

LA LETTRE
HEBDOMADAIRE
DE
TÉLÉCOM PARISTECH

3 avril 2016

25

Rédaction

Rédacteur en chef
Jean LEPEUDRY

Rédacteurs
Aymeric AURIOL
Antoine BASSE
Raphaël CHEDRU
Adrien MARCENAT

Relecture:
bof bof, en rédac' chef en rush



C'est la
CAMPAGNE BDE ! #LHDèche

Cette semaine...

Edito	2	Messe avec la CCT	23
InBedStellar	4	Les Zoreilles	24
Che Bedara	6	Grosse Conférence	25
Jeux 1D : Teslagrad	8	Petites Annonces	26
Des lieux de légendes	12	Télécommienne	27
Chronique Bon Plan	16		
La chronique culinaire	19		
Sun & Moon	20		



EDITO

C'est fou.

Bonjour bonjour,

Comment allez-vous, chers lecteurs ? Après une semaine éprouvante, pleine de partiels et de soirée, vient la fameuse semaine de campagne BDE. Vous l'attendiez tous. On nous en parle depuis le premier jour du WEI, de cette semaine si chargée en émotions et activités... Elle est enfin là ! Vous allez pouvoir profiter des services des deux listes pendant une semaine, ou bien rendre ces services, si vous êtes listeux (mais dans ce cas, je doute que vous ne preniez le temps de lire cette LH). PROFITEZ BIEN. La semaine de campagne, ça ne dure qu'une semaine, comme son nom l'indique. Et ça promet d'être fort, très fort. Nous avons (par ordre purement alphabétique), les Che Bedara, une liste capable d'organiser une révolution (rien que ça), pour vous, et qui vous porterait alors jusqu'à la victoire ; et nous avons les InBedStellar, une belle équipe qui vous enverra au septième ciel

(rien que ça), avec le sourire. Je ne vais pas vous mentir, je fais partie d'une liste (mais neutralité oblige, je suis soutien), les Che Bedara, je me dois de le dire, je ne pourrai pas être totalement objectif avec vous.... Par exemple, je n'ai pas le droit, par pur instinct professionnel, de vous demander de voter pour ma liste. Comme vous aurez pu le remarquer, depuis le début de la campagne, la LH est restée résolument neutre face à ces considérations politiques, nous le resterons donc jusqu'au bout. Mais je vous assure, c'est assez dur.

C'est pourquoi, je vais passer à un autre sujet, qui est très proche, mais assez distinct : pourquoi et comment voter. On vous le répète depuis votre plus tendre enfance « il faut voter, parce que voter, c'est exercer tes droits et devoirs en tant que citoyen d'une démocratie ». Les réalités à Télécom sont toutes autres.

Pourquoi voter ?

Le BDE rythme votre vie. Souvent dans l'ombre, mais son rôle n'est à pas négliger. Qu'avez-vous dans votre vie ?

- La LH (en premier lieu, évidemment), BAM, BDE : en effet, la LH dépend du BDE, avec un statut un peu particulier (la LH n'existe pas vraiment, tout cela n'est qu'illusion).

- Vos assos et clubs : il dépendent tous du BDE, mis à part la JE et le Forum je crois : qui aide pour le budget, et pour le reste ? Vous m'avez compris.

- Les pots, soirées rock, et apéros du BDE. No comment. Voilà.

- Les cours, l'école quoi : eh oui, le BDE a aussi un rôle primordial de discussions avec l'administration pour glisser le point de vue étudiant et négocier une vie plus agréable pour nous.

- Le reste (pas tout, mais presque) : je vous donne un petit exercice ludique (encore !) : pensez à quelque chose que vous aimez bien à Télécom, et tentez de vous prouver que le BDE n'a rien à y voir... Bon courage ! Evidemment, pour geeker, le BDE n'aide pas beaucoup ^^.

Comment voter ? Comment choisir l'équipe qui me permettra de passer une super année l'année prochaine, ou en qui je confie l'année prochaine (pour les nAs) ?

(Ce titre est très long).

Comme vous aurez pu le comprendre, il est primordial de bien choisir son BDE. Mais comment choisir entre deux équipe ? Comment juger laquelle est la plus capable ? Déjà, je tiens à dire que nous avons beaucoup de chance d'avoir deux listes très motivées et compétentes, et je suis persuadé que les deux feraient un excellent travail en tant que BDE.

Mais il faut choisir.

Et ce n'est pas facile.

Il faut choisir le BDE le plus compétent en toutes sortes de circonstances, si ils peuvent vous mettre en PLS en fin de soirée, si ils peuvent vous organiser un évènement fou (vous verrez ça cette semaine), si ils peuvent parler en public, si ils sont capables de gérer les situations de crise. Voilà, moi, c'est ce que je juge. Et il y a aussi le feeling, donc bon, à vous de voir !

Allez voter !

Jean L, BDEsement vôtre.



INBEDSTELLAR

Des activités plus haut que les étoiles.

Salut à toi jeune aventureur de l'espace !

Pour tester ta fragilité dextérité, nous avons prévu un certain nombre d'activités pour te préparer au voyage spacial !

Mardi (14h - 17h)

- **Laser-Game dans le foyer**

Pour que les Klingons ne te prennent pas par surprise, entraîne-toi au maniement du pistolet laser.

