

Une collection de quelques textes d'époque que j'ai retrouvé grâce à web.archive.org, attention aux yeux ça pique, c'est vraiment juste pour remplir la section la section « Bonus » que j'ai fait ça.

Soluce, 2004

- Regardez l'intro.
- Vous etes chez Nori. ramassez les feuilles de la plante, une feuille de papier, la tasse de café, un des deux portrait de Nori
- sortez!
- allez a la maison jaune pale.
- ramassez ce qui appartient au Mari de madame Tremblay. (Laisser-passer pour le bar, la bouffe MacDo au frigo, un livre a la bibliothèque)
- allez au resto (édifice orange sans gardes)
- prenez le crayon
- allez au bar
- parlez au messssieurs qui gardent la porte du haut
- au combat, je vous conseille de choisir gagner pour gagner
- entrez la ou ils gardait...
- cut-scene !!!ga
- sortez.
- allez a la porte de droite
- parlez au type devant l'urinoir
- piez 300\$!
- allez au Asperge Club
- achetez du jus d'asperge a la vielle
- parlez a Lawsuit et acceptez son offre
- vénérez Saturnome car il est votre dieu !!!!!!!! (parlez lui dans les jeux svp. regardez pas son cul ! de nos jours les djeunz semble incapable de parler dans les yeux d'une perssonnnne, pourtant c'est pas compliqué de me parler dans les yeux dans AdA2, suffit de se déplacer d'un carreau vers la droite ! raaaaah les jeunes je vous jure, il leur faudrait une bonne guerre comme a mon époque, qu'est-ce qu'il attends Bush...)
- sortez et allez voir Yvan Détondeuz (a coté du Asperge club)(pour les francais il devrait s'appeller Ylvan ... bouaaarf)
- achetez un coupe-bordure
- sortez
- allez voir gros tas devant l'édifice Mauve
- tuez-le
- entrez dans l'édifice
- allez a la porte de droite
- Prenez le fusil a pompe et le calendrier de bikini (ya pas de filles dedans, c'est qu'un calendrier de binkinis sur des cintres, mais c'est tres joli.)
- sortez allez a la porte de gauche.
- entrez dans la porte qui est a peu pres face a vous.
- allez prendre la clé en haut
- sortez et allez a la porte de droiiiite

-parlez a l'ordinateur supermégaultrahyper©Youpimon!©Piocheur©YumeTeam©Village des Valeurs©Teletubies©Microsoft qui lui finalement est un ©Dieu. ouf.
-sortez et allez a la porte en haut du couloir
-ciiiinématique
-miiiiini-jeu. a vous de vous débrouillez bon sang.
-ciiiinématique.
-miiiiini-jeu. mini mini mini, petit petit petit, tout est petit dans notre vie ! ©Chanteur quelconque
-ciiiinématique
-miiiiini-jeu. ah tiens je vais vous l'expliquer celui la.
il faut détruire dans l'ordre les deux mitraillettes de l'hélico,
le pilote, puis méchant quand il sort avec une grenade
-en le tuant il garde la grenade dans sa main, qui fait que l'hélico explose (je suis better than hollywood!!!!!!!!!!!!1!!!!!!)
-badaboum! je me demande ce qu'il est devenu le pauvre ... ah oui je m'en rapelle... miam délicieux... le mois prochain je m'attaque a Youppi (NOOOOOON JOKE QUÉBEC ONLY SNIFF SNIFF PIEZ Sad)
-Cinématique finale.

fin !

TEST PAR SQUALLI (Juré aux Alex d'or, 2004)

Un jeu de Saturnome...encore une comédie, tiens ! On regarde : ben ouais, c'est moche, c'est tout plein de fautes, c'est idiot et...personne ne devrait faire de l'humour avec des asperges, nom d'un chien ! ...Quoi ? Comment ça je suis pas drôle ? Rah, j'arriverai jamais à entrer au cours Florent, sniff, ouin, bouhouhou !

Bon, je suis con mais ce n'est pas grave vu le jeu que je teste séant, ça fera couleur locale. Les Aventures d'un avatar, drôle de série commencée par Lawsuit (dont on attend toujours law suite, euh la suite, l'épisode 4), est un espèce d'OVNI vidéoludique amateur, un nouveau genre dira-t-on. Ce n'est pas commode, vous en conviendrez, de jouer avec des personnages en fil de fer dans des décors faits sous Paint, où perdre un combat ou un mini-jeu ne dépend que du bon vouloir du joueur, où l'humour scato côtoie sans vergogne la débilité ambiante, et où tous ces points, qui d'ordinaire aurait assassiner le plus quelconque des RPG, sont voulus et défendus par les auteurs...Une autre planète, je vous dis !

