



Game over - tome 2 - No problemo

 **Télécharger**

 **Lire En Ligne**

[Click here](#) if your download doesn't start automatically

Game over - tome 2 - No problemo

Midam, Adam, Augustin, Collectif

Game over - tome 2 - No problemo Midam, Adam, Augustin, Collectif

 [Télécharger Game over - tome 2 - No problemo ...pdf](#)

 [Lire en ligne Game over - tome 2 - No problemo ...pdf](#)

Téléchargez et lisez en ligne Game over - tome 2 - No problemo Midam, Adam, Augustin, Collectif

48 pages

Revue de presse

Sujet : Kid Paddle, «fan» de jeux vidéos peut réaliser moult parties grâce à son homologue virtuel, un héros affublé d'un casque de guerrier et d'une batte de Base Ball. Sous la forme d'une bande dessinée, trente six parties de jeux se succèdent. Dans l'épisode où des bombes tombent du ciel, le héros enlève son casque et... en prend une sur la tête, la partie se termine, ou Game over. Face à face avec un énorme gâteau, le héros pris par la gourmandise prend tellement de poids qu'il ne passe plus l'encadrement de la porte, la partie se termine, ou Game over.

Il se doit également d'affronter de terribles ennemis les Borks, monstres gluants, les mettre au défi le plus longtemps possible, séduire son amie la fée car en cas d'échec... Game Over. Commentaire : Deuxième album de cette série qui séduira surtout les amateurs de jeux vidéos, chaque partie de jeu est transposée sur une à trois pages, pages où la lecture d'images est privilégiée par rapport à un texte qui est malheureusement quasi inexistant excepté quelques onomatopées ou mots signalés en langue anglaise. La compréhension et le sens des histoires ne sont pas toujours aisés aussi les traits du dessin ont été particulièrement accentués, les couleurs sont assez criardes et beaucoup d'expressivité a été donnée dans l'attitude des personnages. Le résultat esthétique est assez moderne et ne sera donc pas du goût de tout public. Néanmoins, le côté maladroit et naïf du personnage rend celui-ci attachant et l'enchaînement des gags donne un ton humoristique à cette bande dessinée.

Âge: Dès 6 / 7 ans -- www.choisirunlivre.com Présentation de l'éditeur

Kid Paddle n'est pas qu'un écolier peu sage, fan de gore et de trash. C'est aussi le plus redoutable dégommeur de monstres gluants et terrifiants ! Il peut ainsi passer des heures sur sa console à s'éclater sur les jeux dont le petit barbare, son double virtuel, est le héros. Des heures de stress et de coups fourrés en perspective ! Car le petit héros numérique va devoir affronter les pires ennemis jamais croisés dans un jeu vidéo : les redoutables Borks, qui le poursuivent inlassablement jusqu'au GAME OVER final. Biographie de l'auteur

Comme Hergé et Franquin, c'est dans la commune bruxelloise d'Etterbeek que Michel Ledent, dit Midam, voit le jour en 1963. Enfant, il adore les monstres et rêve de devenir camionneur pour pouvoir travailler la nuit et écouter l'émission radio «les routiers sont sympas» dans son 30 tonnes. Mais lorsqu'à 18 ans, il choisit l'orientation de ses études, il se tourne, un peu par hasard, vers des spécialités artistiques. D'abord en architecture d'intérieur durant un an puis en photographie. C'est finalement en illustration qu'il décroche un diplôme à Saint-Luc, célèbre école de la capitale belge. Mais la révélation de Midam en tant que dessinateur et scénariste de BD devra attendre. Après ses études d'illustration, il fait son service militaire dans la Force Navale Belge en tant que dessinateur-décorateur. S'ensuivent des années de galère et de petites commandes pour diverses revues et journaux. En 1992, il anime diverses rubriques dans le journal de Spirou, mais ce n'est qu'un an plus tard qu'il renouvelle la rubrique consacrée aux jeux vidéo en créant le personnage de Kid Paddle. L'enthousiasme des lecteurs encourage Midam et le rédacteur en chef de Spirou à passer de la demi-page à la pleine page. Puis naturellement, en 1996, le premier album de Kid Paddle voit le jour. En 1997, Midam crée une nouvelle série : Histoires à lunettes. Il collabore avec Clarke (Mélusine) en lui confiant la réalisation graphique de la série. De cette collaboration naissent 3 albums qui à défaut de rencontrer un succès commercial, suscitent un accueil plus que favorable de la critique. Avec le succès de Kid Paddle, le souhait d'exploiter ce personnage sur d'autres supports n'a pas tardé. En 2002, le premier Kid Paddle Magazine apparaît. Un an plus tard, une première saison de 52 épisodes présente Kid Paddle en dessin animé et envahit les écrans de France, Belgique, Suisse et du Canada. A ce jour, 104 épisodes ont été produits et multidiffusés dans plus d'une vingtaine de pays. Midam produit 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. Pour ce projet, Midam collabore avec Adam Devreux au dessin et s'entoure de divers scénaristes. Cette série de BD est devenue, comme sa série mère, un best-seller de l'édition. La frénésie autour de Kid Paddle et sa volonté de réaliser d'autres projets artistiques obligent Midam à délaisser ce que furent ses passions d'autrefois : la