- **Le bon rodéo des familles**

Parce que McConaughey vient du Far West, et pour t'entraîner à résister aux turbulences de type vent solaire / ondes gravitationnelles



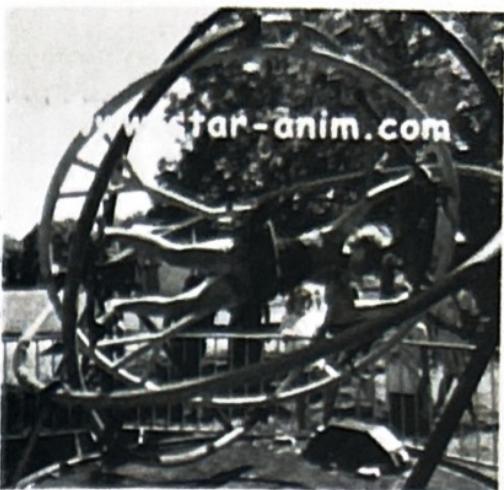
- **Le match de foot «Bumping Balls»**



De bonnes barres à la clé, et un excellent entraînement pour garder ta forme physique. Et on remet ça le lendemain de 10h30 à 12h pour ceux qui sont toujours un peu à la bourre.

Jeudi : La Gyrofolie !

A la fois préparation mentale et physique, ce programme complet te permettra de résister à toutes sortes d'accélérations et de décélérations, pour devenir aussi vaillant que Mickael Youn dans les 11 Commandements



Le programme

	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi
7h30 - 9h30				Petit déjeuner au lit
9h30 - 10h30		Petit déjeuner commun		Petit déjeuner de l'espace
10h30 - 12h			Bumping Balls pour ceux qui ont raté + churros	
12h - 14h		Dessert		Bouffe midi Tartiflette
14h - 17h		Laser Game dans le foyer + Rodeo + Foot + Bumping Balls		Gyrofolie
17h - 18h30			Gouter	
18h30 - 20h	Apéro commun	Apéro de l'espace		
20h - 22h	Débat des listes		Repas de promo	
22h - 4h		Soirée Space Oddity		

Pour ne rater aucune activité ;)



CHE BEDARA

La révolution est en marche !

Hola peuple télécubain ! Après cette formidable semaine qui aura vu les deux listes parcourir la dernière ligne droite avant la campagne, il est temps de passer aux choses sérieuses ! La révolution gronde aux portes de Télécuba. Les Che Bedara sont désormais prêts à guider le peuple télécubain dans sa quête de libertés !

Après tant de temps passé sous l'oppression de Bedista, il est l'heure pour vous, chers camarades, de redécouvrir les plaisirs de la vie dont vous avez été si longtemps privés !

Ce programme de retour à la vie réelle, que nous appellerons « Campagne » commence dès aujourd'hui et durera jusqu'à vendredi. Nous vous

proposerons diverses activités afin que vous vous réappropriiez cette joie de vivre qui vous a quittés.

Vous êtes donc tous conviés ce lundi soir à notre apéritif qui précèdera la projection de notre film de campagne, puis au débat des listes !

La semaine s'articulera autour de deux axes : les animations et les repas.

Pour plus d'informations, vous trouverez ci-contre le planning de la semaine ainsi que les animations prévues.

N'oubliez pas de nous suivre sur Facebook pour ne rien manquer de nos animations.

Les Che Bedara

PLANNING

VOLUME ONE
BEDARAF



JEUX 1D : TESLAGRAD

Pour une fois, c'est pas la faute d'Edison.



Bonjour bande de paquets de chair parcourues d'influx électriques (désolé je manque d'inspiration), aujourd'hui on parle de Teslagrad, un jeu qu'il est bien (encore ? Y en a marre des jeux biens... bon promis un jour je ferais un best of des erreurs de Game Design).

Sil y a bien une chose que j'aime dans un jeu, c'est son ambiance, l'atmosphère qui s'en dégage, l'expérience qu'il propose au joueur. Ce qu'il y a d'unique avec le jeu vidéo, c'est ce qui se passe dans entre le jeu

et l'esprit de celui qui joue, et un bon jeu vidéo est fait de quelques moments magiques, d'épiphany qui vous sont propres, que vous êtes le seul à comprendre parce que c'est vous qui jouez, qui vivez cette aventure. Ces moments particuliers peuvent être la joie d'avoir fini un combat difficile, d'avoir trouvé un secret bien caché, d'avoir compris le message profond du jeu, ou simplement contemplé la beauté d'un décor... Si je parle de jeux vidéo, et plus précisément de jeux indépendant, c'est pour montrer



toute la richesse de ce média, et ce qui fait sa particularité et sa beauté. Teslagrad est un jeu magnifique, et m'a fait ressentir certains de ces moments magiques, voilà pourquoi j'en parle aujourd'hui.

Teslagrad est un puzzle-platformer (c'est-à-dire un jeu de plateforme avec énigmes... de rien), développé par le studio Rain Games, sortie sur Steam en décembre 2013, puis sur Wii U et PS4 en 2014, puis su Xbox one en 2016... bref sur toutes les consoles du monde (mine de rien ça demande du boulot de faire du cross-platform (d'ailleurs un des avantages du java est d'être portable, mais ne songez même pas à faire un jeu en java ou je vous hanterais pour l'éternité (même si MineCraft est fait en java et que Notch, son créateur,

l'a vendu pour 4 putain de milliards de dollars à Microsoft, le garbage collector c'est pas bien (la vache il y a quatre parenthèses imbriquées, reconnaisssez que c'est osé !))).

