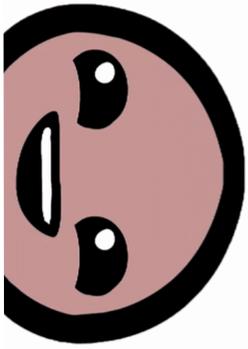
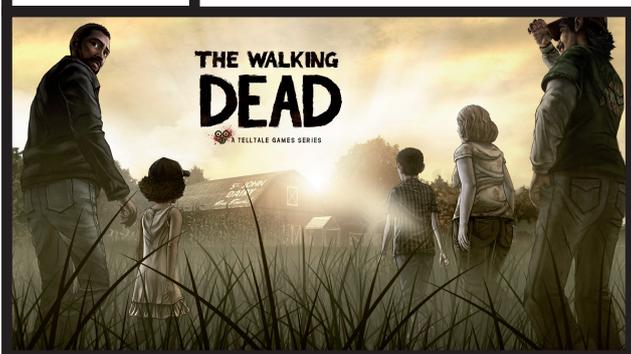


Pixel
@game



L'univers du jeu indé

Test



Anime



RUBRIQUES: 2minutes à perdre ; test ; vidéos ; musiques ;
un dossier spécial sur les jeux indés ; ... et bien d'autres !

Sommaire

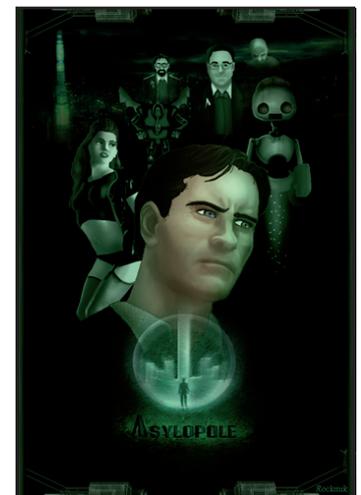


Un dossier spécial sur l'univers du jeu indé

Page 4 à 7

Asylopoie, un projet amateur à suivre

Page 8 à 9



On a testé The Walking Dead

Page 10 à 12



Afro Samurai, un anime très spécial

Page 13 à 14

C'est l'histoire d'un geek et de son avatar

Page 15 à 16



Scar The Martyr, c'est le nouveau Side-Project de Joey Jordisson

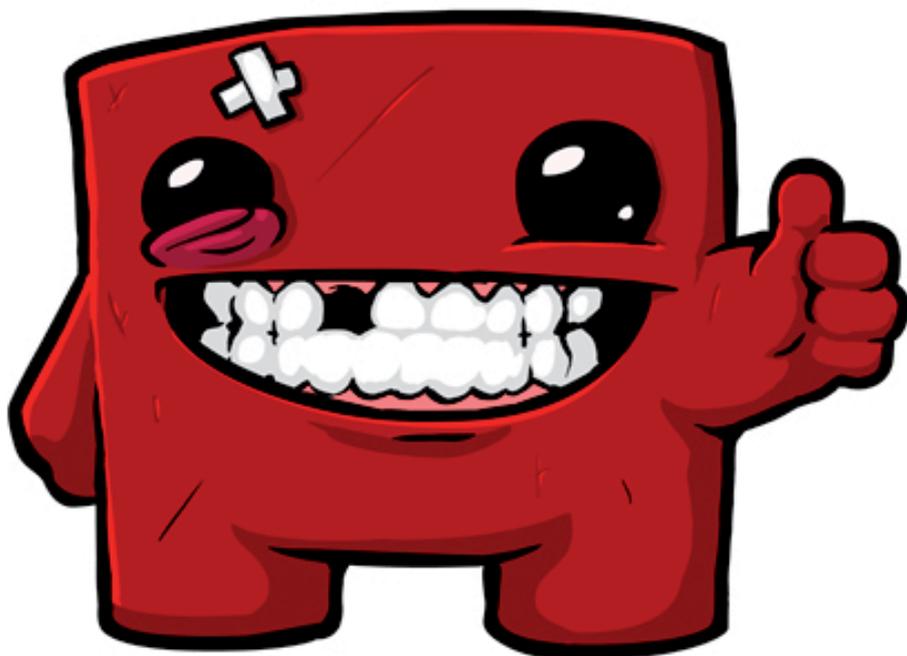
Page 17

Vous avez 2min à perdre ?

Page 18



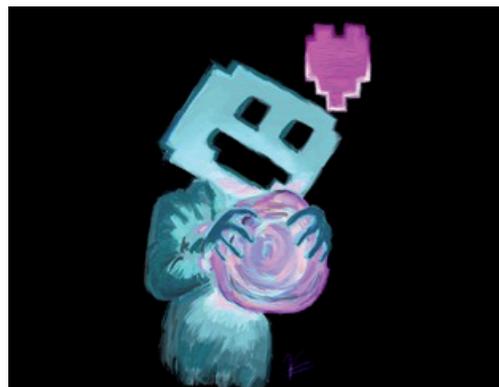
Les jeux indés



Ils s'appellent Minecraft, Super Meat Boy ou encore Cube World, ils étaient encore inconnus du grand public il y a quelques années et ils sont aujourd'hui les chouchous des grandes firmes, ils ont envahis nos plateformes de téléchargement avant de s'inviter sur nos consoles de salon, ce sont les jeux indépendants ! (désolé pour cette intro je manquais d'inspiration...). Oui mais qu'est ce qu'un jeu indépendant ? Pourquoi une telle montée en popularité depuis ces dernières années ? Vont-ils perdurer dans l'avenir ? Autant de questions auxquelles nous allons essayer de répondre ensemble à travers cet article.

1) Un jeu indé c'est quoi ?

