



SHIBUYA PRODUCTIONS PRÉSENTE
LA 2ÈME ÉDITION DE



MAGIC

MONACO ANIME GAME INTERNATIONAL CONFERENCES

27 FÉVRIER 2016
GRIMALDI FORUM MONACO

EXPO
COSPLAY
DÉDICACES
CONFÉRENCES
DÉFILÉ DE MODE
CONCOURS CRÉATION
DE JEUX VIDÉO

EN PRÉSENCE DE BUICHI TERASAWA, YU SUZUKI, KAVINSKY,
JOHN ROMITA JR, DAVID LLOYD ET BIEN D'AUTRES.

Entrée gratuite sur réservation
www.magic-ip.com



DOSSIER DE PRESSE

ÉDITO

C'est un grand honneur pour Shibuya Productions d'annoncer la 2^{ème} édition du Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC) qui aura lieu le 27 février prochain au Grimaldi Forum.

En tant qu'amateur de mangas, de jeux vidéo, d'animation et de comics, je souhaitais partager ces passions auprès d'un public amoureux de ces univers en sollicitant les plus grands artistes internationaux.

L'engouement pour la première édition du MAGIC, qui a eu lieu le 21 mars 2015, me permet de constater que la pop culture a tout à fait sa place en Principauté. Dorénavant, les plus grands noms de ces secteurs savent que Monaco est aussi un endroit pour eux !

Ce rendez-vous se compose de trois temps forts. Un cycle de conférences et de tables rondes avec de célèbres auteurs, game designers, producteurs, scénaristes et illustrateurs internationaux. Un concours de cosplay exceptionnel, le Magic International Cosplay Masters (MICM), qui réunit les plus grands performeurs du secteur. Puis, un concours de création de jeux vidéo, unique au monde, qui attribue au gagnant un investissement de 100 000 euros pour le développement de son projet.

Je suis très fier de contribuer à la découverte de nouveaux talents et de partager ma passion avec un public réceptif et impatient de rencontrer ses artistes préférés.

MAGIC devient un événement incontournable, ouvert à tous, rempli de surprises et de nouvelles découvertes sous le signe de l'originalité et de la proximité!

Rendez-vous le 27 février 2016 ! Venez nombreux !
Cédric Biscay



Cédric Biscay

LE SOMMAIRE

I - PRÉSENTATION DE MAGIC

L'événement

Retour sur la dernière édition

Les chiffres clés

MAGIC, qui organise ?

Un écrin prestigieux :

le Grimaldi Forum Monaco

II - LES GUESTS 2016

Yu Suzuki

Buichi Terasawa

Kavinsky

David Lloyd

John Romita Jr

Mark Millar

Karen Green

Ben Cross

Paul Haggis

Didier Tarquin

Christophe Arleston

Audrey Alwett

Sebastien-Abdelhamid Godelu

Christophe Heral

Viktor Kalvachev

Raoul Barbet

III - LA PROGRAMMATION

Défilé Clara Maeda

Yuichiro Maeda

Exposition Art Of Anime

Concours de Création de Jeux Vidéo

Concours de Cosplay :

Magic International Cosplay Masters
(MICM) et Concours Public

IV - LES PARTENAIRES

V - CONTACTS ORGANISATION ET PRESSE

L'ÉVÉNEMENT

Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC) est un événement organisé par la Société **Shibuya Productions**, ouvert à tous et se tenant au **Grimaldi Forum Monaco**.

C'est un événement unique sur le thème de la pop culture composé d'une programmation de qualité, dédié à plusieurs univers : Manga, Comics, Animation, Jeux Vidéo, Mode et Art Contemporain.

MAGIC propose plusieurs cycles de conférences et de tables rondes avec de célèbres game designers, producteurs, scénaristes et illustrateurs internationaux en totale interaction avec le public.

MAGIC est également l'occasion d'assister à un défilé et concours cosplay exceptionnel (Magic International Cosplay Masters) organisé en collaboration avec **BulleJapon** et en présence des plus grands performeurs du secteur.