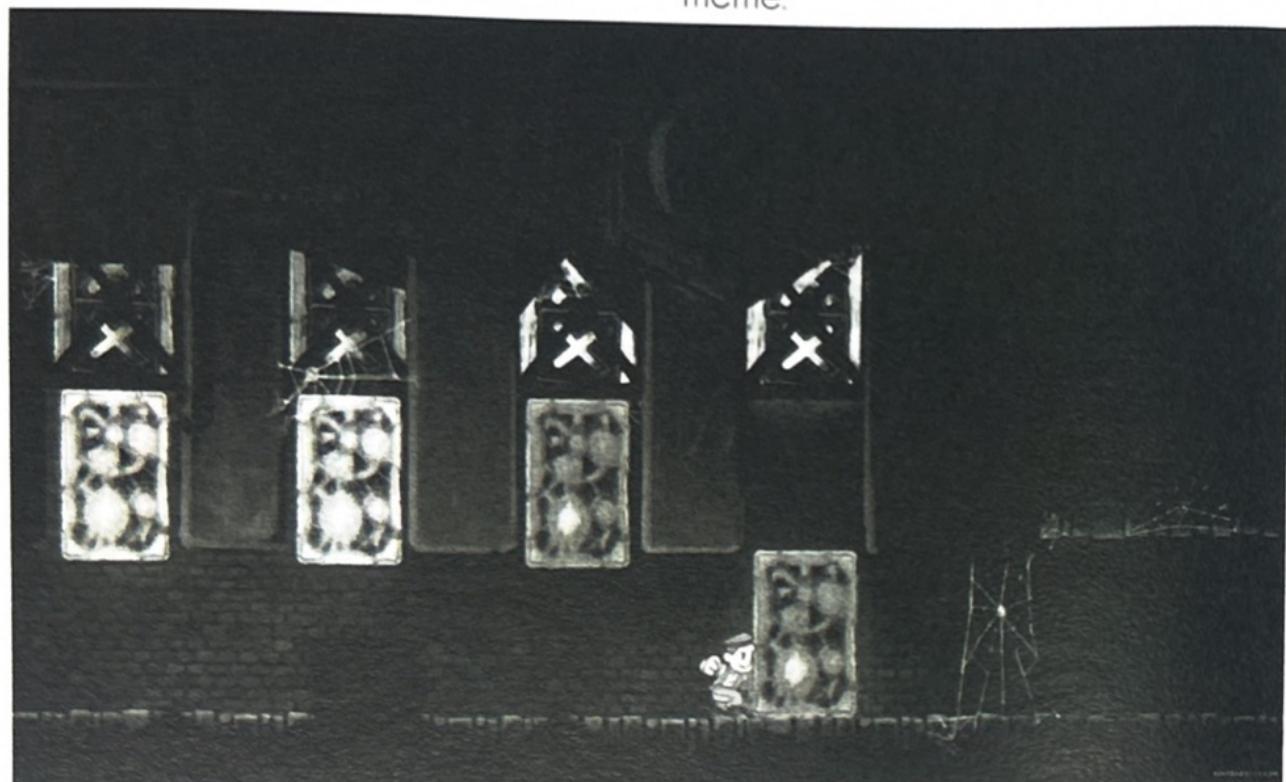
Bref, revenons au jeu : l'histoire se déroule au royaume d'Elektropia, où le roi et ses gardes traquent et tuent tous les membres d'une secte de «magicien ingénieur» (ce n'est pas très Ludo ça, monsieur le roi). Ces magiciens maîtrisent l'électromagnétisme, et ils vivaient autrefois dans une gigantesque tour, construite au centre de la ville de Teslagrad, malheureusement ils ont presque tous été massacrés. L'un d'entre eux, poursuivie pas les gardes du roi, s'enfuie avec son fils, bébé, dans les bras, et le confie à une villageoise avant de disparaître... des

