fil des années. L'utilisation de la 2D renvoie aux jeux cultes des années passées et dans cette volonté old school le pixel va s'imposer de lui même.

C'est donc dans les jeux indés qu'il faut désormais chercher le renouveau du pixel-art. Il suffit de voir des jeux comme *Minecraft*, *Cube World* ou même encore *Terraria* pour voir que les graphismes «bruts» plaisent encore à de très nombreux joueurs. Grâce à la distribution dématérialisée, les jeux indépendants vont pouvoir se distribuer beaucoup plus largement, notamment sur les plates formes de téléchargement de consoles de jeux. L'heure de la revanche a sonné !



Trois gros hits tout-en pixel !

L'art du pixel-art

Je suis sûr que certains d'entre vous sont ceptiques à l'idée que le pixel-art puisse être considéré comme un art au même titre que le dessin. Le pixel-art est à la portée de tous (puisque un simple logiciel comme *Paint* suffit pour en faire) mais pour le maîtriser parfaitement c'est une autre histoire.



Combien de temps ça lui a pris ?



Qui a dit que c'était simple ?

Une communauté florissante

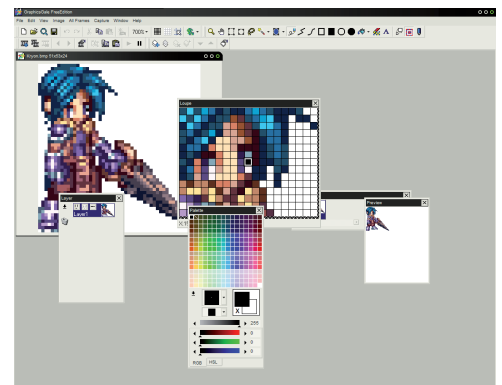
Comme nous l'avons vu le pixel-art séduit encore aujourd'hui de nombreux joueurs... mais aussi de nombreux artistes qui donnent ainsi une seconde vie à cet art passé. Les sites et les forums pullulent sur le sujet et leurs membres rivalisent de créativité, des villes entières ont ainsi été créées en 3D isométrique (des minecraftiens se sont même amusés à reproduire à l'échelle 1/6000 le paysage terrestre). On peut par exemple citer le site **Retropixel**, entièrement consacré au pixel-art et à ses dérivées qui compte aujourd'hui une importante communauté, et affiche chaque jour les nouvelles créations de ses membres.



La bannière du site

Se lancer dans le pixel-art

Pour faire du pixel-art pas besoin d'un logiciel particulièrement puissant, mais il est tout de même conseillé d'utiliser des logiciels comme **GraphicsGale** ou **Pixel Editor** (c'est celui que j'utilise) qui gère la transparence et permettent de travailler avec une plus grande précision. Ces deux logiciels sont payants mais leurs versions d'évaluations sont déjà suffisamment complètes pour vous faire la main. De très nombreux tutoriels sont disponibles sur la toile dans tous les domaines et pour tous



L'interface du logiciel

80+ Epic Pixel Art Tutorials



A cette adresse par exemple vous trouverez plus de 80 tutos pour faire du pixel-art en 2D, en 3D isométrique, faire des effets de lumières, donner du relief à vos créations,... etc

Lien:<http://www.lesforges.org/article/cours-pixel-art-pre-face>



Pour ceux qui n'aiment pas lire, vous pouvez aller voir la chaîne de *openflre* sur Youtube qui propose quelques tutos vidéos pour apprendre le pixel-art.

Lien:<http://www.youtube.com/watch?v=D3j4oQTstwk>

Making history

the calm and the storm



Sortie le 25 janvier 2008 sur nos contrées, **Making history** est un jeu de stratégie/gestion géo-politique se déroulant dans le contexte de la seconde guerre mondiale. De la montée du nazisme et du fascisme vers 1936 jusqu'à la fin de la guerre en 1945, c'est à vous de décider du sort de l'Europe et de faire changer le cours de l'histoire.

En route pour l'aventure !