MAGIC est pour finir l'initiateur d'un grand concours de création de jeux vidéo, unique au monde, attribuant au gagnant un investissement de 100 000 euros pour le développement de son projet.

Rencontres, partage et accessibilité sont au rendez-vous !

RETOUR SUR LA DERNIÈRE ÉDITION

La première édition eu lieu le 21 Mars 2015 au Grimaldi Forum Monaco.



MAGIC 2015 EN CHIFFRES



1
journée



Plus de
1 500 visiteurs



35 invités
prestigieux



50
journalistes



7 partenaires
officiels

**Fort de son succès,
le Monaco Anime Game
International Conferences
(MAGIC), revient pour sa
seconde édition,
le 27 février 2016 au
Grimaldi Forum Monaco.**



QUI ORGANISE ?

MAGIC est organisé par :



jeune entreprise monégasque,
créée par Cédric Biscay et Kostadin Yanev.

Société innovante du secteur de l'Entertainment, elle s'articule autour de 3 axes fondateurs :

- ♦ **La production**, le développement, la création de contenus transmedia novateurs pour l'édition, le cinéma, la télévision et les plateformes de jeux vidéo.
- ♦ **La création** de propriétés intellectuelles multiculturelles pour une audience internationale.
- ♦ **La promotion** d'œuvres classiques oubliées et peu accessibles au grand public.

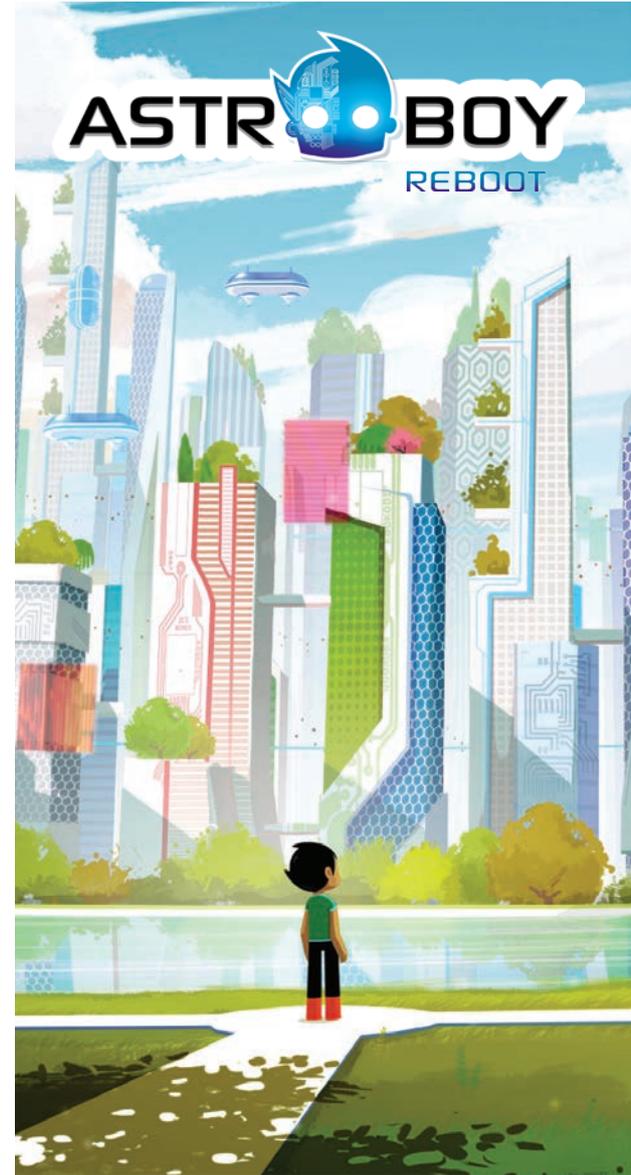
Notre société, sensible à la culture japonaise et aux nouvelles technologies, joue le rôle d'un véritable chef d'orchestre : elle collabore étroitement avec ses partenaires (auteurs, studios, investisseurs) afin de proposer à ses clients (diffuseurs, éditeurs, grand public) une expérience véritablement unique.

NOTRE PHILOSOPHIE ?