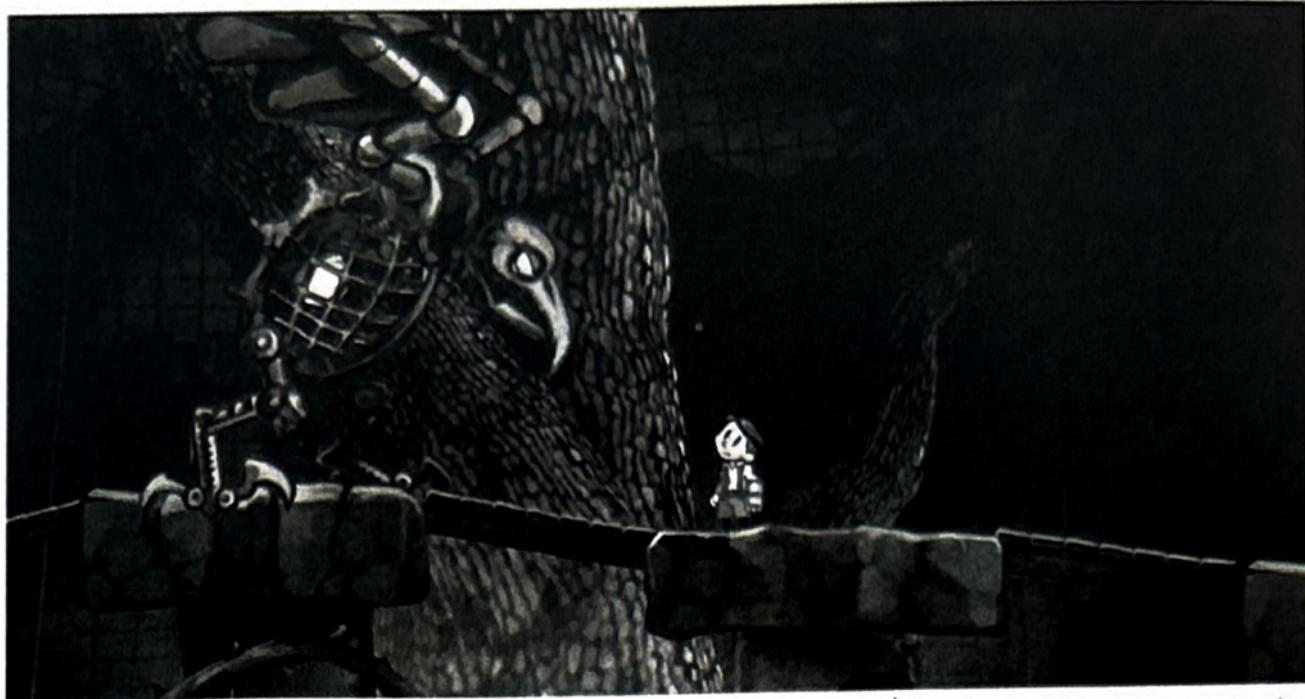
années plus tard, le bébé a grandi, et le jeune garçon qu'il est devenu est contraint de s'enfuir lui aussi, à cause de ses origines. Ainsi commence votre aventure : en fuyant sur les toits de Teslagrad, vous arrivez dans la tour des magiciens, désormais vide. Vous y découvrirez de nombreux secrets (science bitch), et la raison de la traque des magiciens.

Toutes l'histoire est racontée sans paroles, sans textes, vous la découvrirez dans des salles ressemblant à des théâtres où des marionnettes joueront de petites scènettes. Cette façon très subtile de narrer ce merveilleux conte participe à l'ambiance du jeu, très envoutante

et nostalgique (en somme c'est du bon Game Design).

Vous trouverez en rentrant dans la tour un gant permettant de magnétiser les objets : vous pourrez les colorer en bleu ou en rouge, ce qui symbolise une charge plus ou moins. Ainsi les blocs de même couleur se repoussent et les blocs de couleurs opposées s'attirent. Vous comprenez donc, si ce n'était pas déjà fait, pourquoi le jeu se nomme Teslagrad. Les énigmes vous demandent alors de manipuler le magnétisme des plateformes pour monter toujours plus haut dans cette mystérieuse tour, où vous trouverez d'autres items comme une cape permettant de vous magnétiser vous-même.





Des boss plutôt coriaces sont présents : vous mourrez en un seul coup, les vaincre nécessite donc d'appliquer un pattern à la perfection, mais ce challenge est le bienvenue et est bien dosé (un peu de skill de temps en temps ça fait du bien). Cela rythme bien le jeu, et ces combats constituent une énigme en soi puisqu'ils font appel aux items que vous avez récupérés (en somme c'est encore du bon Game Design).

Le jeu est très beau, dans un style steampunk dessiné à la main. Les environnements sont variés, la lumière magnifique... bref que du bon. L'ambiance de ce jeu est vraiment particulière, c'est ce qui le rend si beau, si poétique. Cette ascension sans fin, dans cette tour abandonnée

qui vous révèle peu à peu ses secrets, a quelque chose de magique. Et lorsque vous arriverez enfin au sommet, et bien, tout cela touche au sublime... Si, si, je vous assure, je n'exagère pas (pas comme un certain chroniqueur dénicheur de bon plan).

La musique vient évidemment souligner tout cela. Elle est plutôt discrète mais très belle, elle colle parfaitement à l'ambiance.

Pour résumer, Teslagrad est un jeu superbe pour tout amateur de jeu d'énigmes. Sur ce, je vous laisse sur cette magnifique formule :

$$\text{Teslagrad E} = \frac{\rho}{\epsilon}$$

Adrien M.