Vous vous êtes déjà senti frustré en apprenant durant vos cours d'histoire que la France c'était pris une pâtée phénoménale lors de la seconde guerre mondiale ? et si vous pouviez changer le cours de l'histoire ? C'est en partie ce que propose ce jeu, choisissez l'un des scénarios proposés avant de commencer une partie et votre nation (sachant que la totalité des pays existant à l'époque peuvent-être incarnés, même le Luxembourg...).



Notre copain Churchill

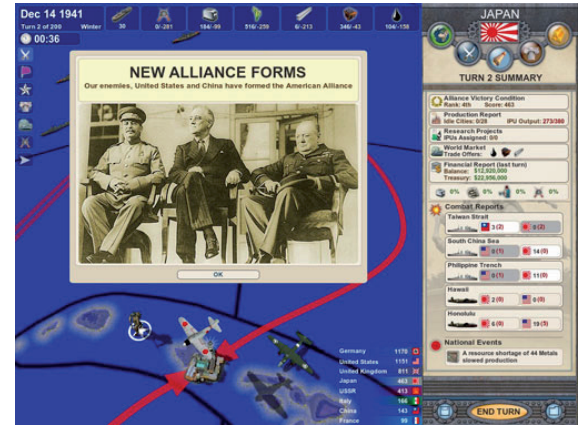


La France à l'époque où nous avions encore l'Indochine et le Maghreb

Les développeurs ont souhaité collé au maximum à la réalité, je n'ai pas de reproche à faire à ce niveau là, le contexte historique est plutôt bien retranscrit (colonies, tensions politiques, uniformes, et même hymnes nationaux) et il arrive même que certains événements se déclenchent à des dates clés de l'histoire. Pas d'anachronisme flagrant donc et c'est un bon point (vous regarderez dans le dictionnaire pour anachronisme



D'un point de vue du gameplay ça reste classique, les habitués du genre ne seront pas déconcertés. Il vous faudra usé d'ingéniosité pour gérer correctement vos ressources, former les alliances adéquats pour ne pas vous retrouver en difficulté et conserver une avance technologique sur vos adversaires pour remporter la victoire. C'est un peu difficile au début de savoir tout gérer en même temps (surtout quand vous commencez avec une nation importante) alors mieux vaut choisir plus petit pour vous faire la main.



Les alliances sont obligatoires si vous voulez vous en sortir



Les combats sont assez tactiques aussi avec gestion des défenses, de l'approvisionnement des troupes,... etc



Pauvres polonais

Trop classique...

Le jeu n'est pas exempt de tout défaut hélas... D'un point de vu graphique ça ne casse pas des briques, on a déjà vu mieux même pour ce genre de jeu, mais ça reste propre (et personnellement ça ne m'a pas gêné). Ensuite si l'on veut être très pointilleux le jeu comporte tout de même quelques anachronismes légers (oui j'aime l'histoire et alors !): au niveau des uniformes par exemple, certains évènement historiques sont mis sous silence,... mais ce n'est pas très grave.



Non, le vrai problème du jeu vient de son manque de contenu et la lourdeur de certaines de ces mécaniques. Le jeu est très riche mais pour un jeu du genre certains ajouts auraient été appréciable, comme la possibilité de communiquer avec ses alliés et de mener des opérations coordonnées, ou encore de faire de l'espionnage dans le camp adverse pour s'approprier le fruit de ses recherches. En comparaison avec le jeu *Crusader King* par exemple, le soft laisse moins de possibilités aux joueurs.



Une gestion parfois un peu difficile

Une attention toute particulière a été donnée aux nations les plus importantes mais pour ce qui est des plus petites cela reste limité. Il devient rapidement laborieux de jouer un pays comme la Bulgarie, la Pologne, ou même la Yougoslavie. De plus certaines mécaniques de jeu, comme la gestion de son commerce avec les autres pays, sont assez difficiles à prendre en main.

