

# Pixel Game



## L'HISTOIRE DU FANZINE

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

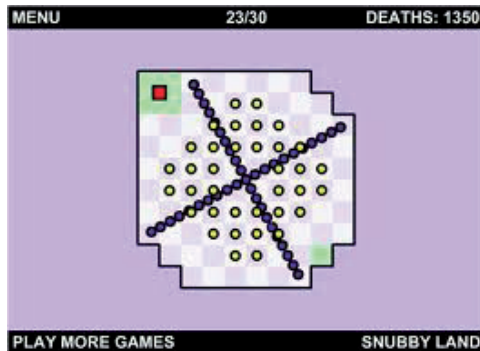


# Sommaire



Un dossier spécial consacré aux fanzines

Page 3 à 4



Test du jeu dit comme  
«le plus dur au monde»

Page 6 à 7



Vous avez du temps à perdre ?

Page 9

Découvrez l'anime «Sword Art Online»

Page 5 à 6

ソードアート・オンライン  
SWORD ART ONLINE



# LES FANZINES

*Fanzine définition (nom masculin): Publication de faible diffusion élaborée par des passionnés de science-fiction, de bandes dessinées, de cinéma,... institutionnellement indépendante. Cela ne vous pas dis pas grand chose, hein ? Je vais essayer d'éclairer un peu votre lanterne et pour cela nous allons d'abord faire un sacré bon dans le temps et remonter dans les années 30 (oui à l'époque de la crise... comme aujourd'hui en faite).*

## 1) Un peu d'histoire

Les premiers fanzines apparaissent à l'aube des années 1930 avec la presse de science-fiction américaine et le journal **The Time Planet**, paru en 1926. Le premier fanzine avéré est **The Comet**, paru en 1930, et qui publie des correspondances de fans de science-fiction. Les progrès accomplis dans le domaine de l'imprimerie contribuent à l'essor de ces publications dans la sphère publique dès le début des années 1950, notamment aux États-Unis, permettant à la contreculture de se populariser à travers la BD, le polar, la poésie...



Le fanzine «The Comet»



Un exemple de «graff'zine»

Dans la foulée de mai 1968, le phénomène est adopté en France pour diffuser une expression politique et revendicative de tous bords. À la fin des années 1970, le fanzine devient l'un des médias fétiche du mouvement punk, notamment dans le domaine de la musique et des arts plastiques. On parle alors de « **graff'zines** », autrement dit des fanzines graphiques (Bazooka, Le Dernier Cri, Bongoût pour les plus représentatifs) aux ambitions artistiques affichées, généralement réalisés par des étudiants en école d'art.

Le renouveau du rock à guitares, notamment garage et néo-psychédélique, s'accompagne au début des années 1980 d'une multiplication de titres de qualité tels Nineteen (Toulouse - Benoît Binet), Tant Qu'il y Aura du Rock (Poitiers - David Dufresne), Thrills et Frissons (Dieppe - Patrick Gioux - Michel Recher),... et j'en passe. En France, le mouvement punk est relayé par le mouvement alternatif tout aussi centré sur l'expression musicale, mais nettement plus engagé politiquement comme en témoignent les titres, plus percutants (On a faim, Les Héros du Peuple sont immortels, Cheribibi, Hello Happy Taxpayer, «Crisantem» de



Si l'intérêt pour cette presse libre a connu un certain déclin au milieu des années 1990, le succès d'Internet a permis à un renouveau de ce média libre. **Le webzine et le e-zine, fanzinat sur Internet**, touchent un public beaucoup plus large, tout en bénéficiant de coûts de production nettement moins élevés, et permettent une interactivité réellement accrue. Les musiques dites contestataires, comme le punk, le rock, le reggae, le hard-core, la techno ou encore le ska, sont encore aujourd'hui le terreau du fanzinat, qu'il soit traditionnel ou virtuel.