Un jeu indépendant, qu'est-ce que c'est ? Selon la définition littérale, il s'agirait d'un titre développé à l'aide des seules ressources du studio de création, donc sans le support financier d'un éditeur extérieur. Cela dit, si l'on joue sur les mots, certains studios comme Nintendo ou Valve développeraient régulièrement de façon indépendante, puisqu'ayant la chance de pouvoir s'autofinancer. Un débat qui divise le monde du jeu vidéo. Qu'est-ce qu'un jeu indépendant ? Certains considèrent donc qu'un jeu vidéo indépendant est un jeu vidéo créé indépendamment du support financier d'une entreprise d'édition, d'autres qu'un indépendant est développé par une équipe qui conserve son indépendance de créativité. Qui a raison, qui a tort, il est difficile de faire la part des choses.



De manière classique, un studio peut avoir recours à un prêt bancaire pour financer le développement d'un jeu. Cependant, la plupart des productions indépendantes sont autofinancées, notamment grâce aux fonds propres et à l'épargne issue de productions précédentes. Des aides plus ou moins importantes selon les pays sont aussi disponibles. Elles peuvent prendre la forme de subventions ou de crédits d'impôt. En France, le Fonds d'aide au jeu vidéo (FAJV), dirigé par le Centre national du cinéma et de l'image animée (CNC), dépense 3 ou 4 millions d'euros par an pour aider les studios de jeu vidéo. Ses subventions, plafonnées à 50 % du coût d'un projet, peuvent atteindre jusqu'à 200 000 euros !



Le célèbre Kickaster, et son homologue européen Ulule

Récemment cependant, le jeu indépendant a profité de l'émergence du **financement participatif** (le crowdfunding). Il s'agit de financer une production auprès d'une communauté d'internautes. La quantité de fonds levée peut être très importante du fait du nombre de contributeurs, même si individuellement, chaque contribution est faible. C'est aujourd'hui le moyen le plus utilisé par les développeurs indépendants pour réunir des dons, en échange desquelles bien sûr les internautes reçoivent des avantages plus ou moins importants selon la somme donnée (accès à la Beta anticipé, goodies,...)



2) Une popularité grandissante



Le jeu vidéo indépendant a connu une **montée en puissance depuis quelques années**, notamment grâce à la distribution dématérialisée des jeux vidéos. Pour distribuer un jeu normalement, le développeur propose sa création à un éditeur qui va l'aider tout au long du processus de production. Il se charge du marketing, supervise régulièrement le développement, et se charge de la vente en magasin. Le jeu prend alors une forme physique sous forme de cartouche, cd-rom, etc...

De par son éloignement des éditeurs, le jeu vidéo indépendant a plutôt recours à la **distribution numérique**. Il s'agit de vendre les jeux sous forme de fichiers téléchargeables. Cette distribution peut être directe, auquel cas le joueur achète le jeu pour PC sur le site Internet du développeur. Mais elle peut aussi être indirecte, et passer par un service tiers dont l'activité est de vendre des jeux. Sur PC, il s'agit principalement du service Steam, qui détenait 70 % du marché de la distribution numérique en 2009.

Peu à peu les grandes firmes comme Microsoft ou Sony ont commencé à s'intéresser à ce nouveau marché fleurissant, et ont alors commencé à proposer sur leurs consoles de plus en plus de titres indés. On peut citer le Xbox Live Arcade pour la Xbox 360, le PlayStation Network pour la PlayStation 3, le WiiWare pour la Wii, et l'eShop pour la 3DS et la Wii U.

Le jeu indépendant n'était alors plus réservé à une catégorie spécifique de joueurs. De nombreuses communautés ont commencé à voir le jour. On ne compte d'ailleurs plus aujourd'hui les sites consacrés à *Minecraft*, *CubeWorld* ou encore *Terraria*, des titres où les joueurs peuvent exprimer pleinement leur créativité et partager leurs créations. Certains sites tirent leur épingle du jeu, c'est le cas notamment du site *Indius.org*, entièrement consacré aux jeux indépendants vous pourrez y trouver de nombreux tests, y suivre l'actualité indé,...



3) Les grands noms du genre

Une petite compilation de jeux indépendants qui ont marqué (ou vont marquer) les joueurs ces dernières années. Bien sûr il m'est impossible de tous les nommer, mais si vous avez envie de vous faire la main et de connaître un peu plus cet univers fabuleux, ces trois là devraient vous convenir.



Si il y a bien un jeu qui a marqué le monde entier ces dernières années c'est bien Minecraft. Un jeu vidéo indépendant de type Bac à sable (construction complètement libre) développé par Markus Persson, plus connu sous le pseudonyme de Notch par la communauté. Le jeu a connu un vif succès dès sa sortie en beta grâce à son originalité et surtout par la liberté totale qu'il laissait aux joueurs. Il reste toujours en développement en recevant régulièrement des mises à jour qui ne cesse d'enrichir un titre déjà très riche. La MineCon, un congrès en l'honneur de Minecraft, a même célébré la sortie officiel du jeu le 19 novembre 2011 (rien que ça)



Disponible en téléchargement sur PC, Super Meat Boy vous invite à contrôler un petit bonhomme de viande. Ce titre original est un jeu de plates-formes dans lequel le protagoniste alimentaire doit éviter divers pièges comme par exemple une scie circulaire qui le réduirait à l'état de steak ! Ses graphismes et son gameplay rétro ont marqué de nombreux joueurs avides de challenge... et de viande.