Faire coïncider esprit méthodique et soif d'aventure afin que chaque collaborateur, partenaire ou client trouve intérêt et plaisir à nous suivre.

www.shibuya-productions.com

LES PROJETS DE SHIBUYA PRODUCTIONS : LES ACTUS



UN ÉCRIN PRESTIGIEUX : LE GRIMALDI FORUM MONACO

MAGIC bénéficie d'un écrin prestigieux : le Grimaldi Forum Monaco, au cœur de la Principauté.

Les conférences, les tables rondes et les défilés se dérouleront dans l'*Auditorium Prince Pierre*, salle d'une capacité de 800 places.

Les présentations des candidats au jury du concours de création de jeux vidéo se tiendront dans une salle adjacente de 100 places, Van Dongen, ouverte à tous les visiteurs.

LE GRIMALDI FORUM MONACO est avant tout un lieu unique au cœur d'une destination d'exception. Ce centre de congrès high-tech, intelligent, lumineux, est capable de se métamorphoser au gré des événements pour donner aux projets une nouvelle dimension.

Situé au bord de la Méditerranée, en connexion directe avec les grandes capitales européennes via l'aéroport de Nice Côte d'Azur à 22 Kms, le Grimaldi Forum offre 35 000 m² d'espace, de fluidité et de créativité.

Son savoir-faire reconnu ainsi que son expertise des événements lui ont permis de s'imposer comme une destination phare du tourisme d'affaires international.

Avec ses 10 000 m² de surface d'exposition, 3 auditoriums, 22 salles de réunion, 2 espaces de restauration, le Grimaldi Forum Monaco est le théâtre de tous les événements professionnels : séminaires, congrès, conventions, salons, expositions, lançements de produits ou encore dîners de gala et grands spectacles peuvent ainsi s'y tenir simultanément, dans des espaces sur mesure.

MONACO, LA PORTE DE TOUS LES POSSIBLES

Un séjour en Principauté est toujours un moment étonnant. Un patrimoine historique, un microclimat exceptionnel, un art de vivre préservé, une architecture surprenante, la rencontre entre cultures méditerranéenne et internationale. Au cœur de l'Europe, Monaco procure un total dépaysement, une destination rêvée pour profiter des premiers soleils du printemps...



LES GUESTS !

◇ YU SUZUKI ◇



Yū Suzuki est un créateur de jeux vidéo, né le 10 juin 1958 au Japon.

Après un diplôme en électronique obtenu à l'université d'Okayama, Yū Suzuki rejoint Sega en 1983 en tant que programmeur et producteur.

Il se place comme un précurseur dans de nombreux genres de jeux vidéo tels que *Space Harrier*, *Hang-On*, *Out Run*, *After Burner*, *Virtua Fighter* et enfin, *Shenmue*. En 2003, Yū Suzuki quitte le studio Sega-AM2 et fonde sa propre structure, Digitalrex.

La saga *Shenmue*, estimée comme son plus grand et ambitieux projet était considérée jusqu'à présent comme inachevée.

Le 15 Juin 2015, en association avec Shibuya Productions, Yū Suzuki annonce un kickstarter pour le jeu vidéo *Shenmue III*, suite des deux premiers volets !

◇ BUICHI TERASAWA ◇



Né sur l'île d'Hokkaido, Buichi Terasawa (寺沢武一) est un auteur culte auquel on doit le très célèbre manga *Cobra* !

C'est après avoir raté son concours d'entrée à l'université, qu'il décide de devenir mangaka professionnel. Dans un premier temps il se tourne vers le shojo, mais affiche un goût prononcé pour la

science-fiction. En 1976, il devient l'assistant d'Osamu Tezuka, puis devient indépendant l'année suivante après avoir gagné un prix à la 13^{ème} édition du « Tezuka Weekly Shonen Jump ».

En 1978, il crée *Cobra*, son œuvre la plus populaire qui le fera connaître dans le monde entier, et s'implique dans l'adaptation animée de celle-ci. 1994 marque le retour de l'auteur à ses premiers amours : en effet, *Cobra* revient dans de nouvelles aventures, en couleur ! Puis, en 2008, il devient le réalisateur de la nouvelle série animée dédiée à *Cobra*, afin de fêter les trente ans d'existence de son héros fétiche.