Bref, ce genre de série s'adresse tout particulièrement aux joueurs ayant un minimum de recul, de sens de l'humour et de compréhension vis-à-vis d'une situation pareille. AdA2 est considéré comme le meilleur épisode : Nori, bien au chaud sous la couette avec Blondinette, sa dulcinée qu'il a sauvé des slimes dans l'épisode précédent, est pris d'un besoin pressant quand un Méchant, un vrai avec des yeux rouges et tout, capture la fille et une lampe à bulles, objet de convoitise. Deux mois plus tard, Nori ne s'est toujours pas aperçu de la disparition de ses chères et tendres et décide de sortir faire un tour, la télévision ne transmettant que des programmes ennuyeux. C'est le point de départ de l'aventure où objets idiots, combats titanesques et répliques hilarantes fuseront tels des M&M's d'un paquet trop vite ouvert (du vécu).

Les graphismes...parlons-en ! Certains penseront que c'est idiot de juger les graphismes d'un AdA. Néanmoins, d'un mauvais goût manifeste, force est de constater que ceux-ci sont, dans leur genre, bien exploités...il faut aimer et appartenir à la catégorie de joueur citée ci-dessus !

Les musiques sont plus conciliantes : des thèmes marrants, que seul Saturnome (le Tarantino du making) pouvait choisir, et des sons débiles vous sont proposés. Quant à la durée de vie, elle ne dépasse pas la demi-heure, et un petit trailer parodique de AdA5 récompensera le joueur ayant trouvé un certain nombre d'objets idiots et inutiles (tasse à café, poubelle, calendrier bikini...).

Je termine en vous sollicitant quelques secondes : si vous aimez l'humour décalé des ZAZ, les jeux volontairement idiots qui ne se prennent pas au sérieux, l'originalité au paroxysme du terme et un rythme de jeu qui vous fera passer un moment agréable, jouez à AdA ! Les autres se rabattront sur John McSpike ou RepimX2000.

TEST PAR CGK (Juré aux Alex d'or, 2004)

Les aventures d'un Avatar 2

Suite de l'Aventure d'un Avatar, par Lawsuit, ce jeu m'a intrigué la première fois que je l'ai installé. Du coup, je ne me suis pas arrêté aux premières images, mais j'ai tenté d'en savoir plus sur ce qui allait devenir un véritable phénomène dans le petit (très petit) monde du making francophone.

Scénario : après avoir tué 20 slimes, Nori est invité par Blondinette à obtenir une récompense (à savoir les faveurs sexuelles de la belle, qui au fond ne demandait que ça...) Cependant, tout tourne mal, Nori n'ayant envie que de dormir et de pisser. D'ailleurs, pendant qu'il part vider sa vessie, un Méchant débauche, et kidnappe Blondinette, ainsi qu'une lampe à cire verte... Nori sauvera-t-il la belle et la lampe des griffes du malin ? C'est ce qu'on risque d'apprendre à nos dépens en suivant cette histoire loufoque...

Un scénario assez léger donc, qui ne se prend jamais au sérieux, et donc les rebondissements n'ont pas fini d'étonner, tellement ils sont innattendus... Préparez-vous à connaître les affres du non-sens dans cette réalisation québécoise...

Univers : Le jeu se passe à Moronville, une bourgade un peu étrange, avec son club d'amateur des asperges, son magasin de tondeuses, ses gens loufoques, son disco-club... En bref, un univers tout aussi flyé que le scénario, ce qui promet une cascade de blagues idiotes et de rencontres déroutantes...

Dialogues et mise en scène : /\ rationalistes s'abstenir ! On relève dans cette production plus d'humour non-sens que dans un film des Monty Python. Les dialogues sont hilarants, déroutants, les rebondissements abondent, mais jamais dans le sens que la logique voudrait. La mise en scène s'agrémente généralement de petites animations, et on se bidonne facilement en regardant certaines scènes désormais devenues cultes dans le monde du Making. Point négatif : l'orthographe...

Personnages : Nori est un pauvre tye. Il aime les chips, il a d'ailleurs le QI de la chips. Il aime aussi sa lampe à cire, et il ferait tout pour la retrouver. Par contre, le pauvre avatar, en plus d'être hideux, possède la mémoire d'un poisson rouge et la crédulité d'un téléspectateur assidu de TF1. Du coup, il a le chic pour se mettre dans des situations incroyables.