Le fils spirituel de Terraria, Starbound est un jeu d'aventure/d'exploration/bac à sable/rpg. Suite à l'attaque de votre chez-vous par un ennemi inconnu, vous êtes obligé de fuir votre planète et de ce fait il vous faudra vous établir sur une autre. Montez votre QG là où vous souhaitez et partez à la découverte de différentes planètes avec vos compagnons. Un titre particulièrement riche et ambitieux dont les fans attendent la beta avec impatience, permettant notamment: d'incarner jusqu'à 7 races différentes, de voyager dans un univers infini généré aléatoirement, de coloniser des planètes vierges, de commercer, de miner, de combattre, d'élever des familiers,... etc



4) Dans l'avenir ?

Que deviendront les jeux indépendants dans l'avenir ? Eux qui étaient autrefois méconnus du grand public, ils sont aujourd'hui approchés par les grandes firmes qui les utilisent comme un argument de vente imparable et participent ainsi à leur démocratisation. Une bonne chose en soi, pourtant l'univers du jeu indépendant est loin d'être toujours rose.

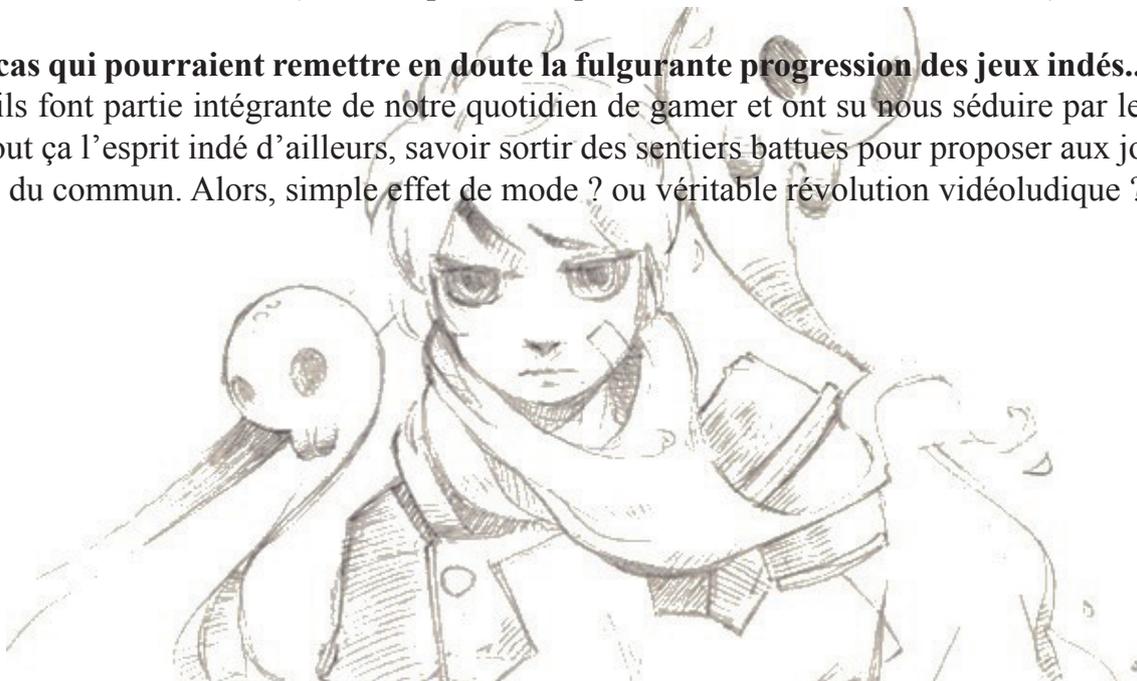
Le 9 septembre 2013, le studio Okugi annoncé sur leur blog qu'ils entraient en liquidation judiciaire parce qu'ils n'ont pas pu remonter la pente faute à de nombreux obstacles apparus sur leur route. Okugi Studio était un studio français situé à Nîmes. Composé d'une dizaine de personnes ayant travaillé pour des boîtes comme 2K, Ubisoft ou Disney, le studio Okugi a toujours eu pour première ambition de livrer au joueur des créations originales et amusantes. Ils ont créé deux titres : Twist & Catch et plus récemment Shad'O, un tower-defense à l'ambiance atypique sorti sur Steam. Malheureusement, et en dépit de toutes ces bonnes intentions, l'équipe est aujourd'hui contrainte de mettre la clé sous la porte. Ce n'est d'ailleurs pas un cas isolé.



La console «indé», la fameuse OUYA. Alors qu'elle avait fait l'unanimité chez les joueurs, et avait réussi l'exploit d'être entièrement financé via Kickstater en seulement quelques heures, la Ouya est aujourd'hui largement décriée. Certains parlent déjà de la « plus grosse arnaque de tous les temps ». Pourtant la console avait tout pour plaire: open source et peu coûteuse, fonctionnant sous le système Android, elle devait permettre de mettre en avant la communauté

indépendante du jeu vidéo et fournir aux joueurs une alternative à Sony et Microsoft. Hélas, dès que la Ouya est tombée entre les mains des journalistes la désillusion a été grande. D'abord, il est nécessaire de créer un compte utilisateur en enregistrant sa carte bleu en ligne avant de pouvoir utiliser la machine. L'interface a également été décrite comme peu intuitive et assez brouillon, les lags nombreux même sur des jeux basiques, peu d'exclusivités dans le catalogue qui justifierait l'achat de la console, problèmes de manettes « latentes », une mémoire interne à la ramasse (8Go d'espace mais possibilité d'utiliser une clef USB),... etc

Deux cas qui pourraient remettre en doute la fulgurante progression des jeux indés... et pourtant. Aujourd'hui ils font partie intégrante de notre quotidien de gamer et ont su nous séduire par leur originalité. C'est avant tout ça l'esprit indé d'ailleurs, savoir sortir des sentiers battus pour proposer aux joueurs une expérience hors du commun. Alors, simple effet de mode ? ou véritable révolution vidéoludique ? Seul l'avenir nous le dira.