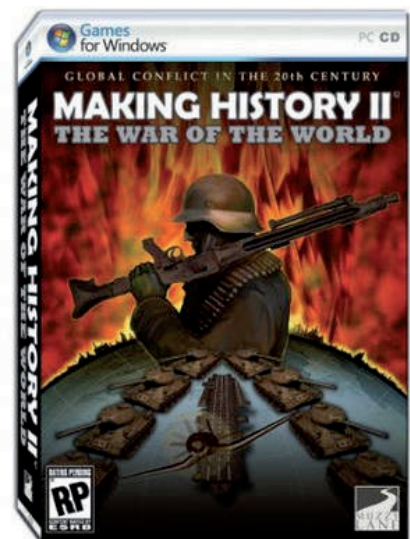


Le site officiel

Alors bon ou mauvais ?

Making history reste néanmoins un bon jeu, qui saura séduire les adeptes comme les néophytes du genre grâce à ses nombreuses qualités. Il sera même sûrement plus accessible aux débutants qu'un jeu comme **Crusader King** qui présente déjà des mécaniques plus techniques. Personnellement j'ai passé plus de 80 heures sur ce jeu (presque autant que sur Skyrim) et je ne me suis pas ennuyé une seule seconde.

Sachez que le soft a également connu une suite et qu'il compte une importante communauté que vous pouvez retrouver sur making-history.com. Vous pourrez télécharger des scénarios mis en ligne par les joueurs et suivre l'actualité de la licence. Ce genre de jeu est peut-être un peu difficile au premier abord mais on découvre rapidement toute la richesse du gameplay. Le soft se dote également d'un éditeur de niveau très complet permettant de créer vos propres scénarios.



Deuxième épisode !

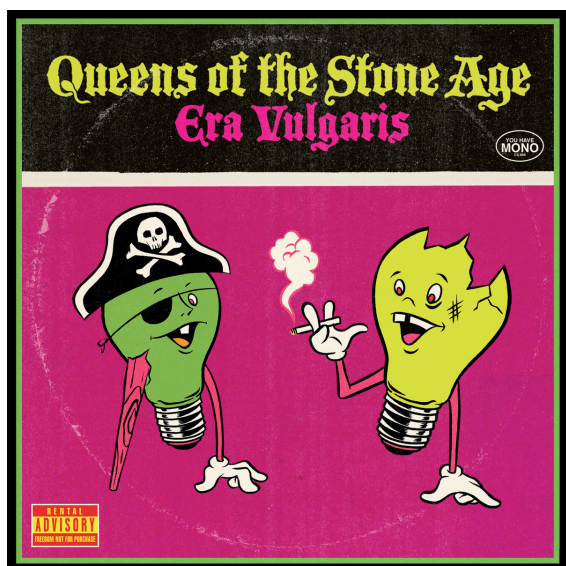
LIKE CLOCKWORK

CHEF D'OEUVRE DE SENTIMENTS

Voilà maintenant 6 ans que les *Queens of the Stone Age* n'avaient pas publié d'album ! Le dernier en date *Era Vulgaris*, avait un peu déçu les fans, trop brouillon, rien de bien nouveau, trop plat ...



Mais ils sont enfin de retour ! Et pas tout seul, c'est avec de nombreux amis de légendes que Josh et sa bande nous proposent ce nouvel opus ! Au programme: les bons copains *Grohl* et *Mark Lanegan*, le puissant *Trent Reznor*, le petit *Alex Turner* et le *Sir Elton John* en personne ! On retrouve même l'ancien «ennemi» *Nick Oliveri*. Mon dieu que c'est beau ! (Tu ne connais pas tous ces noms ? INCULTE ! Mais sache que Google est ton amie...) Rassurez vous il n'est pas question d'un simple enregistrement éparpillé, brillant seulement par les noms. Oh non ! ... Like Clockwork est le disque unique. Le nouveau chef-d'oeuvre, encore un disque où *Josh* a enfermé ses sentiments déçus et les a sublimés en chanson.



Le monde nous paraît de plus en plus cruel, les Hommes de plus en plus dégueulasses, on perd la fois et on déprime... Pourtant il n'y a parfois pas de plus terrible tragédie qu'un simple chagrin d'amour. Ce terrible moment de ta vie où tu n'avances pas, où tu te promets en vain un nouveau départ. Les promesses de jours meilleurs sonnent bien vides, voir grotesques. ... *Like Clockwork* atteste de tout ça !

