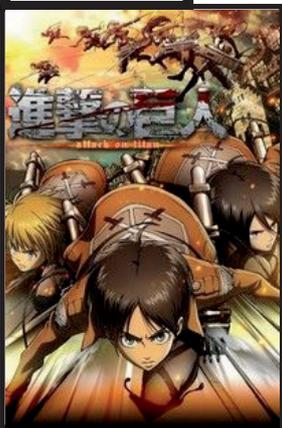


Pixel Game

Test



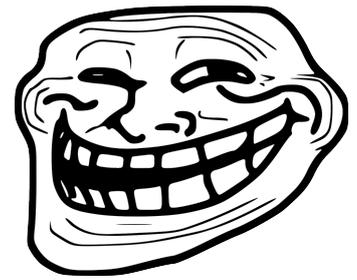
Ani



Logiciel de création RPG

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

Sommaire



Vous avez du temps à perdre ?

Page 15



Un dossier spécial consacré à Rpg Maker, un petit aperçu de la série de logiciel d'enterbrain.

Page 4 à 7

Test de «Yume Nikki» réalisé par Gif

Page 8 à 10



Découvrez l'anime «Shingeki no Kyojin» sur Wakanim.tv

Page 13 à 14

Critique musicale du dernier album de Daft Punk

Page 11 à 12



Rpg maker

ou comment créer ses rpg soi même

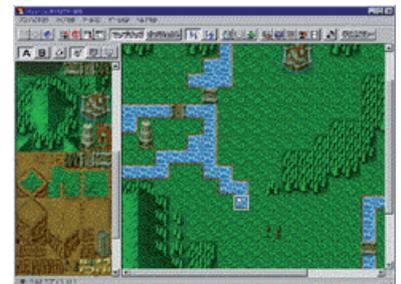


Vous aimez les jeux vidéos et particulièrement les Rpg. Vous êtes déterminé et vous vous sentez l'âme d'un développeur. Vous aimeriez créer le jeu de vos rêves, rpg maker est le logiciel qu'il vous faut.

Plus sérieusement si vous avez vraiment envie de vous lancer dans la conception d'un jeu vidéo (et il en faut de la détermination pour boucler un projet, j'en sait quelque chose ^^'), mais que vos connaissances en script avoisines les zéros, alors essayez ces logiciels. Je ne vous ferez pas un cours de «making» et si après avoir lus ces pages vous voulez aller plus loin, je vous conseille d'aller voir les sites dédiés en fin d'article, ils regorgent d'informations précieuses. Bon allez on commence !

Un peu d'histoire !

ASCII Corporation est une maison d'édition basé à Tokyo au Japon. C'est une filiale de Kadokawa Holdings, Inc et un membre du groupe Kadokawa Shoten. Elle fut l'un des acteurs principaux dans la création du standard MSX, un ordinateur japonais, et du logiciel RPG Maker. C'est cela qui va nous intéresser particulièrement. SIM rpg maker 95 est tout premier logiciel développé pour la série, il sort en 1997 et permet uniquement la création de jeux de rôle tactiques. La même année sort RPG Maker 95, premier logiciel RM en 256 couleurs, avec une résolution d'écran innovante pour l'époque (640x480 pixels). RPG Maker 2000 est la seconde véritable version (aussi appelé RM2K). Il redimensionne la définition des jeux à 320x240 pixels mais ne supporte toujours que 256 couleurs. Les limitations encore présentes n'empêchèrent pas les makers de devenir plus nombreux avec cette version.



Sim rpg maker 95

Changement d'éditeur avec...

RPG Maker 2003 (aussi appelée RM2K3) a bénéficié, par rapport à la version 2000, d'améliorations techniques comme de nouvelles fonctions, le support des fichiers .mp3 ou le passage à 50 images affichables en même temps mais en reste tout de même proche. Ce fut la première version faite par Enterbrain qui était auparavant une partie de ASCII. C'est donc désormais lui que se chargera de la série des Rpg maker, de nombreuses versions sortiront par la suite sur plusieurs supports.

Je ne vous présenterai pas toutes les versions disponibles, mais seulement les principales ainsi que quelques «dérivés».

Quelques logiciels utiles

La série des rpg maker a connu une flopée de versions, de Sim rpg maker 95 à Rmxv ace sorti récemment, les éditeurs ont su doublé d'inventivité pour proposer des logiciels de plus en plus perfectionnés tout en restant accessible au plus grand nombre.