Blondinette est une fille... Blonde, c'est le cas de le dire, et qui n'a malheureusement pas un grand rôle, sinon celui de la potiche amoureuse de Nori, que ce dernier va peut-être sauver, s'il a le temps, et surtout, si ça lui traverse l'esprit.

Méchant, enfin, est... Méchant (Ta... Ta ta.. Ta !) parce qu'il le vaut bien. Ses antennes à la fourmi-fashion, ses yeux rouges, son rire en boîte, sa méchanceté indémodable, ses sbires inefficaces... Bref, la parfaite caricature de l'odieux personnage de série B, dont on se demanderait presque s'il n'a pas déjà tourné aux côtés de Steven Seagal...

Une vraie clique de cas pathologiques, donc, qui contribuent à donner un ton absurde à ce jeu... Ca fait plaisir d'incarner un parfait abruti parfois ^^.

Graphismes : C'est le point le plus obscur du jeu. Les graphismes ressemblent souvent à des dessins de maternelle. Ca contribue à l'ambiance, mais d'un autre côté, ce n'est pas toujours agréable à l'oeil. Une chose est sûre : on ne trouvera pas l'award des meilleurs graphismes de ce côté là...

Programmation : Pas trop de foulure des méninges, malgré certains efforts côté mini-jeux. On peut tout de même constater une chose : c'est clean côté bugs.

Gameplay : Voici une innovation majeure dans le monde du RPG : un système de combat particulier, très simple, et surtout agréable à jouer ! En effet, vous aurez le choix entre les commandes de combat suivantes : Gagner, perdre ou fuir... Devinez ce qu'il faut faire pour gagner...

Les mini-jeux : On trouve quelques mini-jeux, moyennement bien réalisés, mais qui s'intègrent à l'action. Rien de transcendant, mais c'est bien d'y avoir pensé !

Humour : Le point fort du jeu, même si l'humour de certaines scènes m'est parfois inaccessible... Je ne suis pas québécois, ça doit être pour ça ! De nombreuses références à divers films et jeux vidéos font plutôt rire...

Musique et sonorisation : Un melting pot de choses assez originales, rarement entendues dans des RPGs. La sonorisation est moyenne, mais ne gâche pas le jeu.

Durée de vie : Environ une heure, ce qui est relativement bien dosé : un joueur normalement constitué peut rarement s'enfiler plus d'une heure de ce style d'humour ^^.

Conclusion : Un ovni dans le paysage du making francophone, qui a eu le bon goût de plaire à pas mal de gens, malgré ses diverses lacunes. Un produit sympathique donc, loin d'être exceptionnel, mais qui risque de rester encore longtemps dans les esprits.

TEST PAR LERUSSE (Journaliste pour ImagieNation, 2004)

Jeu (complet) L'Aventure d'un Avatar 2 ("nous sommes tous des Avatars") par Saturnome.

Après le mythe fondateur (Ada1), voici le jeu qui donne son élan, sa touche à la série, ses lettres de noblesse, gnia gnia gnia, et je pourrai en remettre une couche mais vous croiriez que Saturnome me paye.

Oui, parce que l'auteur, c'est Saturnome. Allez mais revenez quoi !

Enfin bref. Dans cet opus on prend plaisir à retrouver les persos qui ont fait la force du 1 : Nori, Mori, machin le gars paumé, Blondinette bien sûr.

Bon ne croyez pas que leur psychologie a été approfondie hein, Nori est toujours aussi évolué que le frère de Jolina (si les références à Dark Soul...vous soulent, remplacez par Alex Rutipa XD).

Par ailleurs, le cadre de jeu est ici plus vaste : une sympathique petite ville, Moronville (et non, je ne connais pas l'origine du nom) que vous découvrirez le sourire aux lèvres ou les mains sur la tête.

Bon, je ne vous fais pas plus mariner : rentrons dans les détails. *BUUM* Ah zut la porte était fermée.

Scénario :

Si je vous parle du scénario... Ça va jaser. Je ne veux pas trop spoiler, mais sachez qu'en gros un méchant, Méchant, a enlevé Blondinette et piqué la lampe à bulles de Nori. Deux mois plus tard, Nori part à sa recherche (de la lampe).

Allez, grosso modo 44 minutes / 1 heure 02 de jeu dirons-nous.

(IMAGE)

Des dialogues percutants.