Dès le premier son, le ton est donné, du verre qui se brise, métaphore des ampoules de la pochette du précédent album, on jette derrière soi les vieux souvenirs. Et doucement on se relève, au rythme de la basse lourde et rampante de «*Keep Your Eyes Peeled*», la voix de *Josh* emprunte ce ton de pitié, il veut être tranquille. Nous aussi. Un disque à écouter seul dans son lit, dans sa voiture, qu'importe

tant qu'on est seul. Et on oublie tout, on oublie tout pour passer à «*I Sat By The Ocean*», on laisse place à un petit sourire, un peu d'excès.

'I sat by the ocean and drank the potion, baby, to erase you.'

Le morceau met en avant la mélodie, le jeu de guitare, fini les bon vieux riffs furieux des débuts, mais le son des QOTSA reste tout de même unique.

Et ainsi s'enchaîne l'album, entre dépressions criées et désirs, tentatives d'en échapper. Une fois de plus on tente d'oublié pathétiquement l'être aimé dans «*The Vampyre Of Time And Memory*», une fin de cuite illustrée, réveillée par les petits rayons de soleil de «*Smooth Sailing*» et «*Kalopsia*» (tiens, un tempo de valse !!) On retrouve alors notre colère, une colère noire et hystérique, mal réveillée, «*My God Is The Sun*», puis on réfléchis, on se pose sur le très calme éponyme «... *Like Clockwork*».



Clip de «*I Appear Missing*»

On prend conscience du vide qui nous remplit, une ambiance sombre... Une ambiance lourde présente dans l'incroyable *«Fairweather Friends»*, dans un orgasme auditif on atteint une noirceur bien rare dans des balades. On ferme les yeux et on se délecte des riffs longs et lourds. Une chanson parfaite, impossible de haïr une chanson qui chante le désespoir quotidien sur les accords de piano de *Sir Elton John* !

La batterie sur cet album est d'une perfection Grohlienne ! *«I Appear Missing»* nous montre la palette large de notre *Dave Grohl*, et de son toucher dans les nuances !

La production est énorme, les mixages sont parfaits. Avec *Trent Reznor* aux manettes, dur de faire une catastrophe. Il retranscrit l'esprit des *QOTSA* si saturé dans une clarté totalement insaisissable. Un son humain, enfin... presque.

Le final est là, *«... Like Clockwork»*. On constate le désastre, ce qui est perdu l'est à jamais. On ose verser une dernière larme. Puis on repart au loin, on avance. On rebondit doucement, en route vers un prochain disque ...



*Queens of the Stone Age (Troy Van Leeuwen is second from left).
Photo by Nora Lezano.*

Réalisé par:



Je profite également de cet article pour vous faire part d'une nouvelle importante concernant le blog de Gunk:

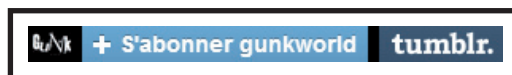
*«Vous avez remarqué que depuis plusieurs mois les postes étaient trop rares, de plus récemment j'annoncé un passage à tumblr ! Pourquoi tant de changement ? La réponse est tout à fait logique : *Haussement d'épaules* Je n'en ai aucune idée.*

Je fais ce blog dans le simple but de m'exprimer, partager mes idées et mes passions pour vous divertir ! J'ai essayé de donner un côté sérieux à ce blog en installant des rubriques avec des dates précises de poste, une grave erreur. En me donnant des contraintes j'ai enlevé le plaisir simple qui était d'écrire ce que bon me semble quand bon me semble. Plus d'idées et surtout plus d'envies ...

J'ai donc décidé de prendre (encore) un nouveau départ !

Les articles seront maintenant mis en ligne sans dates précises. J'écirais quand l'envie viendra ! Le tumblr reste en ligne. Si ce blog va me permettre d'écrire de longs articles ou des critiques détaillées, le tumblr servira de simple lieu d'expression et de partage. Je vous invite à le visiter le plus souvent possible.