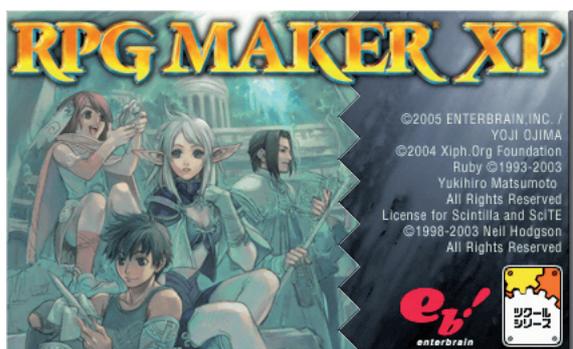
Sim RPG Maker 95 est publié en 1997, ce logiciel est différent des autres dans la mesure où il ne permet la création que d'un seul type de jeux : les Tactical RPG. La même année, RPG Maker 95 est disponible et permet d'utiliser 256 couleurs avec une définition de 640x480 pixels.



RPG Maker 2000 est la seconde véritable version (aussi appelé RM2K). Il redimensionne la définition des jeux à 320x240 pixels mais ne supporte toujours que 256 couleurs. Toutefois, cette version enlève certaines limitations présentes dans la version 95.



RPG Maker 2003 a bénéficié, par rapport à la version 2000, d'améliorations techniques comme de nouvelles fonctions, le support des fichiers .mp3 ou le passage à 50 images affichables en même temps mais en reste tout de même proche. Les ressources entre les 2 logiciels sont mêmes interchangeables. Ce fut la première version faite par Enterbrain.

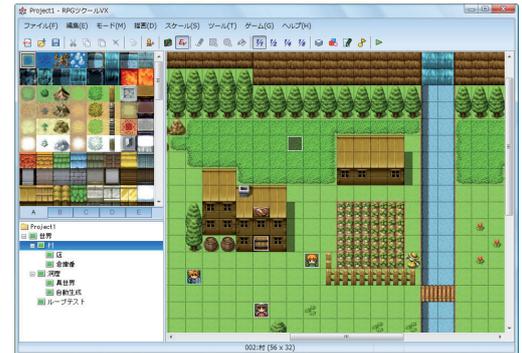


RPG Maker XP dispose de chipsets plus aboutis que les versions précédentes, avec plus de variété. Cette version inclut également une troisième couche pour les chipsets ainsi que la gestion d'un format d'image gérant la vraie transparence (couche alpha). Cette version sur PC permet d'obtenir, en proposant une définition de 640x480 pixels de côté, une meilleure qualité d'image que dans les versions 2000 et 2003.



RPG Maker VX, sorti le 27 décembre 2007, reprend les bases des versions précédentes en apportant cependant des nouveautés et des modifications mineures comme: une refonte des scripts, qui permet de faciliter les manœuvres de programmation, amenant le RGSS2 ; des options pour créer directement des évènements courants, comme « téléporter le héros », animer une « porte » ou un « coffre » ; un générateur de donjon automatique... etc

Cependant RPG Maker VX a été très critiqué par la communauté lors de sa sortie en raison de sa «simplification trop poussée». Il a en effet perdu certaines fonctionnalités présentes dans RMXP: deux couches de mapping alors que RPG Maker XP en utilise trois ; tileset limité (alors que RPG Maker XP proposait un grand nombre de tilesets de taille infinie),... en résumé Rmvx ne permettait plus aux développeurs de créer leurs cartes comme ils l'entendaient, ils devaient désormais faire avec un nombre limité de ressources.

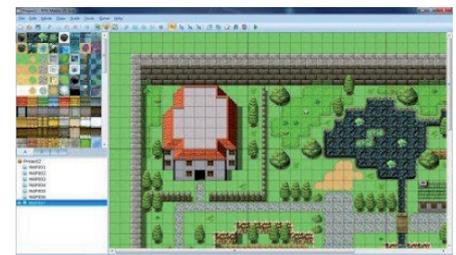


Rpg maker vx



RPG Maker VX Ace est une «extension» du précédent logiciel. Il ne constitue pas à proprement parler une mise à jour dans la mesure où il s'agit d'un logiciel indépendant de RPG Maker VX, il est ce que Rm2003 est à Rm2000.