Graphismes :

Très coloré est le mot. Les chipsets sont faits maison et sympas, sauf le mobilier, dans l'esprit "Paint", et donc affreu.. grossièrement dessiné. Comme les charsets, très vilains. Mais c'est fait exprès, et une fois rentré dans l'ambiance graphique du jeu, on adore (moi oui. Vous aussi. SI).

Son :

Musiques bien sympas, qui collent à l'ambiance. Je retiens pour ma part la zik de la ville, du bar-disco et bien sûr LA musique de chez Nori, sans conteste LE thème d'AdA.

Quant aux divers sons, rien à redire :)

(IMAGE)

Hem et en bleu, c'est Lawsuit ^^

Technique :

Erf... le CBS du 1, un modèle inégalable, est repris et "amélioré". Notons des minis-jeux de bonne facture et des effets de-ci de-là qui enjolivent (bar-disco, voitures qui passent...).

Intérêt :

Passer un bon moment, délirer, oublier ses soucis, relever les erreurs et bugs pour faire un procès à Sat, se remettre de PeC, fuir le quotidien, changer des jeux qui à l'instar de Morrowind pourrissent durablement la vie sociale.

(IMAGE)

Une parodie d'Apocalypse Now?

Conclusion : Jouez-y ! Et demain, jouez au 3 ! Puis séquestrez Lawsuit pour qu'il finisse le 4, Sat pour le 5, Nori pour le 6 et ainsi de suite

Note : Si vous trouvez un certain nombre d'objets inutiles, vous débloquentez quelque chose de bien intéressant :)

DOSSIER ADA (2003)

Dossier AdA

Un petit dossier pour les curieux, les fans et pour ceux qui font un AdAHS !

L'ORIGINE DE NORI: ET LA LUMIÈRE FUT... ailleurs.

D'où viens Nori?

...

Si la série se nomme "les aventures d'un avatar" c'est parce que Nori est un avatar. (*wow! alors ca c'est vraiment incroyable, vous trouvez pas?*) Avatar de quoi au juste? avatar de ceci:

(IMAGE)

Et oui, la toute première apparition de Nori, sur une carte du glandouille club.

Club créé par Myth, dont les nouvelles cartes était montré sur plusieurs updates d'El Diablo sur MakersFarPlace . Le design tout a fait unique (*si, je vous le jure!*) du personnage fut déjà idolé a ce moment. Le sourire énigmatique en forme de D déformé fait oublier la joconde.

Lawsuit créa AdA1 et débuta la série de BD. Saturnome, fasciné aussi par l'avatar, créa le fameux AdA2, et voilà, la série était né ^^Ce fut le succès immédiat, chose totalement innatendue. (*Comme de quoi que sans Saturnome il y aurait rien eu, ga!*)

UN AVATAR ET SON UNIVERS:

Voilà une occasion pour moi de vous présenter l'univers AdA.

Les avatars vivent sur leur propre planète:

(IMAGE)

Les avatars sont surtout concentré dans la nation avatar. les autres terres sont peu visités.

"Lawsland" sont les terres appartenant à l'avatar le plus riche du monde, Lawsuit. Intéressons nous à la nation Avatar maintenant...

(IMAGE)

(C'est vraiment pas original)

Moronville:

Métropole de la nation avatar. C'est là qu'habite Nori. C'est la ville la plus dangereuse aussi, peuplée par des gangs de rues et leurs commerces. C'est un véritable cauchemar de vivre là, et ça fait le bonheur des médias qui rappellent chaque soir que la violence est partout et que c'est la faute des jeux vidéos bien sûr!!

St-Imbécile-de-l'asile:

Banlieue un peu plus paisible que Moronville, reconnue pour sa piscine. Les services sont malheureusement de mauvaise qualité, surtout la police et les pompiers qui sont inefficaces. Bien que ce soit une petite banlieue, elle possède son propre aéroport. L'autobus de Moronville y passe, conduit par Joe Lagrangeulle. C'est là qu'habite le doc fou aussi.

StupidTown:

Ville séparée en deux quartiers : Quartier Riche et Quartier Pauvre. Nori s'y rend dans AdA4. (*Quoi, il y a un AdA4?*)

L'ENTOURAGE DE NORI:

(Toute ressemblance entre l'acteur sur la photo et le personnage qu'ils sont supposés représenter n'est que purement accidentelle.)