Bref, il me reste donc à vous remercier pour tout vos partages et vos visites ! Continuez à partagez le blog, le tumblr et même le twitter ! Continuez et peut-être que la communauté Gunk finira par dominer le monde ... Peut-être.»



Anime

«Le 10 août 2010 du calendrier impérial, l'empire sacré de Britannia écrase les forces japonaises et conquiert le pays en moins d'un mois grâce à leur nouveaux mechas nommés Knightmare. Dans la défaite, le Japon perdit son indépendance et fut renommé Area 11. Les japonais quant à eux perdirent tous leurs droits et leur identité nationale, renommés Eleven. Ils furent déplacés dans des ghettos, cédant la majeure part du territoire aux colons britanniens. Pourtant des mouvements rebelles naissent et les nationalistes japonais continuent la lutte pour l'indépendance.»



La petite histoire (tragique) d'un monstre de l'animation

Code Geass: Lelouch of the Rebellion (Kodo giasu hangyaku no rurushu) est une série d'animation japonaise créée par Sunrise. La réalisation est dirigée par Goro Taniguchi et le scénario est de Ichiro Okouchi (tous deux ont déjà travaillé sur *Planetes*, un autre anime de Sunrise). Le character design est le fruit de la collaboration entre le studio *Clamp*, qui dessina les esquisses des protagonistes, et de Takahiro Kimura, responsable de la finalisation de ces designs et créateur de ceux des autres personnages.

Au Japon, la série a commencé sa diffusion sur MBS le 5 octobre 2006 et sur la chaîne satellite *Animax* le 7 novembre 2006. La série fut planifiée sur 50 épisodes, mais sa diffusion fut interrompue à l'épisode 23 pour reprendre quelques mois plus tard avec deux épisodes supplémentaires, le 21 juillet 2007. La diffusion de la seconde moitié a commencé le 6 avril 2008 sur MBS et s'est terminé le 28 septembre 2008, mettant fin à l'anime. Suivie par de très nombreux fans, la «mort» prématurée de la série a suscité nombreuses crises de larmes, mais la rumeur d'une saison 3 évoquée sur certains forums leur a redonné une lueur d'espoir...



Principaux personnages de la série



A noter également que plusieurs OAV de la série sont sortis, notamment deux longs-métrages résumant les deux saisons. Il s'agit de *Code Geass Hangyaku no Lelouch Special Edition: Black Rebellion*, et de *Code Geass Hangyaku no Lelouch R2 Special Edition: Zero Requiem*.

Fan de méchas bienvenue !

La saison 1 débute sept ans après la soumission du Japon, lors d'une altercation entre un groupe de rebelles Eleven et l'armée britannique, Lelouch (le personnage principal) découvre un secret militaire : une mystérieuse jeune fille connue seulement sous le nom de C.C. En entrant en contact avec elle, il obtient le Geass, le pouvoir des Rois, qui se manifeste chez Lelouch par le « pouvoir de l'obéissance absolue », qui lui permet d'imposer sa volonté à toute personne qui croise son regard. Ce pouvoir est cependant limité par le fait qu'il n'est possible de l'utiliser qu'une seule fois sur la même personne. Grâce à ce pouvoir, Lelouch va pouvoir mener son combat tant voulu contre Britannia afin de venger sa mère et créer un monde où sa sœur, rendue aveugle, pourra vivre en paix.



Cela va donner lieu à de nombreuses péripéties (et affrontements bien sûr) où notre héros, après s'être joint aux rebelles et avoir enfilé le masque de Zéro, va devoir redoubler d'astuce pour faire face à l'armée Britannienne et mener ses hommes à la victoire.