micro-magie et la musique. C'est avec regret qu'il quitte le groupe "le Boys' Band (dessinée)" dont il était l'un des guitaristes depuis une dizaine d'années. Néanmoins, il reste un passionné de musique, de cinéma et de voyages. C'est d'ailleurs au cours d'un de ses voyages, que Midam met au point une nouvelle série de BD intitulée « Harding was here ». Cette série, scénarisée par Midam et illustrée par Adam, traite de l'histoire de l'art sur un ton humoristique. Fruit de plusieurs années de travail, le premier tome est édité en 2008 chez Quadrants. Depuis la parution du premier tome, plus de 4 millions d'albums de Kid Paddle (en langue française) ont été vendus. Des centaines de produits dérivés ont été créés à l'effigie de Kid : vêtements, chaussures, jeux de cartes, skateboards, tatouages, jeux vidéo, figurines, jouets, puzzles, draps de plages, couettes, papeteries, bagageries, etc. Pour veiller à maximiser la qualité de ces produits et gérer la multitude d'activités que Kid Paddle suscite, Midam s'associe à son épouse Araceli Cancino et ils créent la société Midam Productions. Midam adore toujours les monstres, travaille parfois la nuit mais n'est pas devenu camionneur. Et c'est tant mieux ! En comptant le nombre d'albums vendus et la pléthore de produits dérivés, ce sont plus de 5000 tonnes qu'il aurait dû transporter. De quoi remplacer le 30 tonnes de ses rêves d'enfant par un cargo dernière génération !

Comme Hergé et Franquin, c'est dans la commune bruxelloise d'Etterbeek que Michel Ledent, dit Midam, voit le jour en 1963. Enfant, il adore les monstres et rêve de devenir camionneur pour pouvoir travailler la nuit et écouter l'émission radio «les routiers sont sympas» dans son 30 tonnes. Mais lorsqu'à 18 ans, il choisit l'orientation de ses études, il se tourne, un peu par hasard, vers des spécialités artistiques. D'abord en architecture d'intérieur durant un an puis en photographie. C'est finalement en illustration qu'il décroche un diplôme à Saint-Luc, célèbre école de la capitale belge. Mais la révélation de Midam en tant que dessinateur et scénariste de BD devra attendre. Après ses études d'illustration, il fait son service militaire dans la Force Navale Belge en tant que dessinateur-décorateur. S'ensuivent des années de galère et de petites commandes pour diverses revues et journaux. En 1992, il anime diverses rubriques dans le journal de Spirou, mais ce n'est qu'un an plus tard qu'il renouvelle la rubrique consacrée aux jeux vidéo en créant le personnage de Kid Paddle. L'enthousiasme des lecteurs encourage Midam et le rédacteur en chef de Spirou à passer de la demi-page à la pleine page. Puis naturellement, en 1996, le premier album de Kid Paddle voit le jour. En 1997, Midam crée une nouvelle série : Histoires à lunettes. Il collabore avec Clarke (Mélusine) en lui confiant la réalisation graphique de la série. De cette collaboration naissent 3 albums qui à défaut de rencontrer un succès commercial, suscitent un accueil plus que favorable de la critique. Avec le succès de Kid Paddle, le souhait d'exploiter ce personnage sur d'autres supports n'a pas tardé. En 2002, le premier Kid Paddle Magazine apparaît. Un an plus tard, une première saison de 52 épisodes présente Kid Paddle en dessin animé et envahit les écrans de France, Belgique, Suisse et du Canada. A ce jour, 104 épisodes ont été produits et multidiffusés dans plus d'une vingtaine de pays. Midam produit 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. Pour ce projet, Midam collabore avec Adam Devreux au dessin et s'entoure de divers scénaristes. Cette série de BD est devenue, comme sa série mère, un best-seller de l'édition. La frénésie autour de Kid Paddle et sa volonté de réaliser d'autres projets artistiques obligent Midam à délaisser ce que furent ses passions d'autrefois : la micro-magie et la musique. C'est avec regret qu'il quitte le groupe "le Boys' Band (dessinée)" dont il était l'un des guitaristes depuis une dizaine d'années. Néanmoins, il reste un passionné de musique, de cinéma et de voyages. C'est d'ailleurs au cours d'un de ses voyages, que Midam met au point une nouvelle série de BD intitulée « Harding was here ». Cette série, scénarisée par Midam et illustrée par Adam, traite de l'histoire de l'art sur un ton humoristique. Fruit de plusieurs années de travail, le premier tome est édité en 2008 chez Quadrants. Depuis la parution du premier tome, plus de 4 millions d'albums de Kid Paddle (en langue française) ont été vendus. Des centaines de produits dérivés ont été créés à l'effigie de Kid : vêtements, chaussures, jeux de cartes, skateboards, tatouages, jeux vidéo, figurines, jouets, puzzles, draps de plages, couettes, papeteries, bagageries, etc. Pour veiller à maximiser la qualité de ces produits et gérer la multitude d'activités que Kid Paddle suscite, Midam s'associe à son épouse Araceli Cancino et ils créent la société Midam Productions. Midam adore toujours les monstres, travaille parfois la nuit mais n'est pas devenu