En 1991, il est invité en France en tant qu'auteur représentant le Japon. C'est donc après 25 ans d'absence que l'auteur nous fait l'honneur de sa venue à Monaco à l'occasion du *Monaco Anime Game International Conferences*.

◇ KAVINSKY ◇

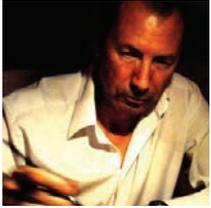


Kavinsky est un artiste français d'électro house né en 1975. C'est en 2005 que Kavinsky a commencé à travailler dans le monde de la musique : il produit son premier single *Testarossa Autodrive*, inspiré de la voiture Ferrari. Il sort un premier EP nommé *Teddy Boy* sur le label Record Makers en 2006, suivi de *1986* en 2007 sur

le même label. En 2010 sort le morceau *Nightcall*, utilisé comme chanson principale du film *Drive* qui connaît un succès fulgurant. Il participa également à des tournées avec les Daft Punk, The Rapture, Justice et SebastiAn.

Fort de sa notoriété, le remix par SebastiAn de *Testarossa Autodrive* se retrouva dans le jeu vidéo *Grand Theft Auto IV* et *Gran turismo 5 Prologue*. En 2013, Kavinsky sort *Outrun*, son premier album complet.

◇ DAVID LLOYD ◇



David Lloyd est célèbre pour être le dessinateur de la série culte *V pour Vendetta* scénarisée par Alan Moore. Il a aussi travaillé sur la série *Hellblazer*, *Aliens*, *Global Frequency*, *Wars Stories*, puis a collaboré sur plusieurs autres projets y compris une collection d'*Astérix* et une explication illustrée de Sao Paulo.

Sa dernière œuvre publiée est une collection rétrospective de ses histoires courtes s'intitulant *Materia Oscura*, alors que son très acclamé roman policier graphique, *Kickback*, est maintenant disponible en format numérique chez l'éditeur, Sequential.

Il a aussi contribué à la création et à la gestion d'un site internet éducatif, *Cartoon Classroom*, www.cartoonclassroom.co.uk, qui a pour but de répertorier toutes les informations relatives aux études de dessin et de bande dessinée au Royaume Uni et en Irlande.

Son activité principale est désormais d'éditer, exclusivement, le magazine digital d'art et de bande dessinée *Aces Weekly*, www.acesweekly.co.uk, qui présente les meilleurs talents du monde entier.

◇ JOHN ROMITA JR ◇



Né en 1956, la légende du comics US John Romita Jr, est le fils de John Romita Sr, le co-créateur de plusieurs *Spider-Man* dans les années 60 et 70. John Romita Jr commença sa carrière en 1976 en créant des couvertures de Marvel UK. Il est ensuite impliqué dans *Iron Man*, comics pour lequel il insuffla une énergie nouvelle et

Amazing Spider-man, qu'il dessina entre 1980 et 1984.

On le retrouve entre autre dans *X-men* et *Daredevil*, qu'il dessina pendant deux ans. C'est en 2008 qu'il créa le célèbre comics *Kick-Ass*, au côté de Mark Millar.

Kick-Ass : un adolescent plutôt geek, passant son temps à lire des comics et qui, un jour, décide de devenir lui-même un super-héro mais ne possède ni pouvoirs ni aptitudes physiques particulières.

◇ MARK MILLAR ◇



Né en 1969, Mark Millar est un scénariste britannique de bande dessinée.

Il fait ses débuts chez DC Comics sous le label Vertigo avec la série *Swamp Thing* puis sur *Superman Adventures*. Dans la foulée, il écrit *Superman: Red Son*.

Il rejoindra ensuite Marvel Comics en 2001 pour le lancement d'Ultimate Marvel,

scénarisant la série *Ultimate X-Men* avant de devenir une superstar avec la série *Ultimates*. Il lance la série *Marvel Knights Spider-Man* et réalise une année de *Wolverine* avec John Romita Jr.