Le logiciel apporte certaines nouveautés, entre autres : le passage à RGSS3 ; une console de debuggage ; augmentation du nombre de jeu de tileset à 999 (régplant ainsi le principale problème de la version précédente) ; l'intégration d'un éditeur de characters et de Face Set ; le support de vidéos ; le dessin des ombres ;... etc.



Rpg maker vx ace

Note

Entre les versions Rm2003 et RmXP les combats ont également évolués, autrefois vu de côté à la manière d'un Final Fantasy, ils sont désormais vu de face comme dans un Dragon Quest.



Rpg maker 2003



Rpg maker xp

Et les autres ?

Les logiciels rpg maker (comme leur nom l'indique) permettent principalement de créer des rpg, mais il existe aussi d'autres logiciels mises au point Enterbrain avec bien plus de possibilités... mais aussi plus difficile à prendre en main.



C'est le cas notamment de Indie Game Maker (ou Action Game Maker au Japon), qui permet la création de A-RPG, de shoot'em up et de jeux de plate-forme. Vous aurez également la possibilité d'exporter vos créations sur le xbox live afin de pouvoir jouer sur console.



Action rpg



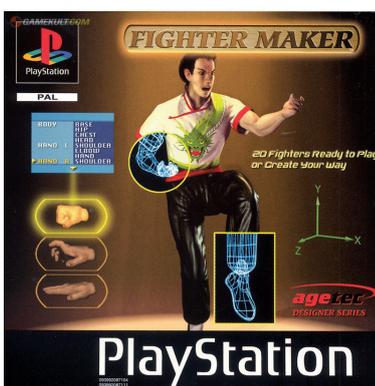
Plate-forme



Shooter

Note

Des épisodes consoles ? Et oui, Enterbrain a aussi exploité sa franchise sur d'autres supports: sur playstation 1 et 2, sur gameboy advance, et aussi plus récemment sur nitendo ds.



Une communauté avant tout

Difficile de vous citer tous les logiciels mais vous avez déjà les principaux. Si vous êtes encore là (et je l'espère) c'est que vous êtes sûrement intéressé par la chose, n'est ce pas ? Mais là vous vous dite «c'est quoi un tileset, des characters, un script,...» PAS DE PANIQUE ! La communauté rpg maker est suffisamment importante et les sites sur le sujet pullulent. Vous avez envie de vous mettre à rpg maker, alors voici deux sites que vous pouvez aller voir pour vous faire la main et apprendre deux ou trois trucs, vous y trouverez aussi des jeux amateurs créés avec rpg maker. Je vous conseille aussi d'aller voir la chaîne de **FoxFiesta** pour des tutos et autres conseils pratiques.



Oniromancie est sûrement l'un des sites les plus importants de la communauté. Vous y trouverez des ressources, des tutos, des scripts et surtout beaucoup de jeux amateurs. Un concours de map est organisé chaque semaine pour les intéressés et les news foisonnent. Et c'est un site français !

[Lien](#) ✓



Rpg maker vx est aussi un site très actif de la communauté, à la différence qu'il est exclusivement consacré à Rmvx et Rmvx ace. Vous y trouverez des ressources, des scripts, des tutos,... etc

[Lien](#) ✓

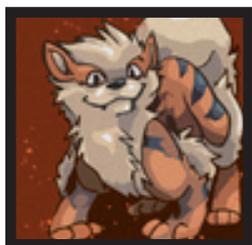
Les Alex d'or ?

Les Alex d'Or est un concours amateur se déroulant chaque année sur internet. Le principe est de présenter un jeu amateur et gratuit, réalisé avec RPG Maker. Chaque candidat inscrit sur le site peut présenter son ou ses jeux, pouvant être terminés ou non. Des jurés, choisis par la direction du concours, jouent aux jeux proposés et ils réalisent ensuite des tests accompagnés d'une note sur 5. Une fois que ceux-ci sont terminés, il y a des nominations qui permettent de distribuer les «awards» dans différentes catégories: bande son, scénario, gameplay,... etc.

Si ça en intéresse certains, vous pouvez retrouver les nominés des années précédentes sur le [site officiel](#).