camionneur. Et c'est tant mieux ! En comptant le nombre d'albums vendus et la pléthore de produits dérivés, ce sont plus de 5000 tonnes qu'il aurait dû transporter. De quoi remplacer le 30 tonnes de ses rêves d'enfant par un cargo dernière génération !

Petite biographie d'un petit personnage... Je suis né le 11 août 1969 vers 18h30 à Charleroi. Parcours scolaire normal jusqu'en gardienne, ensuite, les choses se compliquent, je suis mauvais élève et terminerai mes études à 18 ans. Mes trois dernières années scolaires, je les passe aux beaux-arts de Namur où je termine premier de classe en dessin et second en sculpture. Voilà pour ce qui est de l'école. En ce qui concerne le parcours artistique les choses sont un peu différentes. Brossant souvent les cours et me retrouvant souvent seul pendant l'absence de mon père (qui avait ma garde après le divorce de mes parents) je trompe mon ennui en commençant des bandes dessinées à l'âge de douze ans. Ceci en me référant au petit livre jaune de Philippe Vandooren qui contient les interviews de Franquin et Jijé. À 14 ans, je fuis chez ma mère qui m'inscrit au cours de B.D. chez Vittorio Leonardo. J'y passerai 4 ans. Entre-temps je prends des cours de croquis à l'Académie de Charleroi en élève libre. À dix-huit, j'entame des cours de gravure à l'Académie de Namur. De 14 à approximativement 22 ans je passe mes journées, mes soirées et mes week-ends entre l'Académie de Châtelet, celle de Charleroi et celle de Namur. À 18 ans, je commence à travailler en vue de peut-être devenir collaborateur de Batem pour travailler sur le merchandising du Marsupilami. Cette expérience me permet de faire connaissance avec Batem qui avec patience m'apprendra beaucoup de choses... J'ai aussi eu la chance de rencontrer Franquin et de collaborer pour quelques planches avec Yann à l'élaboration de gags avec le Marsu et le petit Noël. Malheureusement, je n'étais pas assez "mûr" et cela ne débouchera sur rien de concret. Cependant, cette expérience m'avait mis l'eau à la bouche et j'envoie mes travaux chez Dupuis et obtiens un rendez-vous avec Patrick Pinchart qui publiera mes premiers dessins dans le Spirou. Ensuite, Philippe Vandooren me mettra en contact avec Denis Lapière et je réaliserai 37 pages d'une B.D. western qui passera dans le journal. Malheureusement, l'entente entre Denis et moi n'était vraiment pas bonne et j'abandonne alors que je travaillais avec lui sur les premières pages de Ludo. Ensuite, j'effectuerai divers travaux alimentaires (dessins animés, guides touristiques et un tout petit passage dans l'atelier de Tome et Janry), je réaliserai quelques B.D. qui ne sortiront jamais de mes cartons et je ferai quelques expos de peinture. Je passerai ensuite trois ans à travailler comme infographiste dans une société namuroise qui réalise des jeux P.C. Je lâche mon boulot en 2000 pour partir 6 mois en Amérique Latine. À mon retour, je trouve un emploi dans un centre culturel latino-américain et je commence mon apprentissage auprès de Midam. Cela fait maintenant bientôt deux ans qu'on travaille ensemble et cela se passe bien.

Download and Read Online Game over - tome 2 - No problemo Midam, Adam, Augustin, Collectif
#N8PUMJY9QXR

Lire Game over - tome 2 - No problemo par Midam, Adam, Augustin, Collectif pour ebook en ligneGame over - tome 2 - No problemo par Midam, Adam, Augustin, Collectif Téléchargement gratuit de PDF, livres audio, livres à lire, bons livres à lire, livres bon marché, bons livres, livres en ligne, livres en ligne, revues de livres epub, lecture de livres en ligne, livres à lire en ligne, bibliothèque en ligne, bons livres à lire, PDF Les meilleurs livres à lire, les meilleurs livres pour lire les livres Game over - tome 2 - No problemo par Midam, Adam, Augustin, Collectif à lire en ligne. Online Game over - tome 2 - No problemo par Midam, Adam, Augustin, Collectif ebook Téléchargement PDFGame over - tome 2 - No problemo par Midam, Adam, Augustin, Collectif DocGame over - tome 2 - No problemo par Midam, Adam, Augustin, Collectif MobipocketGame over - tome 2 - No problemo par Midam, Adam, Augustin, Collectif EPub
N8PUMJY9QXRN8PUMJY9QXRN8PUMJY9QXR