ASYLOPE

Difficile de vous parler des jeux indépendants sans évoquer les très nombreux, et hélas méconnus, projets amateurs qui fleurissent sur internet. Dans tous ces jeux on trouve parfois de petites perles, et c'est le cas notamment du jeu dont je vais vous parler aujourd'hui. ASYLOPE, un jeu développé par Rockmik qui lui a demandé de très nombreuses heures de travail, et quand on voit le résultat on comprend pourquoi.

1) Synopsis

L'aventure se déroule dans un futur proche. Suite à une inévitable guerre, le reste de l'humanité vit reclus sous un gigantesque bunker prévu à l'origine pour le stockage de bétail. Ce dôme est maintenu en son centre par une immense tour qui est par ailleurs un asile psychiatrique. La folie soutient l'humanité.

La population s'agite dans cette mégalopole d'où s'élève les fumées noires des moteurs de la zone industrielle, les Ratpunks sont exécutés par les membres de l'Ordre, autorité qui punit l'anarchisme et récompense la productivité des salariés. Nous n'irons pas jusqu'à dire que vivre dans cette fourmilière est aussi agréable qu'un coucher de soleil automnale mais c'est toujours mieux que de vivre à l'extérieur du dôme, sur les terres rouges (le dernier explorateur de ces terres hostiles est revenu avec une de ses jambes sous le bras, satanées bestioles).

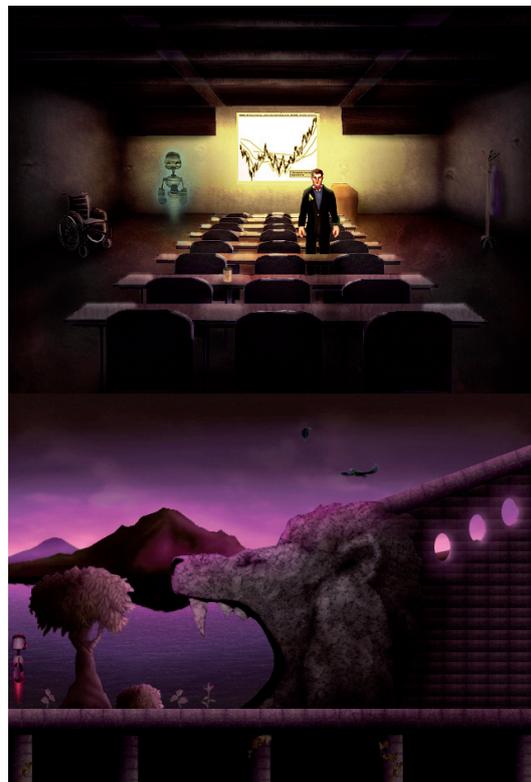
C'est dans ce contexte que nous allons suivre les pas de Adam Murdock, psychiatre qui travaille dans cette fameuse tour et avant tout père de famille, le plus éreintant des métiers. Mais revenons à son boulot dans la tour. Pour traiter les patients, une méthode (discutable mais tout de même autorisé par l'Ordre) permet d'investir le mental d'un individu pour combattre les phobies et autres problèmes mentaux dans un univers virtuel nommé Mentalis. Neurodock, un petit robot fort sympathique épaulera Adam lors de ces séances. Même si l'univers est virtuel, les risques ne le sont pas. L'échec est synonyme de mort cérébrale (la direction n'indemnise pas les familles, selon le code 27 du contrat des psychiatres de l'asile).



2) Gameplay

Le jeu se présente comme un jeu d'aventure avec exploration des décors, dialogues, ramassage d'objets... Mais dans la majorité des jeux d'aventure, on se contente de suivre une intrigue linéaire sans pouvoir influencer sur quoi que ce soit. Ici il sera possible de modifier la trame du jeu ainsi que la relation avec les personnages via diverses actions (ex: réseau social, choix de discussion,...). Un système de réputation est par ailleurs inclus.

Un côté «action» est également de la partie pour diversifier le gameplay. Objectif: Dynamiser le jeu, ne pas avoir de temps mort, captiver et impliquer d'avantage le joueur. Il y aura aussi pleins d'à côté sympas à faire (comme des courses de surfs ou encore quelques scènes de combat dynamiques).



3) Un jeu à découvrir

ASYLOPOLE a déjà remporté neuf récompenses au Alex d'or (pour les incultes, référer vous au dossier du premier fanzine), dont celle du meilleur jeu. Un travail conséquent qui mérite vraiment qu'on s'y intéresse, surtout pour son ambiance si particulière. Pour le moment le jeu est encore en développement, mais une démo est déjà disponible. Un jeu à suivre de très près donc.

Télécharger la démo: <http://www.rpg-maker.fr/popup/jeudownload.php?id=636>

Site officiel: <http://asylopole.blogspot.com/>



THE WALKING DEAD

The Walking Dead est une série de comic books américains en noir et blanc, publiée par Image Comics depuis 2003. Elle a été créée par Robert Kirkman (scénariste) et Tony Moore (dessinateur) puis Charlie Adlard (dessinateur). L'histoire se déroule dans un monde envahi par les morts-vivants. L'origine du phénomène demeure inconnue. Rick Grimes, le héros, tente tant bien que mal de faire survivre son groupe de rescapés dans ce monde hostile et effrayant, cherchant le refuge idéal, l'endroit qu'ils pourront appeler foyer. Au fur et à mesure que la série avance, les personnages vont évoluer, progresser ; certaines affinités vont alors se créer ainsi que certaines tensions.

Cette série a connu un tel succès que déjà une série télévisée reprenant l'histoire du comics à vu le jour, ainsi qu'un jeu découpé en plusieurs épisodes et qui lui en revanche raconte une histoire en parallèle des événements de la bande-dessinée, c'est de ce jeu dont je vais vous parler aujourd'hui.