Depuis le début des années 2000, apparaissent de nombreuses revues apériodiques sur le dessin créés par des artistes comme Rouge Gorge, Frédéric Magazine, FLTMSTPC... nourries des «zines» et des revue d'artistes. Ce nouvel élan arrive avec les nouveaux moyens d'impression numérique. Au cours des années 1990 sont apparues des « **médiathèques alternatives** » (fanzinothèques) pour fanzines et disques autoproduits, notamment à Toulouse et à Poitiers qui sont la mémoire du fanzinat culturel et artistique, à l'instar de la BNF pour la presse officielle.



*Minecraft à l'honneur*

## 2) Graphzines

Un site regroupant pas moins de 935 livres, 421 cartes postales, 383 graphzines, des affiches, des estampes,... des années 80 à nos jours, autant dire qu'il y a du contenu. Le site grouille de curiosités et de dessin tous plus étrange les uns que les autres. Ce site est tenu par un véritable collectionneur de fanzine et de croquis en tout genre, vous aurez donc ici un petit aperçu de la diversité des graphzines parus avec leurs illustrations.

D'ailleurs si vous aussi vous possédez des vieux fanzines et que vous souhaitez vous en débarrasser, sachez que le gérant du site souhaite compléter sa collection et qu'il vous les rachètera avec plaisir.

Je vous invite donc à aller faire un tour sur son site et à en prendre plein les mirettes ! (non mais c'est quoi ces expressions...)

**Lien vers le site** ✓



*L'abus d'alcool est dangereux pour la santé, à consommer avec modération.*

# GRAPHZINES

# Anime

*Bienvenue dans le jeu en ligne Sword Art Online. Kirito adore les MMORPG et fait partie des 10.000 privilégiés ayant réussi à se procurer ce jeu qui fonctionne avec un système de réalité virtuelle directe. Ainsi, le joueur met un casque et entre dans le jeu, maniant son avatar avec sa pensée. Kirito avait déjà testé la version Bêta et se débrouille mieux que d'autres. Sword Art fait la part belle aux combats et ne possède pas de magie. Mais tous paniquent quand ils apprennent qu'ils ne peuvent plus sortir du jeu. La seule façon de se déconnecter est de le finir en arrivant au niveau 99. De plus, si le joueur perd tous ses points de vie, il meurt également dans la réalité ! Quel est le but du créateur du jeu ?*



## Un monde virtuel ?

**Sword Art Online** est à la base un «light novel» écrit par Reki Kawahara et illustré par Abec depuis avril 2009. Il a été adapté en plusieurs mangas mais aussi en un anime de 25 épisodes par le studio A-1 Pictures entre juillet et décembre 2012. Ce dernier est proposé en France en streaming légal par **Wakanim**. Suite au succès de l'adaptation en anime, Sword Art Online a eu droit à une adaptation en jeu vidéo sur PlayStation Portable, intitulée *Sword Art Online: Infinite Moment* et développée par Banpresto.

**Kirigaya Kazuto** est un jeune lycéen japonais assez enfermé sur lui-même, fan de jeux-vidéos et notamment de MMORPG. Il fait partie des 10 000 privilégiés ayant réussi à se procurer le jeu *Sword Art Online* qui fonctionne avec un système de réalité virtuelle directe (un casque appelé **Nerve Gear**). Ainsi, le joueur met un casque et entre dans le jeu, maniant son avatar avec sa pensée. Le jour de la sortie officielle du jeu Kirigaya se connecte comme à son habitude et passe sa journée sur son MMO favori (rien d'anormal en soit) sauf qu'au moment de partir aucun joueur ne trouve la commande pour se déconnecter... Le créateur du soft se présente alors aux gamers en leur expliquant qu'ils ne pourront pas quitter ce monde à moins de terminer son jeu, et s'ils meurent ici alors leurs cerveaux se transformeront en hachis parmentier dans la réalité (fichu micro-onde). Mouvement de panique général, mais Kirito (Kirigaya dans le monde réel) sait en tant que «beater» comment réagir et sortir de cette situation épineuse...