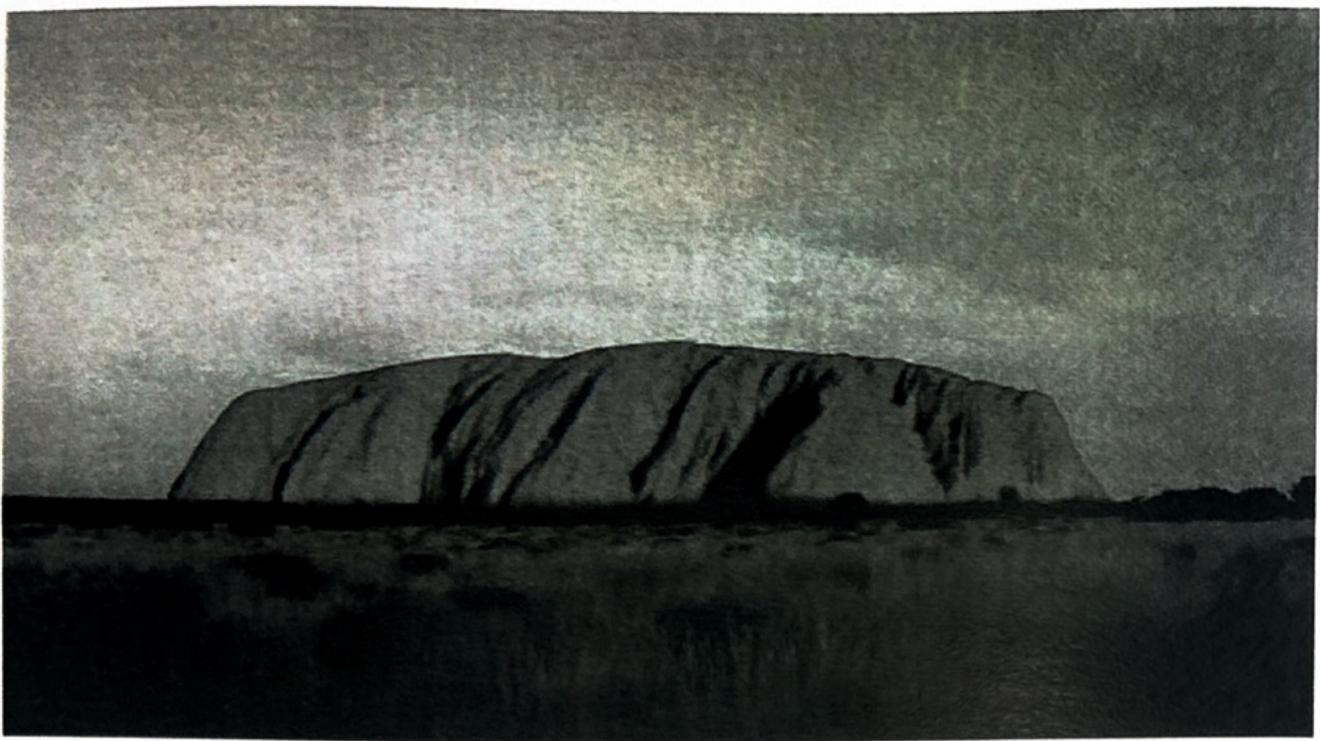
DES LIEUX DE LÉGENDES

Un serpent et des géants.

Salut à toi Télécommien(ne), cette semaine, alors que la campagne BDE bat son plein et que le nombre d'heures de sommeil de chacun risque de chuter de manière impressionnante, je te propose de te poser 5 minutes et de découvrir deux merveilles et deux légendes que le monde a à nous offrir : le rocher Uluru et la Chaussée des Géants.

Un iselberg Australien et des hexagones Irlandais

Situé au beau milieu de l'Australie, un roc aux dimensions imposantes domine la plaine (plus de 300m entre le sol et le sommet). Il s'agit du rocher d'Uluru (ci-dessous) dont la couleur rouge si particulière lors des couchers de soleil a marqué le monde entier. Issue d'une formation géologique particulière (je ne rentrerai pas dans les détails, mais sache juste qu'il s'agit





de la partie immergée d'une couche géologique différente), ce rocher est un lieu sacré pour les Aborigènes et également la proie de nombreuse légendes.

De l'autre côté du globe, la chaussée des Géants (à droite) situées sur une plage d'Irlande du Nord est elle aussi issue d'une formation géologique étonnante (dû à un refroidissement rapide de la lave et à des conditions particulières). Recouvrant 70 hectares (le Vatican n'en couvre que 44), certaines des 40 000 colonnes du site mesurent plus de 12 m de haut et continuent encore aujourd'hui à

impressionner les touristes. Certe le lieu est peut-être moins exotique et moins carte postal que le premier mais il possède lui aussi une légende intéressante qui, comme son nom l'indique, implique des géants.

La graine et le serpent

Le rocher Uluru abrite de nombreuses histoires pour expliquer son origine, j'ai choisis ici d'en raconter une seule, mais si tu prends la peine de chercher cher lecteur(trice), tu en trouveras d'autres que tu apprécieras



peut-être plus et je ne peux que t'encourager à faire cela.

Alors selon cette légende, le Serpent, un des Grands Ancêtres (un esprit) ayant participé au Temps du Rêve (la création du monde) décida de planter une graine géante au milieu du désert australien. L'arbre géant qui devait en émerger avait pour but de permettre à la faune et la flore locale de prospérer à l'ombre de celui-ci. Cette graine, comme tu dois t'en douter Télécommien(ne) était le rocher Uluru. Une fois qu'il l'eut planté, le Serpent implora le ciel d'envoyer autant de pluie que possible et des trombes d'eaux s'abattirent alors sur la graine. Mais hélas, ce ne fut pas suffisant et le centre de l'Australie demeura aride et sec tandis que la

graine se dessécha et se transforma en pierre devant ainsi le rocher Uluru. Plutôt jolie comme légende je dois dire, mais pas aussi drôle que celle concernant la Chaussée des Géants.