Un héros froid... mais pas trop

La première fois que j'ai vu Lelouch, il m'a beaucoup fait penser à Light de Death Note, mais je me suis vite rendu compte que les deux personnages étaient assez différents. Alors que Light n'agit que dans son propre intérêt et se fiche pas mal de la vie des autres, Lelouch se présente d'abord comme ce genre de personnage froid et distant, mais il apparaîtra rapidement comme plus sympathiques aux yeux des spectateurs. Ses amies et surtout sa petite sœur compte énormément pour lui et il n'hésitera pas à se surpasser pour tenter de les sauver. Même s'il veut détruire Britannia, il refuse que des innocents soient blessés et condamnera les actions des terroristes japonais. Zero est une sorte de Batman à la japonaise (bon sauf qu'il accepte de tuer quand même donc...), mystérieux mais agissant pour le bien... mais un peu pour lui quand même.



Mec ! T'es foutu mec !

Une jolie fille en conclusion



conclure je vous dirai que cet anime est à voir: captivant, drôle, émouvant, que,... vous aurez du mal à en décrocher. Vous avez donc une cinquantaine d'épisodes à regarder et deux OAV au moins pendant les vacances, allez hop au boulot ! Pas de liens Wakanim cette fois en revanche, mais je vous fais confiance pour trouver ^^

Les Technopères

BD

La culture geek passe aussi par les écrits, je vous souhaite la bienvenue dans cette nouvelle rubrique qui je l'espère vous donnera envie de lire davantage. Elle sera consacrée à la présentation de roman, manga, recueil, bande dessinée qui pourraient plaire à tout bon gamer qui se respecte.

*«On commence cette fois-ci avec une série de BD assez étranges, **Les Technopères**, qui raconte, d'une part, la migration de 500 000 jeunes technos, dirigés par Albino le Technopère suprême, d'autre part, par le biais de ses mémoires, le parcours du Technopère jusqu'à ce rang et l'histoire de sa famille. Albino est accompagné dans ses aventures par Tinigriffi, petite souris à laquelle il se confie et qui participe activement à ses aventures.»*

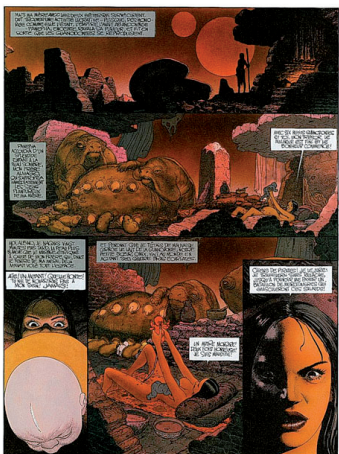
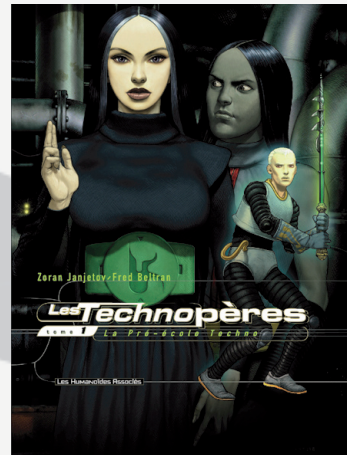
Scénario : Alexandro Jodorowsky

Dessin : Zoran Janjetov

Couleurs : Fred Beltran

Synopsis rapide

On commence l'aventure sur un plan du vaisseau d'Albino, devenu technopère suprême et dirigeant une expédition pour trouver une planète accueillante pour lui et ses disciples. Il décide de rédiger son autobiographie et commence à confier son histoire à son compagnon Tinigriffi, sa «souris». Flash back, l'astéroïde où vivait sa mère autrefois prêtresse, est attaquée par des pirates sanguinaires qui massacres tous les habitants, en profitent pour violer la jeune femme, et repartent en laissant derrière eux le chaos le plus total... ça commence mal. La prêtresse tombe enceinte et jure de se venger de ses agresseurs.



«Sur l'Astéroïde Sacré, ma mère la prêtresse accoucha d'abord de mon frère Almagro, splendide enfant, à la peau sombre qui s'appropri aussitôt, ses seins. Je naquis après, la peau plus blanche que le marbre, étriqué à cause de mon frère qui, dans le ventre de ma mère, m'avait déjà volé tout l'espace. Mais plus monstrueuse encore apparut ma petite sœur Onyx, rouge avec quatre bras. Moi, Albino, à présent devenu Suprême Technopère, je peux raconter mon histoire.»