Logo du site officiel



realise par
gif



Un avant-goût onirique:



Cette plongée au cœur de l'inconscient se fait en plusieurs étapes. On débarque tout d'abord dans la petite chambre de Madotsuki, héroïne que l'on incarne. Une porte, un bureau et une console de jeu nous entourent, en plus d'un large balcon. Ces éléments constituent la réalité actuelle de l'héroïne, on peut ainsi interagir avec chacun d'eux, mais on constate rapidement leur limite. En effet, la porte est infranchissable, le bureau ne sert qu'à sauvegarder et la console qu'à se divertir 5 minutes.

Cependant il reste un élément fondamental non cité : le lit. Véritable sortie de cette «prison», il nous emmène droit dans le monde des rêves de l'héroïne. Une fois nos premiers pas faits en terre inconnue (le rêve démarre toujours dans la chambre), on constate que la porte, précédemment infranchissable, s'ouvre vers une étrange salle. On commence alors à se faire une idée de la structure du jeu en la franchissant : 12 nouvelles portes se dressent en cercles devant nous et forment des liens vers de multiples recoins de l'esprit de Madotsuki. On peut s'imaginer au centre d'une immense toile d'araignée que l'on s'apprête à parcourir. On entre par une porte et l'on ressort par une autre : tout est connecté.

Le déroulement:



Il existe 24 objets (appelés «effets») que l'on doit dénicher à travers cet immense royaume abstrait. Cela peut aller d'un simple parapluie à une étrange coupe de cheveux. Ces effets nous attendent, traînant au milieu de nul part, et nous offrent plusieurs capacités afin de poursuivre correctement l'aventure. 24 effets sous-entend 24 capacités, qui impliqueraient (conditionnel) autant de contraintes, d'obstacles à franchir grâce à celles-ci. Dans cette situation, sachant que l'on peut parcourir l'esprit de l'héroïne dans n'importe quel sens, on risquerait rapidement de se trouver face à un obstacle infranchissable, faute de compétence. En réalité, (quasiment) tout est accessible sans aucun effet (l'effet bicyclette par exemple, ne sert qu'à se déplacer plus vite). Le véritable intérêt de ceux-ci réside cependant dans la compréhension de l'histoire de la jeune fille. Explications : plonger dans l'inconscient de la jeune fille signifie plonger dans ses souvenirs, mêlés à ses rêves et cauchemars. Donc, en récupérant un effet, on en apprend un peu plus sur elle (une petite lampe, un couteau plein de sang, ou un

Un univers étrange:



Ce jeu est étrange, bizarre, complexe et, au premier abord, incompréhensible. Il s'agit de déchiffrer, d'interpréter et de comprendre ce qui nous entoure. Les lieux visités sont tous si différents qu'une feuille et un crayon sont indispensables pour régulièrement tout mettre à plat, si tant est que l'on veuille suivre un parcours «logique» sans revenir sans cesse sur ces pas.

Les rêves sont donc vastes et il est souvent impossible de rechercher quelque chose en particulier (il n'y a, de plus, aucune instruction par rapport à ce que l'on doit chercher). On s'égare le plus souvent au milieu d'environnements désespérément arbitraires compte tenu de leur ampleur. Petit à petit, on tente d'y associer une idée, un sens, et alors que l'on évolue lentement à travers les rêves de Madotsuki, on commence à se demander : qu'est ce qui l'a rendue ainsi ? Pourquoi ces rêves étranges ? Pourquoi est-elle rongée par de tels tourments psychologiques ? Qu'est-il arrivé avant tout cela ?

Ces questions sont finalement sans fin et ne trouvent pas de réponses concrètes. D'une certaine manière, l'histoire de la vie de Madotsuki n'est pas primordiale: le personnage n'est que l'apparence de lui-même pour les êtres du monde tourmenté qu'elle parcourt (une sorte d'avatar vide). Il n'y a rien au sujet de son ambition, parce qu'elle n'aspire pas à quoi que ce soit. Tous les objectifs et la volonté qu'elle peut avoir eu jadis se sont

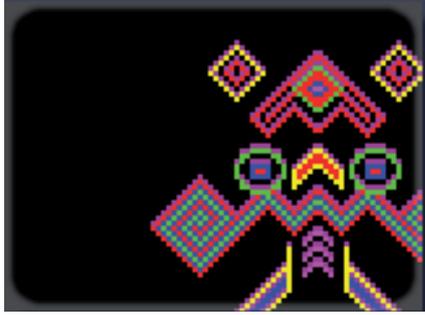
Le personnage:



Il s'agit en fait d'un jeu qui ne se prête guère à toute discussion sérieuse, jusqu'à ce que l'on commence à analyser **son caractère central**. Sa compréhension n'est possible que lorsque l'on prend un peu de recul, après environ une heure de jeu. Sinon, tout ce que l'on a, c'est une série de rêves d'exploration, qui ont peu ou pas de sens hors du contexte de l'esprit de Madotsuki. C'est trop abstrait et psychédélique pour saisir rapidement le caractère du personnage. Cela ne devient vraiment poignant qu'à partir du moment où l'on se rend compte que c'est l'histoire d'une jeune fille profondément troublée.