Le combat avorté de deux géants

Deux géants vivaient de chaque côté de la mer d'Irlande (celle qui sépare la Grande-Bretagne de l'Irlande) l'un en Ecosse (Benandonner), l'autre en Irlande (Finn MacCool). Le géant écossais avait pris l'habitude de traiter son homologue irlandais de poule mouillée. La tension montait de jour en jour jusqu'à ce que, excédé, l'Irlandais provoque en duel son rival. Mais là, un problème de taille se pose, comment franchir la mer ? Le géant irlandais se mit alors à jeter des pierres dans l'eau et battit ainsi la chaussée des Géants. Le géant écossais s'empressa alors de l'emprunter en vue du combat. L'Irlandais prêt à en découdre vit

arriver de loin son homologue écossais mais se rendit compte d'un détail : l'Ecossais était beaucoup plus grand que lui. Prenant peur en imaginant la raclée qu'il risquait de prendre, il courut se cacher chez lui où sa femme trouva une solution : le déguiser en bébé. Lorsque l'Ecossais arriva, elle lui présenta donc « son fils » (son mari déguisé en bébé). Affolé par la taille de l'enfant et imaginant celle du père, le géant Ecossais s'enfuit prenant soin de détruire derrière lui la chaussée des Géants de peur que l'Irlandais ne le poursuive. Ce que nous observons

aujourd'hui serait donc selon la légende, les restes de ce pont entre l'Irlande et l'Ecosse.

Voilà, c'était un article plus léger aujourd'hui qui parlait surtout de légendes et j'espère que cela t'aura plus. Je sais Télécomien(ne) que cela fait maintenant deux semaine que je parle de cailloux, mais promis je vais essayer de faire quelque chose de vivant la semaine prochaine :). En attendant, passe une bonne semaine de campagne et à la prochaine.

Aymeric A





CHRONIQUE BON PLAN

Par Antoine B, [insérer ici un titre prétentieux]

Bonjour chers et estimés lecteurs ! Après quelques semaines d'absence, revoilà la Chronique Bon Plan. Youpi youpi ! Hourra hourra ! Vos yeux brillent de contentement et en votre âme naît un sentiment de félicité. Et oui. Mettons fin dès tout de suite à la partie introductory qu'affectionne tant votre cher et dévoué chroniqueur, utilisées dans les précédentes chroniques dans un but de déblatération sans fin, suite de mot dont le sens s'effiloche au fil des lignes formées par lesdits mots qui s'accumulent encore et encore, diarrhée verbale peut-être mais sans la connotation grossière du mot «diharée», plutôt expression explosive d'un besoin d'expression trop longtemps contenu, espace dédié à narcissisme du chroniqueur, autel auto-érigé à lui-même dans une entreprise reconnue de

gonflement de l'égo, texte à filer la migraine si on essaie de le suivre et de lui donner du sens, mot mot mot et encore mot, figure de style élégante, mot mot mot qui font une phrase, phrases et phrases et phrases qui s'étirent en longueur comme des fleuves immenses et puissant dont les méandres sont les virgules et qui ne laisse aucune chance au lecteur qui tente de résister à son courant implaqué une fois tombé dedans, amour du chroniqueur pour le registre absurde, question que faire réponse écrire question qu'écrire réponse des mots , effort pour épaisser la LH des fois bien maigre, création spontanée du sens par la mise en abyme, interpellation du lecteur, duel écrivain-lecteur au premier qui abandonnera, mot mot mot et contre-mot, bon mot, quel mot-if sinon la mot-

dération des sentiments par la catharsis, rédaction étonnante et jouissive de spontanéité, dédicace cachée à Bouli (*not today*) qui lira obligatoirement ces lignes, espèce de parade nuptiale du chroniqueur pour **Adrien M.**, lignes qui se poursuivent sans s'interrompre, cascade vertigineuse de lignes lignes lignes !

Qui s'interrompt brusquement.

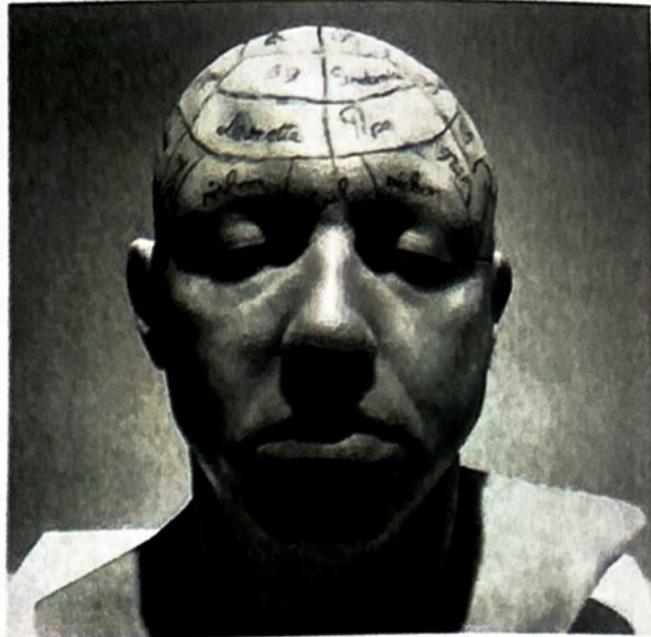
En ouvrant sur l'infini.

Le vide.

La chute libre.

Respire.