1) Une histoire évolutive

Ce n'est donc pas les aventures de Ray que je vais vous relater aujourd'hui mais celles de Lee Everett et de sa « fille » Clementine. L'histoire commence dans une voiture de police d'Atlanta. Le personnage principal est un professeur d'Histoire, Lee Everett. Lee est accusé de meurtre et est envoyé à la prison d'Atlanta. Il discute avec un policier. Sur la route, le policier, faute d'attention, fauche quelque chose de forme humaine avant de tomber dans un ravin. Peu après s'être réveillé dans la voiture et en proie à la confusion, Lee trouve la clef des menottes et se libère, alors que le policier demeure inerte. Mais ce dernier se redresse d'un coup et rampe vers lui. Lee parvient à le tuer de justesse. Le bruit attire les morts-vivants environnants qui le prennent en chasse. Il arrive dans une maison où il trouve une fillette prénommée Clementine, après avoir été à nouveau attaqué par la baby-sitter de cette dernière. Ils s'échappent, trouvent deux autres hommes et s'enfuient dans une petite ferme. Ils font la connaissance d'Hershel, le patriarche de la ferme et père de Shawn, un des deux individus rencontrés par Lee et Clementine quelques heures plus tôt. Après avoir soigné les blessures de Lee, Hershel leur propose de passer la nuit avant de reprendre leurs chemins. Le lendemain, Lee fait la connaissance d'un certain Kenny, de sa femme Katjaa et de leur fils surnommé Duck, d'autres survivants venus trouver refuge dans la ferme d'Hershel.



Ne te retournes pas...

C'est à partir de votre arrivée à la ferme d'Herschell que le fait de faire des choix va prendre toute son importance. En effet, dès votre arrivée à la ferme vous avez la possibilité de mentir à Herschell sur les origines de votre venue (dire que vous étiez dans une voiture de police parce qu'on vous a accusé de meurtre n'est pas une très bonne entrée en matière) mais libre à vous de faire ce que vous voulez. Cependant vous devrez vous y tenir car les personnages avec qui vous parlez n'oublieront pas ce que vous leur avez dit, et ne vous feront pas confiance s'ils se rendent compte que vous leur mentez. **Vous serez aussi très souvent confronté à des choix cornéliens** et devrez choisir quel personnage soutenir, la direction à suivre pour votre groupe et en assumez les conséquences parfois tragiques. Rajoutez à cela le fait que les choix doivent se faire dans un temps (très) limité et vous vous plongez complètement dans l'aventure, qui se découpe en plusieurs épisodes à la manière d'une série américaine (avec ce fameux «dans le dernier épisode...»).



Discuter avec certains personnages vous aidera à améliorer vos relations avec eux.

2) Des personnages attachants

Si on s'immerge autant dans l'histoire c'est aussi grâce à ses personnages. Gros point fort du jeu, tous ont un passé, un caractère, un but qui leur est propre. On retrouve donc le père de famille qui souhaite protéger sa famille par dessus tout, l'ado prépubère froussard, le raciste, la dépressive et j'en passe. Le joueur s'attache à chacun des personnages et on veille à chaque instant à la survie du groupe. Est ce que je dois donner de la nourriture à celui-ci ? Est ce que je dois essayer de me débrouiller seul ou bien demander de l'aide ? Est ce que ce personnage est digne de confiance ?



Lee et Clementine sont sûrement les personnages les plus charismatiques du soft.

3) Un gameplay dynamique

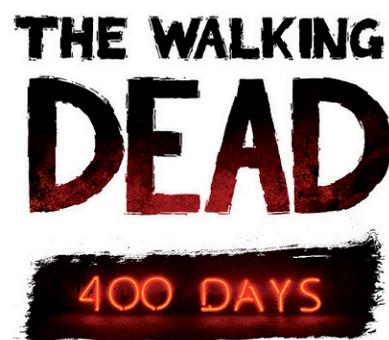
Si on m'avait dit un jour que j'aimerais autant un pointandclick... *The Walking Dead* fonctionne un peu comme un film interactif, où vos choix font avancer le scénario de manière plus ou moins différentes selon ces derniers. Les choix doivent souvent se faire dans un temps limité et ce ne seront pas toujours faciles.



Comptez également sur de **nombreuses QTE** pour vous rajoutez une bonne dose de stress (surtout lorsque vous vous retrouvez nez à nez avec un rôdeur), **votre rapidité sera déterminante**. Le jeu fera aussi appel à votre réflexion et proposera de nombreuses énigmes bien pensées, sachant que pour les téméraires (suicidaires) il est possible de désactiver toutes les aides et guides à tout moment. Les néofites ne seront donc pas perdus et les joueurs expérimentés trouveront leur compte.

4) Un jeu exceptionnel

Un jeu exceptionnel qui plaira aussi bien aux fans de la série et aux amateurs de zombies ! Un design et une esthétique aux petits oignons (mais parfois un peu faible d'un point de vu technique), un gameplay dynamique, des personnages charismatiques,... on attend avec impatience la suite. Actuellement 5 épisodes sont sorties, ainsi q'un dlc appelé *The Walking Dead : 400 Days*. Il suit le destin de Vince, Shel, Bonnie, Russel et Wyatt, cinq nouveaux survivants dont les histoires s'entrecroiseront le temps d'un épisode. Ah oui j'allais oublié, le jeu est entièrement **disponible en vostfr** depuis quelques mois, donc vous vous n'avez plus aucune excuse pour ne pas vous y mettre.