On ne sait rien sur son âge et encore moins sur son histoire. Que fait-elle seule dans cette chambre ? Pourquoi refuse-t-elle d'en sortir ? Pourquoi passe-t-elle son temps à dormir (ce qui trouble totalement toute notion de temps) ? On ne peut que constater le changement de la couleur du ciel en fonction du jour de la semaine. Que lui est-il donc arrivé pour que ses rêves soient si dérangés ? Certains pensent que Madotsuki est une hikikomori (elle ferait une dépression, cloîtrée dans sa chambre pendant plusieurs mois). C'est une étrange hypothèse sachant que tout peut se compléter en quelques jours (dans le jeu) en rassemblant les divers effets. D'autres s'appuient sur le fait qu'il existe des WC dans les rêves, et qu'elle peut utiliser les toilettes hommes comme les toilettes femmes, pour attirer l'attention sur un possible rapport conflictuel avec son sexe (mais là encore, jusqu'à quel point ?). D'autres comptent sur les personnages secondaires pour en apprendre d'avantage, comme Monoko, Poniko ou Monoe (apparaissant en flashbacks), sur des réapparitions de personnes décédées ou non que Madotsuki aurait connu, apparaissant sous forme d'avatars difformes. Il n'y a jamais rien de certain. C'est bel et bien au joueur d'interpréter et d'inventer sa propre histoire à partir

Le gameplay:



Les mondes en eux-mêmes sont immenses et déstabilisants. On s'y perd en permanence. Quelques fois on y découvre par hasard quelques secrets qui permettent d'émettre des hypothèses sur le passé de Madotsuki, dont on ne sait rien. On tourne en rond, on explore. On tombe parfois sur des Toriningens, des créatures un peu particulières. Une Toriningen « saine » est aussi inoffensive que les autres habitants. Mais si elle a des yeux rouges, elle devient enragée et nous poursuit sans relâche. Si elle nous attrape, elle nous téléporte dans une impasse et nous devons nous réveiller puis retourner dans le monde des rêves afin de poursuivre ce que nous faisons. A noter qu'une Toriningen « saine »

poignardée se transforme en Toriningen « folle ». Il est donc déconseillé de sortir le couteau devant ces bestioles là. Mis à part ces étranges êtres, on se rend vite compte qu'on est en haut de la chaîne alimentaire (surtout quand on récupère le couteau). On passe de victime fuyante (à bicyclette notamment) à une tueuse sans remord (une fois équipée du fameux couteau).

On peut se réveiller à n'importe quel moment en appuyant sur une touche (ce qui pousse Madotsuki à se pincer) et aller sauvegarder dans notre journal (sur le bureau de la chambre) pour retourner ensuite dans la salle aux 12 portes (le Nexus) pour poursuivre l'exploration. Et quand nous en avons assez et que les 24 effets sont rassemblés, il suffira de les larguer dans le Nexus sous forme d'œuf pour déclencher la fin du jeu. Une fin

Pour aller plus loin:

Yume Nikki ne se réduit certainement pas à collecter des objets. Les différents mondes regorgent de détails, de petits secrets, d'évènements à découvrir, tel que Uboa (frayeur garantie), Monoko et ses cinq bras (là encore quand on ne s'y attend pas, c'est absolument flippant), Monoe ou le vaisseau qui conduit sur Mars. Parfois, on pourra même trouver des lits (le premier étant celui de la chambre de Madotsuki) et basculer dans le rêve du rêve (à la manière d'Inception) où se trouvent encore d'autres choses à découvrir. En réalité il me semble que le jeu n'a d'autre fin que la lassitude du joueur : le fait de se séparer de tous ses effets durement acquis étant le symbole de cet abandon.