## Un univers et un héros complexes...

Je ne vais pas vous en dire plus sur le scénario de cet anime que je vous laisse découvrir par vous même. Tout ce que je peux vous dire c'est qu'il est radicalement différent de *L'attaque des titans* dont j'avais parlé dans le précédent numéro, ici par de gore, pas de génocide humain par des titans assoiffés de sang,... pourtant malgré son style graphique (de très bonne qualité soit dite en passant) plutôt *Kawaii*, nous avons à faire ici à un univers mature et sombre.



*Grrrrr !*

En effet les personnages ont bien conscience que chaque mort est définitive et que **le moindre faux pas peut-être fatal**, les joueurs vont donc essayer de s'organiser dans l'espoir de pouvoir retourner un jour dans le monde réel. Autre aspect intéressant dans cet anime, c'est la manière dont-il traite de son personnage principal, Kirito. Alors qu'au début de l'aventure il apparaît comme un héros ténébreux et agissant seulement dans son propre intérêt, il se révélera par la suite, au fil de ses rencontres (notamment avec **Asuna**) plus sociable et soucieux des intérêts de ses compagnons.

Oui mais c'est qui Asuna ? Hé bien vous n'avez qu'à regarder l'anime ! Disons que c'est l'un des personnages les plus importants du manga avec Kirito, elle est surtout présente dans la première partie de l'histoire, puis s'efface un peu au profit d'un autre personnage (pas la peine d'insister je ne vous dirai rien).



*Je suis trop dark, tu ne peux pas comprendre*

## Verdict final ?

Personnellement j'ai regardé tous les épisodes de la série avec beaucoup d'intérêt, même si j'ai préféré la première partie à la deuxième (mais ce n'est que mon avis). Alors oui *Sword Art Online* est un très bonne anime, la preuve est qu'il a été sélectionné par **Wakanim** pour être diffusé en France, au même titre que *L'attaque des Titans*. Certes moins mature et plus romancé que ce dernier, il m'a tout de même beaucoup plu notamment grâce à ses personnages attachants et complexes.

Si vous avez envie de découvrir cet anime, vous pouvez le découvrir (légalement mais pas gratuitement hélas...) sur **Wakanim** en vostfr, pour un total de 25 épisodes. Sachez cependant que le premier épisode est gratuit, et si vous voulez voir la série au complet sans déboursier le moindre sous de nombreux sites la propose en téléchargement/streaming (je vous fais confiance pour les trouver).

**Ps:** Je ne fais pas particulièrement de pub pour Wakanim, c'est juste qu'il s'agit d'un des seuls distributeurs d'anime légal que je connaisse, et en plus il sélectionne vraiment de bonnes séries !



# TEST

Journal d'un gamer sur le jeu dit comme «le plus difficile au monde»

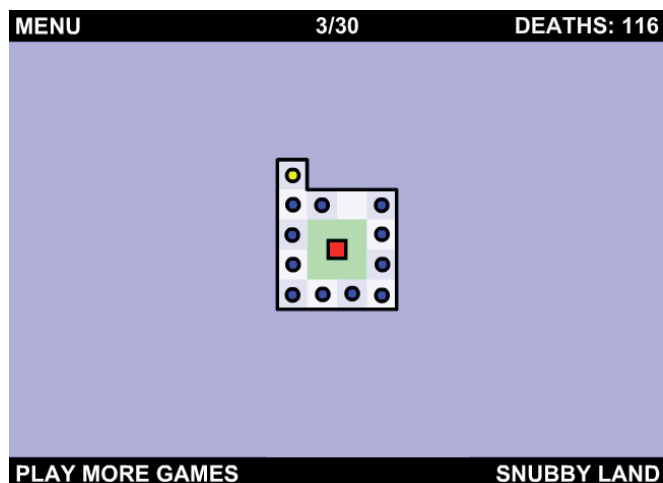
*Informations sur **Le Jeu Le Plus Dur Du Monde**: vous êtes le carré rouge. Évitez les cercles bleus et de recueillez les cercles jaunes. Utilisez les touches fléchées du clavier ou W, A, S, D pour se déplacer. Une fois vous avez collecté tous les cercles jaunes, passez à la balise vert pour compléter le niveau. Certains niveaux se composent de plus d'une balise, les balises intermédiaires agissent comme des points de contrôle. Votre score est le reflet du nombre de fois où vous avez trouvé la mort, plus il est petit, mieux c'est. Il y a 30 niveaux.*