5) The Walking Dead : Survival Instinct

Tout n'est pas toujours rose malheureusement... Le 22 mars 2013 sortait *The Walking Dead: Survival Instinct*, un fps développé par Terminal Reality. Contrairement à l'adaptation réalisée par Telltale, Survival Instinct est dérivée de la série télé diffusée sur AMC, mais elle se déroule elle aussi avant les événements relatés par cette dernière ou par le comics, en l'occurrence quelques jours après la vaste contamination. Puisque le jeu mise sur l'action, c'est le chasseur expert en arbalète Daryl Dixon qui lui sert de héros, accompagné par son frangin peu fréquentable, Merle. Le jeu n'a pas réussi à trouver son public, et pour causes: les combats sont absolument catastrophiques ; les personnages manquent cruellement de matière ; les missions sont rébarbatives ; une durée de vie affreusement courte ; graphismes aux rabais... une mauvaise adaptation donc. Seul point positif vous avez droits aux doublages des acteurs pour certains personnages, mais l'intérêt s'arrête là.



Admirez ces graphismes dignes du dernier Battlefield



AFRO SAMURAI RESSURECTION

Afro Samurai est un manga créé par Takashi Okazaki, adapté en série d'animation de cinq épisodes par le studio d'animation japonais Gonzo et réalisé par Kizaki Fumitomo. Cet anime a été diffusé pour la première fois au Japon en 2007. Par la suite le film d'animation Afro Samurai Résurrection a été diffusé en janvier 2009, et c'est justement de lui dont l'on va parler aujourd'hui.

1) Une esthétique bien particulière

Dans un Japon médiévalofuturiste, le jeune Afro assiste au meurtre de son père par le détenteur du bandeau de numéro 2. Ces bandeaux sont une sorte de récompense ultime. Ces derniers, selon la légende, auraient été créés par les dieux eux mêmes. Le détenteur du bandeau numéro 1 est donc ainsi considéré comme l'égal de dieu et ne peut être défié que par le bandeau numéro 2. Afro part alors à la recherche de l'assassin de son père pour le venger. Lorsque la dépouille de ce dernier est volée de sa tombe, Afro est forcé de reprendre son épée pour assouvir une vengeance impitoyable contre une armée d'ennemis mortels dirigés par Sio, une belle séductrice sadique. Cette dernière est à la tête d'un complot visant à anéantir Afro Samurai...



Un univers post-apocalyptique incluant des éléments médiévaux japonais, un mélange pareil pourrait paraître étrange au premier abord mais finalement la sauce prend bien. Une esthétique soignée (accompagnée d'un humour noir) qui m'ont beaucoup fait penser à ceux du jeu Fallout.

2) Du rap, des cybords et des combats

Un scénario qui va aussi être un prétexte pour des scènes de combats épiques sanglantes, avec un Afro Samuraï plus colérique que jamais. Notre «héros» va rencontrer sur sa route de nombreux opposants tous plus puissants (et fêlés) les uns que les autres. Quelques bonnes scènes de combat en perspective... ah oui et des strip-teaseuses aussi (si le film est déconseillé au moins de 18 ans ce n'est pas pour rien.)



Hardcore !



Tout est dans la coiffure

On notera au passage une très bonne bande-son, le tout supervisé par *RZA* (rappeur, producteur de musique, acteur et réalisateur américain, pour ceux pour qui son nom vous est totalement inconnu). Même moi qui d'habitude n'est pas vraiment attiré par ce genre de musique, je dois dire que j'ai été plutôt séduit, particulièrement le titre *Brother's Keeper* que l'on retrouve au début et à la fin du film. Une mauvaise vf en revanche, si vous en avez la possibilité regardez-le en version original.

3) Le jeu Afro Samurai

Sorti le 27 janvier 2009 aux États-Unis et le 27 mars 2009 en Europe, le jeu Afro Samurai est disponible sur Playstation 3 et Xbox 360. On retrouvera de nombreux personnages (même des inédits) parmi lesquels Kuma, Ninja Ninja, les Sept Sans Âmes, Justice, le maître du dojo,... *RZA* a supervisé la musique du jeu afin de reprendre l'ambiance de l'anime. Le joueur incarne Afro dans sa quête de vengeance, il devra tuer tous les ennemis se dressant entre lui et le numéro 1. Ninja Ninja propose un «poker corporel» qui consiste à découper des têtes, des bras et des jambes pour former des quintes et des quintes flush faisant gagner des points d'expérience au joueur. Un total 61 compétences sont disponibles.



Cependant, il témoigne de quelques défauts: caméra capricieuse, level design peu inspiré,... De plus, l'histoire du jeu s'est autorisée de nombreux écarts (problème de durée de vie, l'animé ne dure qu'1h40), même la chronologie de l'aventure n'est pas respectée. Il conserve tout de même un gameplay nerveux et agréable à jouer, ainsi qu'une réalisation qui rend honneur à l'œuvre de Gonzo.

KIDPADDLE



Il y a des personnages de jeux-vidéos, d'anime ou même encore de bande dessinée que l'on oublie jamais. Des héros qui vous marque dans votre enfance on ne sait trop pourquoi, et qui vous rendent nostalgiques. Je me souviens encore quand mes grands parents m'ont emmené au supermarché pour me choisir un BD, je ne savais alors pas ce qui m'attendait. Aujourd'hui je vais vous parler d'un petit garçon à la casquette verte, dont j'achète encore les albums aujourd'hui (même après avoir fêté mes 17 ans...) et qui a marqué mon enfance à sa manière.