Blondinette:

(IMAGE)

Victime de la mode et de tout ce qui est mignon craquant et qui fait dépenser de l'argent. Elle tombe en amour avec Nori et elle connaîtra un destin tragique par la suite. AdAHS2 suit son histoire entre AdA1 et AdA2. Le seul membre de sa famille qui est connu est son père, un amateur de télévision.

etc:

- Elle n'a pas de cheveux sur son charset, allez savoir pourquoi
- Elle n'a jamais vu son nombril
- Son père possède une voiture rose, elle a peut-être choisi la couleur elle-même.
- Son meilleur ami est roussinette.
- Selon AdA5, elle serait née en 1984.

Méchant Pazenti (à prononcer avec un accent italien!) :

(IMAGE)

Chef d'un gang de rue/groupe terroriste/pas encore clair. Il possède les traits d'un vilain habituel, c'est à dire de grands doigts de longs sourcils et des yeux rouges. Et bien sûr il rit souvent. Il kidnappe blondinette et déteste Nori.

etc:

- Il entretient son gang comme s'ils étaient des esclaves
- Le plus haut gradé de son gang est Janvier
- Les membres de son gang portent tous des lunettes noires
- A un faible pour les lampes-volcan de couleur verte
- Selon AdA5, il serait né en 1979.
- Son nom est accompagné souvent d'une musique

Mr.Big :

(IMAGE)

Mr.Big est un personnage qui ne possède aucun sens de l'orientation. Souvent perdu, il demande souvent de l'aide à Nori qui se fait un plaisir de l'aider.

Etc:

-On ignore ce qu'il cherche exactement

-On se demande pourquoi il est gros, il fait beaucoup d'exercice à tourner en rond.

Mori :

(IMAGE)

Mystère total a propos de ce mysterieux personnage. On pourrait presque croire à un clone de Nori.

Etc:

-Trouve Nori terriblement laid

-le Doc fou a changé son corps avec celui de Nori dans une de ces expériences diaboliques, on voit a quel point il a changé depuis.

Doc Fou:

(IMAGE)

Un scientifique fou comme on les aime. il fait beaucoup d'expériences sur les personnages entourant Nori, se vengeant ainsi des gens qui l'insulte en lui disant qu'il est trop normal.

Etc:

-on ignore pourquoi il a une apparence humaine, et si il est le seul.

-créé par Nunus (le pingouin!)

-Selon AdA5, il serait né en 1945.

Disco Porte:

(IMAGE)

Chef de la MAFIA disco. Car je vous apprend peut-être quelque chose, mais la MAFIA disco et le groupe de Méchant (nommé les Pazentis) sont deux groupes différents. Ils sont amis, mais l'arrivée de Nori changera les choses...

Etc:

-Possède 3 idoles : John Travolta, Discoman(RQ4), et le type d'allure disco dans Wind Waker.

-les lunettes discos du groupe sont faites par Disco Georges.

-Disco Porte est le seul a posséder un charset propre a lui dans son groupe.

Janvier:

(IMAGE)

Plus haut gradé des Pazenti (deuxieme plus haut gradé : Février, qui sera dans AdA5) Malgré qu'il ne soit pas professionnel, et souvent oublié par son patron, méchant.

Etc:

-Janvier est probablement un surnom

-Est le garde qui conseille à Nori de se sauver par la fenêtre.

-Propriétaire de la Hot Rod que Nori vole.

Madame Tremblay :

(IMAGE)

Habite la maison la plus près de chez Nori. déteste son mari et que des étranger entre chez elle. Maniaque de la propreté et de l'ordre.

Etc:

-Selon le nom de son faceset dans AdA2, elle serait dans la quarantaine. Probablement vers la fin.

- Son Mari est Bob, le seul non-mafioso dans le bar disco.
- Est fan de Jean-Claude.
- Sait assez bien chanter (Voir le trailer de Paul McSpike)

Lawsuit :
(IMAGE)

Il est l'avatar le plus riche du monde. Il possède sa propre industrie, Lawsfactory, qui vend plusieurs produit populaire comme le Piez Gonflable, le Mr.Nori, des clips de sac à pop-corn... mais il est surtout très riche grâce aux chips Law's , les chips préférés des avatars. Nori est le principal actionnaire de sa compagnie.

Etc:

- Est le seul avatar à la beau bleu (seulement au corps) Il n'a jamais voulu expliquer la raison.
- Se tiens parfois avec Saturnome, et il se demande pourquoi.
- possède Lawsland pour frimer.

Les autres:

Nunus:

Pingouin, haut gradé de la secte du Ga.Capable de faire plein de trucs avec une brosse a dents.

Maky:

Agneau! Grand chef du Ga. Fume un peu trop.