## Journal d'un gamer

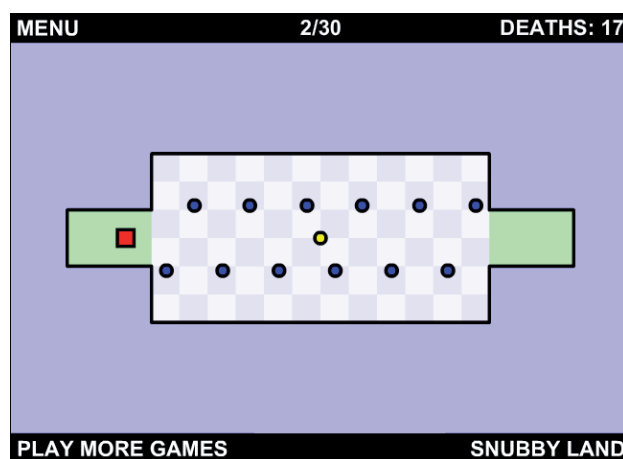
**Bon ça m'a l'air assez simple** à première vu, je suis le carré rouge et j'évite les ronds bleus ça marche ! Avant de commencer je tiens à vous dire qu'il ne s'agira pas ici d'un test classique, le jeu étant ultra basique en soit (une seule musique tout le long du jeu et des graphismes fait sur paint), le seul véritable intérêt est sa difficulté cauchemardesque...

Alors j'avance dans le premier niveau et... je meurt à seulement 3sec de jeu, bon je recommence et je remeurt une dizaine de fois avant de me rendre compte qu'il y a peut-être une technique pour passer. Voyons, si j'attend que la boule bleu passe et que je pars en diagonale ça devrait le faire ! (regardez le second screenshot pour vous rendre compte de ma nulité)

Le level 3 en rapport paraît bien plus simple, je ne suis même pas mort une seule fois !

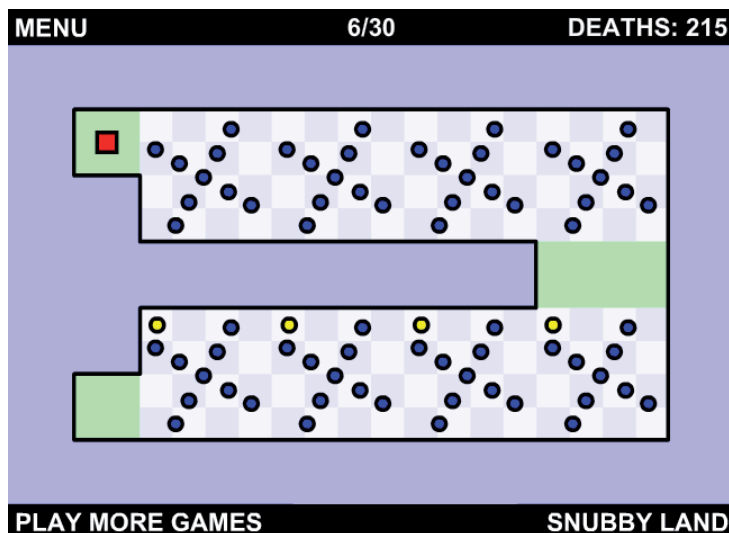


Le niveau le plus simple du jeu



Déjà 17 mort en arrivant au second level

**J'ai réussi à passer du premier coup**, le niveau 5 à l'air simple avec une seule grande roue qui tourne lentement... je vais passer les doigts dans le nez ! Autant vous dire que je me suis raté sur toute la ligne, j'ai d'abord essayé de le passer à la bourrin (mais au bout de 100 morts je me suis dit que ça ne devait pas être la bonne méthode), et j'ai ensuite décidé de mettre en place une stratégie complexe pour venir à bout de ce level. Bref, une cinquantaine de mort plus tard je parvenais enfin au niveau 6 !