Rapidement on nous explique que la mère d'Albino a monté une fromagerie dont les bénéfices serviront à planifier sa vengeance prochaine (oui, ça n'a aucun sens mais bon). Albino et Onyx sont rejetés par leur mère et sont obligés de travailler jour et nuit alors que leur frère Almagro, adoré par sa mère, leur fait vivre un véritable enfer. Albino pour fuir son quotidien a développé une véritable passion pour la technologie. Son rêve est de quitter l'astéroïde et de devenir concepteur de jeux en intégrant l'école des Technopères, occasion qui va lui être donné par un amie de sa mère. Après maintes supplications (on connaît tous ça) il parvient à la convaincre de le laisser partir.

Un univers froid, glauque et... WTF!?

Je ne vous en dit pas plus sur le scénario mais je suis sûr que certains se sont déjà en train de se dire: «mais c'est quoi cette BD !» Hé bien dites vous que c'est comme ça à peu près tout le temps (même bien pire parfois... souvent d'ailleurs).

Déjà d'un point de vue de la morale, le monde dans lequel évoluent nos personnages est dépourvu de toute conscience: les Technopères dominent toutes les autres races en créant des jeux-vidéos abrutissant à souhait au point de transformer les joueurs en légumes, la galaxie est parcourue par des pirates assoiffés de sang et autres bestioles extraterrestres... La vie d'un individu n'a absolument aucune importance, détruire une planète entière ne dérangera personne si c'est pour s'enrichir encore davantage ou simplement par pur plaisir. Le seul à avoir une once de morale est Alibino, qui tentera au contraire d'éveiller les esprits par ses créations et d'amener ses disciples à la terre promise. Pour résumé, disons que si

Les Technopères avait été un jeu il aurait reçu l'appellation PEGI 18.



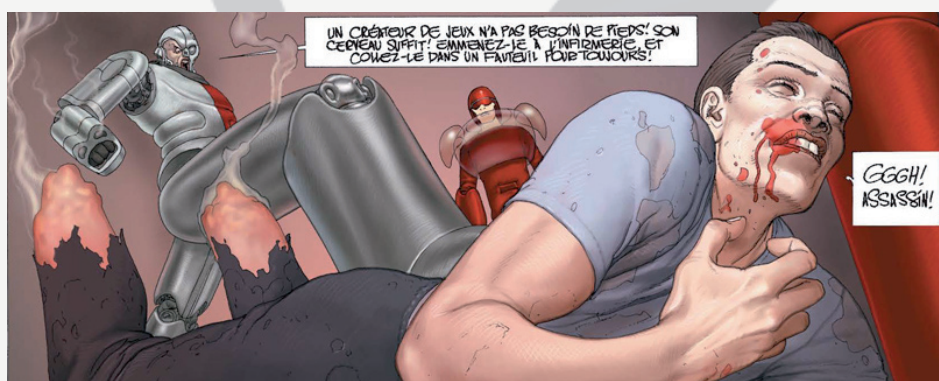
Aucune morale on a dit

Ensuite pour ce qui est de l'histoire il faut vraiment s'accrocher et ne se poser aucune question. Nous suivons deux histoires en parallèles, les flashs backs sont nombreux, et les explications se font rares. Cet univers est à la fois particulièrement froid mais aussi complètement barré, le rendant très difficile à appréhender.



C'est nous les méchants !

Malgré tout le scénario reste intéressant, les dessins sont très soignés (même si le style peut en rebuter certains) et son aspect étrange fait à la fois sa force et sa faiblesse. Pour ceux qui voudrait se lancer je vous conseille de lire le premier tome et si vous accrochez à l'intrigue alors vous pourrez vous lancer dans la



Aïe ça pique un peu....