1) C'est l'histoire d'un jeune geek

Kid Paddle est une série de bande dessinée humoristique belge créée par Midam en 1993 pour le magazine Spirou N°2887 où il apparaît pour la première fois en marge de la rubrique Shazam, présentant les jeux vidéo du moment. Son nom n'est pas donné : on trouve juste un texte à côté de l'illustration : « Qui c'est celui-là ? Dans trois semaines, il apprend à se servir d'une console ! ». Le personnage de Midam connaît rapidement un certain succès et son auteur décide dès 1996 de commencer la publication d'albums, édités par Dupuis.

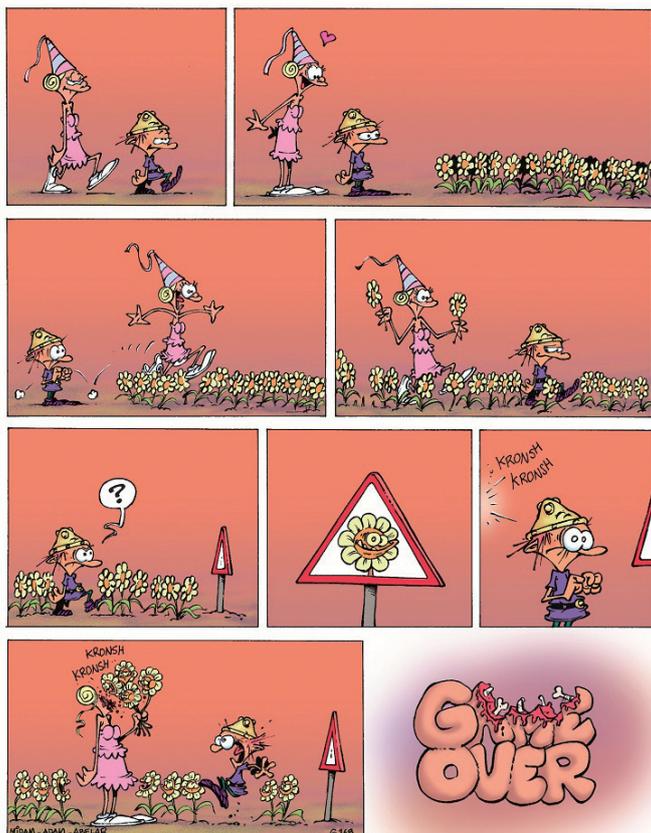


Son auteur y raconte l'histoire d'un jeune garçon nommé Kid Paddle, fan de jeux vidéo il a parfois tendance à confondre les univers de ces jeux avec le monde réel, au plus grand déplaisir de son père et surtout de sa soeur qui préfère de loin les licornes roses aux «borks» de son frère. Il apprécie particulièrement les jeux vidéo et les films « gores » (comme nous tous). On notera, par exemple, la récurrence des tentatives de Kid, et de ses acolytes Big-Bang et Horace pour tenter d'aller voir des films interdits au moins de 18 ans. Des tentatives d'une certaine ingéniosité (comme celle de monter les uns sur les autres en dessous d'un long manteau pour mesurer la taille requise) qui se soldent toutes par des échecs causées, souvent par la maladresse de Horace. On pourra aussi suivre les incursions de Kid dans la chambre de sa soeur pour mener d'étranges expériences



2) Les deux inséparables

Difficile d'évoquer l'univers de *Kid Paddle* sans parler de ce personnage. En 2004, une série « spin off » de Kid Paddle intitulée *Game Over* et mettant en scène l'avatar virtuel de Kid Paddle: Le Petit Barbare évoluant dans un jeu vidéo. Pour ce projet, Midam collabore avec Adam Devreux au dessin et s'entoure de divers scénaristes. Le succès pour elle sera bien sûr au rendez-vous.



Pfff...

Dans chaque album l'auteur nous conte les mésaventures du Petit Barbare de Kid, qui se terminent toujours de manière tragiques... Malgré tous ses efforts pour traverser les pièges qui barrent sa route, notre petit héros ne parviendra jamais à atteindre le fameux panneau «EXIT» tant convoité. Il finira brûlé, découpé, hâché, mangé, liquéfié, décapité, congelé et parfois même tout ça à la fois (soit par malchance ou à cause des maladresses de la princesse qu'il doit tenter de sauver et qui lui met des bâtons dans les roues sans le savoir). Un pur bonheur, un peu sadique quand même.

Depuis la parution du premier album, *Jeux de vilains* en 1996, plus de 6 millions d'albums de Kid Paddle ont été vendus. D'après le site officiel de Midam, «en comptant le nombre d'albums vendus et la pléthore de produits dérivés, ce sont plus de 5000 tonnes qu'il aurait dû transporter». Le neuvième tome, sorti en 2004, s'est classé 9e meilleure vente de cette année ci, avec 300 000 exemplaires, le dixième tome, fut quant à lui, 6e meilleure vente de 2005, année sa sortie, avec 155 900 exemplaires, il reçut aussi le prix Canal J du meilleur album jeunesse au salon de la BD de Nîmes.

NOTE

On notera dans les premiers albums des références à des jeux existants réellement, références qui disparaîtront au fur et à mesure de la série. Ainsi, Kid a pu s'adonner à des jeux comme *SimCity*, *A Link to the Past*, *Aero the Acro-Bat*, *Aladdin*, *Cool Spot*, *Tiny Toon Adventures*, *Ecco the Dolphin*, *Goblins 3* ou encore *Flashback*, jeu qui bluffe Kid par sa technique d'animation, effectivement très avancée pour l'époque et qui fut l'un de ses



Scar The Martyr, c'est le nouveau Side-Project de Joey Jordisson !