215 morts en arrivant au

Autant vous dire que j'ai immédiatement laissé tombé en voyant toutes ces roues (vu la difficulté que j'ai eu avec une seule), j'ai adoré le petit commentaire du créateur à la fin du niveau d'ailleurs ^^ : *«le but n'est pas de passer le niveau le plus rapidement possible mais de le passer !»* En tout cas si vous avez envie de vous faire du mal, je vous conseille fortement ce jeu flash disponible à [cette adresse](#) ✓

## Les japonais viennent d'un autre monde

Je me suis ensuite amusé à voir sur internet si quelqu'un était parvenu à faire le jeu sans mourir une seule fois. Après avoir vu une dizaine de vidéo où on voyait des joueurs rager sur leur PC, je suis tombé sur un speed run commenté par Realmyop et CoeurdeVandale. Ma conclusion après avoir vu cette vidéo: les japonais sont différents de nous ! Les trentes niveaux sont faits avec une vitesse et une facilité déconcertante, en 6mn04 et sans mourir le jeu est bouclé...

CoeurdeVandale s'est entraîné toute la semaine pour finir le jeu, petit clin d'oeil d'ailleurs à la fin où on le voit rager pendant 20min sur le dernier niveau. [Lien vers la vidéo](#) ✓



CoeurdeVandale a aussi fini ce jeu... après 3067 morts



+1 pour le pays du soleil levant



# 2min à perdre

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



Le Fossoyeur de Films est un youtubeur français qui s'intéresse tout particulièrement à l'art cinématographique (en même temps vu son nom) et traite avec humour de nombreux sujets. Je l'ai découvert par hasard sur le net et je trouve qu'il est injustement peu connu, donc je lui fait un peu de pub ^^



**Comment ça aurait dû finir**, vous vous êtes déjà arraché les cheveux à la fin d'un film ? Vous avez insulté votre télé et vous avez craché sur votre écran ? Vous avez mangé votre télécommande et vous êtes sorti nu en criant dans la rue ? Alors ces vidéos sont pour vous ! Un youtubeur américain (ne vous inquiétez pas certaines de ses vidéos ont été traduites) s'est amusé à refaire la fin de certains long-métrage dans un style cartoon complètement déjanté.



## **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 !**

**Apportter un renouvellement constant à un site est une tâche difficile, et tout aide même minime est la bienvenue. Si vous avez envie de poster un article sur le site et nous faire partager vos trouvailles alors envoyer moi un mail à [pixelandgame@live.fr](mailto: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 motivation» 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 second numéro, n'hésiter pas à nous faire part de vos impressions sur le blog et à en parler autour de vous en espérant que ça vous a plu. L'équipe de Pixelandgame vous dit:**

**MERKI !!!**

*Scarsmoncky*



# Crédits:

<http://www.lejeuleplusdurdumonde.com/>

<http://www.youtube.com/watch?v=Phdrxtv4qho>

<http://mokaro11.skyrock.com/3091802003-La-carte-du-Japon.html>

<http://www.jimlepariser.fr/jedite-donc-je-suis-fanzine-festival/fanzine/>

<http://blogentoc.blogspot.fr/>

<https://fr.wikipedia.org/wiki/Fanzine>

<http://www.philsp.com/data/data091.html>

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

<http://edmarsuchisa.blogspot.fr/>

[http://my.spill.hollywood.com/group/planettyro/forum/topics/sword-art-online-japanese-subbed-review?xg\\_source=activity](http://my.spill.hollywood.com/group/planettyro/forum/topics/sword-art-online-japanese-subbed-review?xg_source=activity)

[http://www.deviantart.com/morelikethis/348418018/fanart?view\\_mode=2](http://www.deviantart.com/morelikethis/348418018/fanart?view_mode=2)

[http://fr.wikipedia.org/wiki/Sword\\_Art\\_Online](http://fr.wikipedia.org/wiki/Sword_Art_Online)

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

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

<http://www.actucine.com/stars/comment-the-dark-knight-rises-aurait-du-finir-video-64679.html>