Un jeu rpg maker créer par Kikiyama

Télécharger: <http://www.rpg-maker.fr/index.php?page=jeux&id=556>

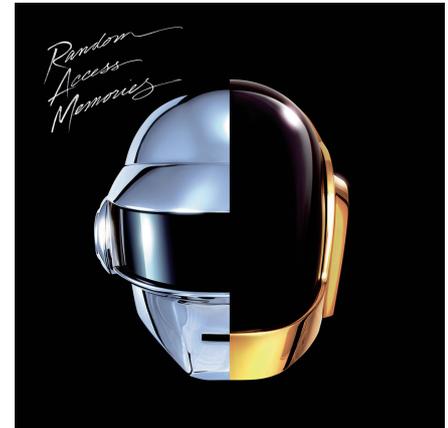


realise par
PUNKGEEK



«*Let the music in tonight. Just turn on the music. Let the music of your life.
Give life back to music*»

C'est ainsi que l'album s'ouvre. Des paroles qui résument à merveille l'esprit de l'album ! De vrais instruments, un vrai son, un vrai message ... Une vrai oeuvre d'art. Déjà on hoche la tête, la guitare la plus funk qu'on ai entendu ces derniers temps nous donne cette sensation de légèreté, de liberté. On ne réfléchit plus, on danse.



Le second morceau arrive avec encore une toute autre ambiance. Plus posé, ce slow très planant vous surprendra sûrement à la première écoute. Une musique qui évolue, une petite wah-wah sur une guitare funk en contraste avec une voix robotique. L'ambiance très sensuelle vous rappellera bien des souvenirs de slows tellement niais ... Et c'est bien l'un des but de l'album ! Se souvenir des bons moments, de la musique de l'époque, mais non pas dans une nostalgie, plutôt dans une renaissance. Tel un phoenix de la musique, on renaît des vieilles cendres des années bénites, les 70's, pour arriver à un tout nouveau genre, un nouveau style : leur style.

Les morceaux s'enchainent, les surprises aussi. Vous aurez droit à une petite révision d'anglais avec cette interview de la légende de la dance et disco : **Giorgio Moroder** sur le titre *Giorgio by Moroder*. Des violons, un orchestre, **Daft Punk** nous rappelle la B.O de Tron qu'il avait signé en 2011 et en plein cœur de l'album, à la 3ème chanson de l'album nous n'avons plus aucun doute : nous avons là un album majeur de 2013, un album majeur des années 2010 ! Un petit son de scratch à la fin qui nous illustre cette total juxtaposition des époques. Une batterie qui paraît presque improvisée avec un solo de guitare des plus épiques ... une érection dans le pantalon. PUTAIN DE LA MUSIQUE ! ENFIN



S'en suit une composition alliant simplicité et finesse, un simple piano accompagné de voix electros. Les tubes s'enchainent, *Lose Yourself to Dance* vous fera transpirer tellement vous vous serez déchainé sur les pistes. On tape des mains à la **Jackson**, une guitare et basse digne des **Marvin Gay et Prince**. Des «come on» qui rendent fous, qui prennent les tripes et t'envoient direct au paradis, celui ou on ne pense plus, on y est, on ne contrôle plus notre corps, on est bien. C'est tout. On est bien. Une vraie expérience.



Petit arrêt sur Touch: l'Ovni de l'album, le journal Libération l'a nommé le «*Bohemian Rhapsody*» de l'album comparaison aussi débile qu'impossible. Les Daft tentent d'imposer une ambiance stressante, voir ... liquide, qui monte en pression, on sait pas ce qui vient mais ça vient. Une petite voix à la **Bowie**, un essai, un style différent, un pari osé, j'avoue avoir un peu de mal. Mais il faut avouer que la composition est assez impressionnante, un côté très joyeux, très vintage très (trop) niais par moment puis lorsque le morceau semble s'envoler, on retombe sur un calme presque dérangeant. La fin nous offre une composition orchestrale des plus simple, mais réussie. Grosse surprise pour le final, qui donne vraiment un côté voix/piano à la **Mercury**, il faudra dire au journaliste de Libé de ne pas s'arrêter sur seulement 30 seconde du morceau.

Heureusement la bonne humeur est de retour avec le hit *Get Lucky* que je ne vous présente pas. Juste le temps de se poser et arrive une nouvelle surprise : *Beyond*, l'intro sonnante à la **Hans Zimmer**, on vibre sur cet orchestre des plus réussis. Une grosse grosse surprise !