Il retrouve enfin son fameux duo de *Civil War* (en 2016 au cinéma) dans une nouvelle série post apocalyptique futuriste avec un Wolverine vieillissant dans *Old Man Logan*. En 2009 et 2011, il signe *Kick-Ass* dessiné par John Romita Jr et adapté au cinéma en 2010, puis *Nemesis*, mis en images par Steve McNiven.

Il publie également *The Secret Service*, un hommage à James Bond avec des dessins de Dave Gibbons. Le comics est adapté au cinéma par Matthew Vaughn sous le titre *Kingsman : Services Secrets* (2015) dont le deuxième opus est prévu pour 2017.

◇ KAREN GREEN ◇

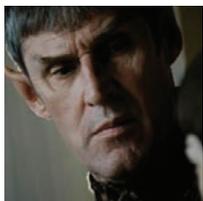


Karen Green est documentaliste d'Histoire Ancienne et Médiévale à l'université de Columbia depuis 2002. Fan de comics depuis toujours, elle met en place les romans graphiques de la Butler Library en 2005 et commence à répertorier des archives de créateurs de comics en 2011. Elle est auteur d'une colonne mensuelle

Comics Adventures in Academia pour le site internet *ComiXology* de 2007 à 2012 et organise plusieurs débats et événements notamment le *Comic New York Symposium* en 2012 et l'exposition *Comics at Columbia : Past, Present, Future* en 2014.

Elle produit le documentaire *She Makes comics*, et parle du fait d'utiliser les comics dans les universités et dans l'enseignement à travers les États-Unis. Elle est également jury pour le Will Eisner Comics Industry Awards en 2011 et pour le Prix Pulitzer en 2015. Elle est actuellement vice-présidente du conseil d'administration du musée new-yorkais *Society of Illustrators*.

◇ BEN CROSS ◇



Né en 1947, Ben Cross est un acteur, réalisateur, écrivain et musicien britannique. Sa première apparition au cinéma date de 1976 dans le film de guerre réalisé par Joseph E. Levine, *Un pont trop loin*. En 1977, il devient un membre de la Royal Shakespeare Company et se fait remarquer, en 1978, avec son interprétation

dans la comédie musicale *Chicago*.

En 1981, il joue le rôle de Harold Abrahams dans *Les Chariots de feu* plusieurs fois oscarisé. Le succès du film lui ouvre les portes à l'international et il incarne par la suite de nombreux rôles notables. Parmi eux le felon Méléagant dans *Lancelot, le premier chevalier* au côté de Sean Connery, Julia Ormond et Richard Gere, le capitaine Nemo dans *Vingt mille lieues sous les mers*, Rudolf Hess dans le *Procès de Nuremberg* produit par la BBC, Dr. Josef Breuer dans le film *When Nietzsche Wept* puis Sarek, le père de Spock, dans *Star Trek* de J.J. Abrams.

◇ PAUL HAGGIS ◇



Né dans la province de l'Ontario, Paul Haggis s'essaie à l'écriture, la production et la réalisation de nombreuses séries, parmi lesquelles *Walker*, *Texas Ranger* ou encore *Un tandem de choc*.

Il scénarise *Million Dollar Baby*, reconnu comme un chef-d'oeuvre, couronné par 4 Oscars en 2005. Haggis est cité à l'Oscar

du Meilleur scénario. L'année suivante, il triomphe avec son film *Collision*, qui remporte 40 prix internationaux dont 3 Oscars : Meilleur film, Meilleur scénario et Meilleur montage.

Il signe le scénario de *Lettres d'Iwo Jima* qui lui vaut sa troisième citation à l'Oscar du Meilleur scénario. Paul Haggis est également le scénariste de *Casino Royale* et *Quantum Of Solace*, signant ainsi la renaissance du personnage de James Bond. Il a reçu de nombreux prix dont deux Emmys, le prix de la meilleure série de l'année, décerné par la TV Critics Association et six Gemini Awards.