Cette semaine l'objet de ma chronique n'est autre que l'exposition «Carambolage», qui se tient au Grand Palais et ce jusqu'au 4 juillet. L'exposition est



constituée de 185 œuvres d'art de styles et de pays différents. Dans cette exposition, pas de thème dominant comme un barbant «Les napperons du Moyen-Âge en France» ou un très appétissant «Idoles mésopotamiennes et babyloniennes» : Fi de tout cela ! La première œuvre d'art qu'on voit est un grand panneau où les mots «Listen to your eyes» sont écrit avec des guirlandes lumineuses. Celle-ci





est la clé de lecture de l'exposition : ne réfléchissez pas, regardez, comptez, examinez chaque détail, comparez les œuvres entre elles. Elles sont présentées dans un parcours conçu comme un jeu de dominos, où chaque œuvre induit la suivante par une association d'idées ou de formes.

L'exposition est plutôt bien réussie. Très bien même. Si le concept initiateur peut troubler dans les instants, on se prend vite au jeu, à essayer de comprendre les liens, parfois évidents, parfois

complexes entre les œuvres. Les objets présentés sont très surprenants : l'exposition prend des allures de cabinet de curiosité. Parmi eux, une cuirasse du 18ème percée par un boulet de canon, une dalle funéraire du bas Moyen-Âge, des masques de cérémonie aztèques, un étui à mobylette, des crânes décorés... L'ensemble est déroutant et on se retrouve vite sans repère, laissé avec pour seul repère notre subjectivité.

LA CHRONIQUE CULINAIRE

Par Antoine B, expert renommé en gastronomie fine, diplômé du CDCFPGI (Centre de Dégustation de Cuisine Française pour Gourmets Invétérés)



La vraie cuisine italienne et ses mystères

C'est bon ?

Réponse : Oui.

Où trouver la vraie cuisine italienne et ses mystères ?

L'astuce du chroniqueur.

Réponse : Au Simply.

Réponse : Les plus gourmands pourront d'abord tartiner les deux tranches d'une bonne couche de beurre avant d'ajouter la couche de pesto.

Combien ça coûte ?

Merci chroniqueur culinaire !

Réponse : 2,47 euros les deux cents grammes de pestos et 90 centimes la baguette.

Réponse : De rien.

C'est long à préparer ?

Réponse : Coupez la baguette en deux dans le sens de la longueur, répartissez le pesto équitablement sur chacune des deux tranches. Temps de préparation moyen : 65 secondes et vous voilà en Italie.

Avec la chronique culinaire, régalez-vous pour pas cher !



SUN & MOON

Les prochains jeux qu'ils sont bien.

Chers lecteurs, aujourd'hui nous allons discuter d'un sujet brûlant en ce qui concerne Pokemon : les nouveaux jeux Lune et Soleil qui sortiront en fin d'année. Depuis que Nintendo a annoncé cette nouvelle, de nombreuses spéculations ont vu le jour sur le net, et je souhaite vous faire part des plus crédibles.

Vous n'êtes pas sans savoir que les maps des jeux Pokemon s'inspirent de lieux réels : les quatre premières régions représentent des régions Japonaises, la cinquième est un gros plan sur New York, tandis que la sixième, Kalos, s'inspire clairement de

la France (la moitié Nord de la France pour être précis).

Interrogeons-nous donc sur l'endroit où se déroulera ce nouvel opus. Deux possibilités sortent du lot : Hawaii, et la Chine. Une vidéo de Nintendo montre clairement que le jeu se déroulera dans une région marquée tropicale, ce qui est possible pour ces deux endroits. Ce qui peut faire pencher la balance en faveur d'Hawaii, c'est une potentielle liste de pokemons qui aurait filtrée de chez Nintendo. Cette liste comporte des créatures inspirées du monde réel tels que des dauphins, ou des crabes violonistes,





mais également des pokemons volcans. Cependant, on peut mettre en doute la légitimité de cette liste, puisqu'elle ne contient pas de starter. Il est possible, mais toutefois difficile à croire, que Nintendo renonce à cette tradition du pokemon de départ eau/feu/plante. Pour ce qui est de la Chine, on revient au trailer dont la source ne fait aucun doute, pour s'intéresser à l'architecture des bâtiments. D'une part, on constate la présence d'édifices ronds, à plusieurs étages, qui ne sont pas sans rappeler les pagodes asiatiques. D'autre part, on peut y voir un bâtiment qui fait penser à un bar, mais dont la décoration est typiquement chinoise. Le Soleil et la Lune ont également un rôle primordiale dans la culture mythologique chinoise, ce qui donne des indices sur les futurs légendaires. Petit bonus en faveur de la Chine,

cette septième génération sera la première traduite en chinois !