La fin approche, après des morceaux simples et entraînant on arrive à la conclusion, l'Épicness lvl master, le final, l'orgasme : Contact.

Attention. Vous partez pour un orgasme de 6 minutes, un dépucelage auditif pour toi le mécheux qui écoute tout le temps le HIT MUSIC ONLYYYYYY ! Une érection qui dure et qui reste. Ce morceau est fait pour être joué, entouré de 1000 filles au seins nus dansant au ralenti. Ce morceau symbolise l'épique ! On pourrait en faire un article complet. Mais la meilleure des critiques est la votre ! Posez vous dans votre lit ! Écoutez le ! Atteignez le paradis. Vous sentez ce frisson ? On appelle ça de l'art. On appelle ça de la musique, un nouveau sentiment.

L'album est clôturé de la plus belle des façons. Merci **Daft Punk**. Merci.

Cet album est l'illustration d'un orchestre moderne, une nouvelle époque, un nouveau style. Une révolution à la Daft Punk. Ils ne font pas du neuf avec du vieux, ils créent un nouveau style, le leur. Notre cœur bat avec la même émotion qu'à l'époque de *Discovery* mais devenu plus mature, plus artistique, le souci de la perfection est encore plus présent.

Si leur premier album s'ouvrait sur les paroles « *The Funk is back to the Punk* », on peut vous certifier que l'esprit des **Daft**

A savoir :

- Leur dernier album date de 2005.
- En 2011, ils ont signé la B.O de Tron.
- À lire absolument : leur interview dans le dernier Inrock?
- Pour la première fois, ils n'utilisent pas de sampler.
- **Daft Punk** ... Bah c'est français.



Anime



«Dans un monde ravagé par des titans mangeurs d'homme depuis plus d'un siècle, les rares survivants de l'Humanité n'ont d'autre choix pour survivre que de se barricader dans une cité-forteresse. Le jeune Eren, témoin de la mort de sa mère dévorée par un titan, n'a qu'un rêve : entrer dans le corps d'élite chargé de découvrir l'origine des titans, et les annihiler jusqu'au dernier...»

Un univers glauque à souhait

Basé sur le manga « Shingeki no Kyojin » (L'attaque des Titans) par Hajime Isayama publié par le mensuel BESSATSU SHONEN magazine publié chez Kodansha Ltd et édité en France par PIKA.

C'est dans ce monde ravagé par la terreur que nous retrouvons Eren et Misaka, les deux protagonistes de l'histoire. Voilà maintenant un siècle que l'humanité vit, ou plutôt survit derrière les murs de la cité, une véritable prison de laquelle Eren veut s'enfuir pour découvrir le monde extérieur. Cependant ceux qui se risquent au dehors des murs ont peu de chance d'en réchapper... D'ailleurs la plupart ont abandonné l'idée de pouvoir un jour



Le calme avant la tempête



L'humanité vit t-elle ses dernières heures

Bon alors pour le moment ça va ? Oui mais voilà on est dans un anime japonais, donc ça va forcément partir en sucette. Alors que tout le monde vaque à ses occupations, un titan de plus de 80m de haut apparaît de nul part et il crée une brèche dans le mur de la cité, puis disparaît subitement. Les titans (les autres plus petits) commencent à rentrer dans l'enceinte, c'est la panique générale. Ils dévorent la population qui tente désespérément de fuir.

A toi qui vit 200ans plus tard

Eren et Mikasa sont sous le choc mais il n'y a pas une seule seconde à perdre. La maison de la famille Jaeger est complètement détruite. Le poids de la toiture a presque enseveli le corps de Carla. Les deux adolescents tentent tant bien que mal de soulever le pilier qui écrase leur mère, qui leur demande de fuir, un titan s'approche et risque de tous les dévorer. Hannes arrive sur les lieux et tente d'affronter le monstre... mais tétanisé par la peur il s'enfuit avec les deux enfants. Le titan attrape la mère d'Eren et la dévore sauvagement devant les yeux de son fils en larme.

Voilà à quelques détails près le résumé du premier épisode de la série, et le moins que l'on puisse dire c'est que ça commence fort.



Coucou !

Pourquoi cette anime est-il bon ?