Après Murderdolls et en attendant le retour de SlipKnot,

Imaginez : Jed Simon de Strapping Youngblood, et Kris Norris de Darkest Hour aux guitares, Chris Venna de Nine Inch Nails aux claviers, et Joey lui-même à la basse et batterie. Le tout autour d'un parfait inconnu : Henry Derek au chant ! Un inconnu, certes, mais surtout une putain de surprise. Sa voix est LA surprise de l'album ! Il oscille entre claire et GRROOOOOAAAAAR, rappelant Mike Patton (*Faith No More, Tomahawk, ...*). Sa voix assez unique apporte une touche de finesse mais aussi de technicité à un album déjà bien fourni.



Sortir un album de Néo-metal en 2013 est assez osé, le style commence peu à peu à être dépassé et prend une image de 90's old-school. Pourtant Joey nous prouve le contraire, bien plus que du simple néo, cet album oscille entre le Metal Industriel tout en passant par le Power Metal, des compos que je qualifierais de *Metal US*: c'est long, c'est couillu, c'est fort, c'est américain !!!



On commence l'album par une intro lourde, pesante, offrant une ambiance nous annonçant que nous sommes bien au bon endroit ! Oubliez le neo-metal adolescent des récents *Korn* et du prochain *Limp Bizkit* ! Délectons nous de ces hymnes de Metal Industriel que sont «*Blood Host*», «*Effigy Unborn*» ou «*Dark Ages*». Tremblons sur le très sombre et excellent «*Soul Disintegration*». **Vous avez bien headbangué ? Parfait. Vous allez pouvoir continuer encore longtemps !** Au programme: un très accrocheur «*Cruel Ocean*», un peu trop Pop pour certain mais je le trouve très efficace ! En accord parfait avec la ballade metal : «*White Nights in a Day Room*», plus qu'une simple ballade c'est ici une palette parfaite du talent de nos gaillards !

On est quand même un peu perdu, légèrement déçu avec un «*Anatomy Of Erinyes*» trop long, trop plat. En écho avec «*My Retribution*» qui est le morceau de Neo bien trop cliché. On ne peut pas être toujours parfait. Heureusement le mixage est irréprochable, le son reste puissant, composé sans atteindre le brouillon !

Bref, vous l'avez compris: ECOUTEZ CET ALBUM ! Pour un «premier» album, *Scar The Martyr* nous fait rêver ! On attend déjà la suite, et il y en aura une... Du moins on espère.

Amis à perdre



Cookie Clicker est un jeu Javascript complètement barré, publié par *Orteil* le 10 Août 2013. Il s'agit d'un jeu... euh... ben... Le but est de faire cuire des cookies en cliquant sur un cookie géant jusqu'à ce que vous avez suffisamment de cookies pour acheter des améliorations. La durée de vie semble illimiter, à condition bien sûr que vous aillez **vraiment** beaucoup de temps à perdre... Possible portage sur Android et iOS annoncé le 26 Août. Le port Android est en cours.

Lien: <http://orteil.dashnet.org/cookieclicker/>



Découvrez l'encyclopédie ultime, plus balèze que *Wikipédia* voici la **DEsencyclopédie** ! Un site qui fonctionne comme un dictionnaire géant mais... à l'envers. Les internautes réécrivent ainsi l'histoire, changent les lois de la physique et déforme la réalité à leur guise. Tout ce que vous lirez sur ce site sera faux et complètement idiot, je décline toute responsabilité en cas d'attaque cérébrale.

Lien: <http://desencyclopedia.wikia.com/wiki/Accueil>



Pixelandgame NEED YOUR HELP

Vous vous sentez l'âme d'un journaliste, vous êtes incollable 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 toute 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 cinquième numéro, n'hésitez 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 !!!

Crédits:

<http://orteil.dashnet.org/cookieclicker/>

<http://desencyclopedie.wikia.com/wiki/Accueil>

<http://indius.org/>

<http://fr.playstation.com/afrosamurai/>

<http://www.gamekult.com/jeux/afro-samurai-SU3010005050.html>

<http://vinylmeltdown.com/wordpress/wp-content/uploads/2009/01/afro-samurai-resurrection.jpg>

<http://mubi.com/films/afro-samurai-resurrection>

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

<http://www.game-sphere.fr/wp-content/uploads/artwork1.jpg>

http://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_vid%C3%A9o_ind%C3%A9pendant

http://image.jeuxvideo.com/imd/d/dossier_les_jeux_video_independants_001_m.jpg

http://blogs.lexpress.fr/effet-jabberwocky/wp-content/blogs.dir/951/files/2013/10/ulue_logo.jpg

<http://www.pcworld.fr/business/actualites,grosse-boulette-kickstarter-leve-120-000-dollars-depense-tout-an-nule-projet,540727,1.htm>

<http://www.space2geek.net/the-walking-dead-le-jeu-episodique-de-telltale-games/>

<http://bloblorarea.fr/test-the-walking-dead-le-jeu-episode-1/>

<http://francoiscoulaud.fr/?p=7367>

<http://www.gamekult.com/forum/attachment.php?attachmentid=619560&d=1335366448>

[http://fr.wikipedia.org/wiki/The_Walking_Dead_\(jeu_vid%C3%A9o\)](http://fr.wikipedia.org/wiki/The_Walking_Dead_(jeu_vid%C3%A9o))

<http://www.nozzhy.com/wp-content/uploads/2013/03/the-walking-dead-survival-instinct.jpg>

<http://www.midam.be/kidpaddle.html>

http://bd.amiens.com/expositions/2004/images/exp_kid.jpg

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

http://www.yozone.fr/spip.php?page=iphone_article&id_article=3097

<http://www.misscouettes.com/content/13-nos-partenaires>

<http://diabloman68.skyrock.com/258429314-Kid-Paddle.html>

<http://jnleblanc.canalblog.com/archives/2007/03/02/4173322.html>

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

<http://www.pcworld.fr/jeux-video/actualites,ouya-kickstarter-console-android-developpeurs-independants,540579,1.htm>