Vieux moron et vieille moronne:

Nommés ainsi car ils ont oubliés leur nom.Vieux moron est souvent constipé alors que vieille moronne travaille pour la secte de "L'asperge club".

Tachette:

Propriétaire des appartements grille-pain, un endroit bien pauvre.

Saturnome:

Canard quelconque habitant sa petite mare.

Aspergio:

Mascotte de l'asperge club.

Yvan Détondeuz:

Fan des tondeuses, vit sa passion à fond. Peu ouvert d'esprit.

Joe Lagrangeulle:

Mec à la voix un peu forte et aux habitudes étrange. Conducteur de bus. Habite les appartements grille-pain. S'est fait voler le U de son nom de famille par Guardé.

Tharsicius:

Mec un peu étrange. Son nom est un nom qui existe vraiment. Si !

Rogère:

Dame de la rue, n'a jamais joué ? un jeu de société. Ignore ce qu'est une société. passe ses samedis comme danseuse. Aime bien la figure de Nori.

Type louche:

Il est louche.(...ah bon ...)

Il y a bien d'autres personnages, mais ils sont moins important ^^

LES SECTES:

Les avatars vivent des vies dans la corruption la violence etc etc, pas étonnant qu'ils soient souvent victimes des nombreuses sectes du coin, quand ils ne sont pas victimes des gangs

de rues.

Asperge Club:

Très populaire, établi depuis longtemps. Les asperges agissent comme de vraies drogues sur les avatars (Voir le dialogue de Touffu). Les propriétaires de la secte, inconnus pour l'instant, font passer l'asperge comme une divinité et plusieurs avatars ont l'asperge comme dieu.

Secte de Réal:

Pas très populaire, connaît beaucoup de concurrence après tout. Vole l'argent de ses adeptes, invente des histoires de "clownages" bref, faut être taré. malgré ça, aucun des avatars connu dans les AdA, sauf Réal, se dit dans cette secte.

GA:

Ga is Ga! nouvelle secte qui fait son apparition. Nori est un adepte. la philosophie du Ga est beaucoup à la mode et fait même des adeptes hors de la galaxie, une certaine planète nommée Terre... les grands chefs sont MakyKitai et Nunus. Moi personnellement, je trouve cette secte tout à fait extraordinaire et il y a aucun mal ...Faites parti du Ga ! Ga is Ga ! La simplicité des choses...

F.A.Q.

Q:Est-ce qu'il y a d'autre chose que des avatars dans ce monde ?

R:À l'exception de Nunus et du Doc fou, tout être vivant (connu pour l'instant), même un animal ou une plante est un avatar.

Q:Est-ce qu'il y a des avatars d'autres couleurs, d'autres races?

R:Oui, probablement, Lawsuit par exemple a la peau bleue. Il n'y a pas vraiment de "races" selon la couleur de peau (Au moins eux les avatars ils ont compris ça) mais au niveau de la forme du corps, soit en fil de fer soit en forme de guimauve. Mais aucun préjugés stéréotypes et autres conneries, au moins ça de bien.

Q:Pourquoi dans AdA2 le décor extérieur est si ... particulier?:

Parce qu'il fait nuit. les couleurs néons aux édifices et la couleur noire omniprésente aide à montrer que Moronville est une grande ville violente. Je voulais faire un truc sombre. d'ailleurs vous le voyez bien, gang de rues drogués, prostituées maniaques, tueurs ... c'est pas joli le monde des avatars 😊

Le style a été un peu inspiré de la ville Moonside dans EarthBound.

Q:Est-ce que les avatars sont nus?

R:Ils sont habillés, mais ça ne se voit pas. Compliqué à comprendre? tant mieux.

Q:T'as jamais pensé à lâcher Paint et dessiner un peu mieux tes conneries?:

R:Arf.... Tu sais c'est quoi du style? Encore un mec incapable de voir plus loin que le premier screen shot qu'il voit. Get a life! Et puis connerie... Un AdA sérieux, ça se ferait tu sais..

Q:Ga

R:is Ga

Q: Tu è nulle , une gros mèrd de fiente d'ailéfan Afrikin. Je v te tué, toa é tt té zami

PS: tu mfè un cbs

R:... Il y en a qui sont pire que les avatars parfois.

Nori est un personnage simple. Chauve, simple d'esprit. Les avatars qui l'entoure sont bien plus complexes que lui, et à cause d'eux, il vit de nombreuses aventures, le menant aux quatres coins de son quartier, et tant qu'il continuera à satisfaire ses fans, Nori poursuivra ses aventures.