Pour plusieurs raisons, déjà la première c'est que c'est beau, et tout le temps, contrairement à certains animes où la qualité visuelle peine parfois un peu. Ensuite les musiques et la bande-son colle à l'univers et on prend plaisir à écouter et réécouter l'opening en boucle. Enfin, et c'est son principal point fort, le scénario et la narration sont originaux et travaillés. Certes on suit «encore» l'histoire d'un jeune héros prépubère qui va chercher à se venger et à sauver l'humanité ! C'est classique... mais ça marche, d'autant plus qu'ici il n'y a pas de guerrier surpuissant qui balayent des centaines d'ennemis en une attaque, ce que

je trouve bien dans cet anime c'est que pour une fois les héros sont «normaux» et ont vraiment une personnalité et des motivations propres, on s'identifie plus facilement à eux. L'histoire est bourrée de rebondissements et on suit chaque épisode avec attention pour savoir ce qui va se passer, pas de temps mort, nous sommes au cœur de l'action. Si vous voulez voir cet anime (et je vous le conseille fortement) allez sur Wakanim, les épisodes sortent chaque semaine le lundi ou le dimanche soir et sont disponibles en vostfr sur le site, en streaming ou à



2min à perdre

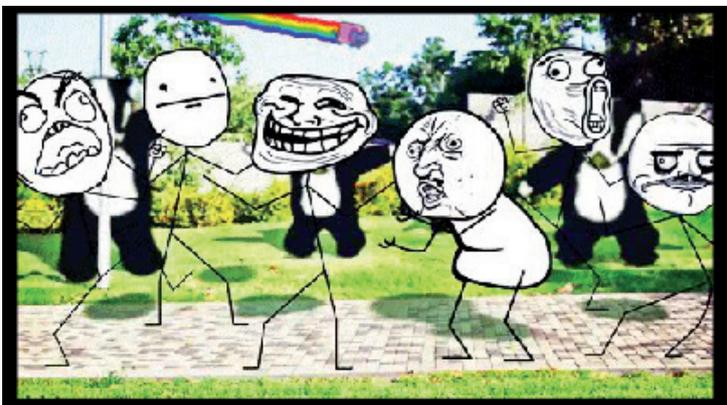


Vous avez regardé une dizaine de fois le dernier joueur de grenier, vous connaissez par coeur les podcasts de Norman et Cyprien, vous venez de passer 5 heures sur Minecraft et votre petite soeur ne veut pas jouer à Mortal Combat avec vous... alors si vous avez encore du temps à perdre cette rubrique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



ADSF movie est une série de courts-métrages (7 épisodes pour être exact) sur YouTube, réalisés par TomSka. Comment décrire ADSF movie ? euh... disons que c'est le genre de vidéo que l'on regarde en posant son cerveau à côté de soi et où on cesse de se poser la question POURQUOI ! Avec un design minimaliste mais ultra efficace ADSF movie propose des «sketchs» tous aussi barés les uns que les autres. Alors si vous aimez les vidéos WTF, vous allez bientôt adorer Tomska (disponible en fr, vostfr, ang, russe, canadien et elfique).

Ps: J'ai menti pour le russe.



I Want Moar est un site regroupant des centaines de milliers de gifs animés (oui oui il y en vraiment des milliers) originaux et... intéressants. Le genre d'endroit où vous pouvez facilement perdre une après-midi à ne rien faire, mais si vous avez envie de perdre fois en l'humanité et de vous passer la tête dans un mixeur alors foncez ! Pixelandgame décline toutes responsabilités en cas de crise d'épilepsie ou de combustion spontanée.

*Vous connaissez un site où l'on peut voir un koala coréen faire du surf...
MOI OUI !*



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 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 premier 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://rpg-maker-vx.bbactif.com>

<http://www.rpg-maker.fr/>

<http://www.wakanim.tv/>

<http://forums.puissance-zelda.com/index.php?topic=7093.0>

<http://www.paperblog.fr/6374368/le-bluray-de-l-anime-shingeki-no-kyojin-date-au-japon/>

<http://www.youtube.com/user/FoxFiesta40>

<http://iwantmoar.com/3406>

<http://www.youtube.com/watch?v=6VGxvI-ssA4>

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

<http://www.alexdor.info/>

http://www.checkthefilm.com/?attachment_id=8137

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

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

<http://www.electrocorp.fr/blog/reviews/daft-punk-random-access-memories-columbia-records/>

<http://www.themusicnetwork.com/music-news/artists/2013/03/04/daft-punk-release-mysterious-new-advert/>