Depuis la sixième génération et les jeux X et Y, les jeux de la série principale ont apporté une nouvelle mécanique de game play : d'abord la méga-évolution, puis la primo-résurgence. Le symbole de ces nouvelles options de combat sont visibles sur les logos officiels des jeux. Et sur le logo officiel du nouveau jeu, on retrouve un nouveau symbole : une pierre losange, de couleur bleu ou jaune. Il y aura donc sans doute une nouvelle mécanique ajoutée à ce jeu là aussi. Cette mécanique pourrait bien être la Synergie. La Synergie, c'est le fait pour un pokemon d'être si proche de son dresseur qu'il en prendrait des caractéristiques physiques. Dans l'animé, cela a déjà été présenté avec l'Amphinobi de Sacha qui ne présente pas les même



couleurs que ses congénères, mais celles que porte le héros. Bon, jusqu'ici, on a juste droit à un swap color, rien de bien fun... Sauf que la Synergie apparaît déjà dans un autre opus de la série : Pokkén tournament (et non je n'ai pas fait de faute, ça s'écrit vraiment comme ça). Dans ce jeu, le héros utilise un objet qui n'est pas sans rappeler les pierres losanges dont nous parlions pour se synchroniser avec son pokémon et lui donner des ordres directement par la pensée. Dans le jeu, cela se traduit par un contrôle direct des mouvements du pokémon et non plus des simples ordres du type « utilise lance-flamme ». On retrouve également les mêmes changements d'apparence que dans l'animé, avec Mewtwo obscur. Mais surtout, cela promet de nouvelles possibilités particulièrement fun, comme par exemple le fait de contrôler directement son pokémon

lors des combats, et ce dans les jeux de la série principale ! Restons calme, puisque si Nintendo réussissait à transformer Pokemon en un jeu de combat avec plus de 721 personnages jouables, cela en ferait certes le meilleur jeu du monde et de loin, mais cela leur prendrait surtout 60 ans. Cette mécanique de game play ne serait donc selon moi utilisable que dans certaines circonstances, et uniquement avec certains pokemons (ceux présents dans Pokkén tournament par exemple)

Quoi qu'il en soit, il est heureux que Pokemon persiste dans l'évolution de son game play et ne reste pas coincée par une bête politique du «c'était mieux avant».

Sur ce, gros bisous, et bon open bouffe.

Raphaël C.

MESSE AVEC LA CCT



Salut à toi cher Télécommien !

Tu sens que tu as soif de quelque chose de plus grand que toi ?
Viens donc rejoindre la CCT pour une messe !

Nous nous retrouvons jeudi prochain à midi dans la cour à côté
de l'église Sainte-Anne.

Nous t'attendons !

RUMORS



LES ZOREILLES

Toto Zoreilles

Bonjour!

Cette semaine, c'est la merde,
voilà. Une Zoreille. UNE !

Bon, peace, mais bon c'est triste.

What did you expect ? C'est la
LH déche.

LES ZOREILLES

MADE BY YOU!

Envoyez vos Zoreilles à
leszoreillesdelalh@gmail.com ou
sur la page Facebook «Les
Zoreilles de Télécom»

Adrien M. à **Antoine B.** : On
partage tout le temps nos fluides.

Envoyez vos Zoreilles à
leszoreillesdelalh@gmail.com
ou sur la page Facebook «Les
Zoreilles de Télécom»

Peace, love and potins! :D

Toto

GROSSE CONFÉRENCE

Chez nous. Vous. Enfin Télécom quoi.



Vous vous souvenez de la conférence avec ce grand Monsieur Macron ?

C'est toujours mercredi dans deux semaines, mais à priori, ce sera avancé à **15h15**.

Voilà. On vous tiendra au courant des modifications à venir.
A la semaine prochaine !



PETITES ANNONCES

Trouve ton bonheur

CETTE SEMAINE C'EST LA
CAMPAGNE BDE !

FAITES DES CHOSES
COOL AVEC LES LISTES.

Sinon, il y a partiel de C.
Cool !

Des soirées au programme !
(mardi, mercredi et vendredi).

Listeux cherche violemment
sommeil.

Liste BDE cherche victoire.

LH cherche temps et sommeil.

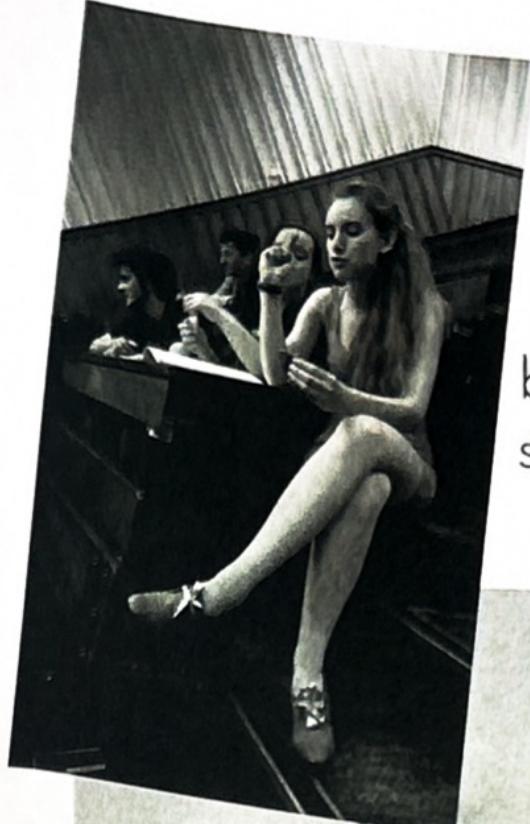
TÉLÉCOMMUIENNE

De la semaine.



Annah T., parce qu'**Ariane R.** est déjà passée.

Parce qu'elle est dans le Duo de l'Extrême, et qu'elle porte beaucoup de vert. Et qu'elle passe souvent à la LH. Et elle est gentille et on a des zoulis photos d'elle.



9GAG