2min à perdre

Vous avez regardé une dizaine de fois le dernier joueur du grenier, vous connaissez par coeur les podcasts de Norman et Cyprien, vous venez de passer 5 heures sur Minecraft et votre petite soeur ne veut pas jouer à Mortal Combat avec vous... alors si vous avez encore du temps à perdre cette rubrique est faite pour vous !



En rendant votre copie à votre examen il est possible que vous vous soyez dit «les profs vont éclater de rire en voyant ma copie...». J'ai de quoi vous rassurer (à moins que vous reconnaissiez vos réponses dans ce qui va suivre), un internaute a créé ce site pour que les profs y postent les pires réponses qu'ils pouvaient trouver en corrigeant leurs copies. Cancres s'abstenir

Lien:<http://www.perlesdubac.fr/>



Un site un petit peu plus instructif (déjà, on reste dans le thème des études...), apprenez tous les jours une anecdote intéressante et parfois étrange sur l'histoire, les arts, les sciences, ou encore la société. Un site vraiment bien fichu qui mérite le coup d'oeil.

Lien:<http://www.lesaviezvous.net/>



Pixelandgame NEED YOUR HELP

Vous vous sentez l'âme d'un journaliste, vous êtes incolable en matière de culture geek, vous faites des vidéos sur Youtube et vous voulez faire connaître votre chaîne, vous êtes un artiste en herbe et vous voulez partager vos créations, vous avez juste envie de passer le temps en rédigeant quelques news, vous êtes du sexe féminin et vous avez entre 20 et 20ans et demie... alors vous nous intéressez, aidez nous à faire vivre Pixelandgame !

Apporter un renouvellement constant à un site est une tâche difficile, et tout aide même minime est la bienvenue. Si vous avez envie de poster un article sur le site et nous faire partager vos trouvailles alors envoyer moi un mail à pixelandgame@live.fr contenant votre article, il sera ensuite posté sur le site. Si vous voulez participer au développement du «fanzine», rédigez une «lettre de motivations» avec vos idées et un petit descriptif de vous (je ne vous demanderais pas un roman ne vous inquiétez pas).

Bon voilà, c'est sur ces mots que s'achève ce troisième numéro, n'hésiter pas à nous faire part de vos impressions sur le blog et à en parler autour de vous en espérant que ça vous a plu. L'équipe de Pixelandgame vous dit:

MERKI !!!

Pixelandgame

<http://making-history.com/scenario/all/2/all/date/False>

<http://www.youtube.com/watch?v=D3j4oQTstwk>

http://www.jedessine.com/c_32592/dessin/apprendre-a-dessiner/le-pixel-art/qu-est-ce-que-le-pixel-art

http://fr.wikipedia.org/wiki/Code_Geass

<https://www.mixturecloud.com/media/RM29glml>

<http://www.lesaviezvous.net/>

<http://www.perlesdubac.fr/>

<http://www.retropixel.fr/pixel/>

https://fr.wikipedia.org/wiki/Pixel_art

<http://www.lesforges.org/article/cours-pixel-art-preface>

<http://mangafanblog.wordpress.com/2011/10/19/lumiere-sur-code-geass/>

<http://hidan.eklablog.com/code-geass-c930804>

<http://www.jeuxvideo.com/articles/0000/00008570-making-history-the-calm-the-storm-test.htm>

<http://hutoPie.over-blog.com/article-code-geass-r2-mes-impressions-63657463.html>

http://wallpaperswide.com/code_geass_2-wallpapers.html

<http://psychoticnya.animeblogger.net/?p=30>

boeken.tsuk.org

<http://forums.jeuxonline.info/showthread.php?t=709528>

<http://www.humano.com/album/32833>

http://fr.wikipedia.org/wiki/Les_Technop%C3%A8res

<http://www.best-game-downloads.com/games/making-history-the-calm-the-storm>

<http://pwned.com/game/Making-History-The-Calm-The-Storm/PC/9547/>

<http://couponfollow.com/site/making-history.com>

<http://desertwatchtower.wordpress.com/tag/queens-of-the-stone-age/>

<http://systool.over-blog.com/article-10778929.html>

<http://pixelandgame.unblog.fr/>

<http://gunkworld.tumblr.com/>