◇ DIDIER TARQUIN ◇



Né le 20 janvier 1967 à Toulon, Didier Tarquin est un dessinateur et un scénariste français de bande dessinée. Il décide de devenir dessinateur suite à un stage d'été de bande dessinée. Sa carrière professionnelle commence en 1990 avec l'album *Les Maléfices d'orient* chez Soleil Productions. C'est en 1994 qu'il connaîtra le succès avec

la série *Lanfeust de Troy*, puis *Lanfeust des Etoiles*, en collaboration avec Christophe Arleston. Parallèlement, en 1994-95, il anima à Hyères un atelier BD. En tant que scénariste, il écrivit les 3 premiers albums de la série *Les Ailes du Phatéon* avec Serge Fino au dessin, puis *La Véritable Histoire des Krashmonsters* album signé Tarquin, Guillaume Bianco, Olivier Dutto et Adreïn Floch.

◇ CHRISTOPHE ARLESTON ◇



Né le 14 août 1963 Christophe Arleston est un scénariste de bande dessinée, après avoir été journaliste, rédacteur publicitaire puis auteur dramatique.

Arleston crée de nombreuses séries dans des styles très différents : polar humoristique *Léo Loden*, parodie historique *Tan-dori*, aventure médiévale fantastique *Les maîtres cartographes* et *Les Feux d'Askell*.

En 1994, il crée *Lanfeust de Troy* avec Didier Tarquin, série qui mêle aventure-fantasy et humour, et remporte un succès immédiat. Suivent ensuite *Trolls de Troy*, *Le Chant d'Excalibur*, *Les Forêts d'Opale* et *Moréa*.

◇ AUDREY ALWETT ◇



Née en 1982, Audrey Alwett, est une écrivain française. Elle fait ses études à Nantes et en parallèle elle devient lectrice pour diverses maisons d'édition et écrit pour la presse régionale. Ses premières publications importantes sont des nouvelles et une préface.

C'est grâce à *Lanfeust Mag* qu'elle rejoint le monde de la bande dessinée en scénarisant trois histoires courtes. Elle rallie le Gottferdom Studio en septembre 2007 pour faire du scénario son activité à plein temps. *SinBad*, coscénarisé avec Arleston et dessiné par Pierre Alary, est son premier titre.

Audrey Alwert a écrit depuis de nombreux autres albums avec des séries comme *Princesse Sara*, *La Danseuse Papillon* ou *Triskell*. Elle est aussi directrice de collection aux Éditions Soleil.

◇ SEBASTIEN-ABDELHAMID GODELU ◇

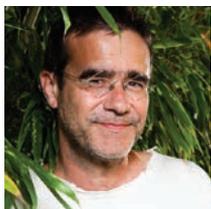


Journaliste et présentateur TV, Abdel fait ses gammes sur *Street player* puis le *SAS Superstore* où il invite des stars afin de leur faire découvrir les jeux vidéo du moment. Il est un des piliers de l'émission *Clique* diffusée sur Canal+ ainsi que de l'émission *On n'est pas des pigeons* puis *On n'est plus des pigeons* qui fait actuel-

lement un carton sur France 4. Un showman de choix pour présenter MAGIC ! #frenchreportersays

◇ CHRISTOPHE HERAL ◇

Membre du jury du concours de création de jeux vidéo



Compositeur et designer sonore français notamment pour le jeu vidéo et le Cinéma, il compose les musiques de jeux tels que *Beyond Good and Evil*, *Rayman Origins*, *Rayman Legends* ou encore *Tintin et le Secret de La Licorne*.

En parallèle de ses activités dans le jeu vidéo, il crée des bandes son pour l'animation à la télévision et au cinéma. Il commence l'apprentissage de la musique à l'adolescence, d'abord la guitare puis prend des cours de compositions. En 1986 il crée sa première bande originale pour un court métrage d'animation, genre dans lequel il se spécialise.

◇ VIKTOR KALVACHEV ◇

Membre du jury du concours de création de jeux vidéo



Viktor Kalvachev est le directeur créatif de la société HE SAW, studio de conception et de développement de jeux vidéo qui produit des jeux vidéo pour consoles HD. Il est également aux manettes de l'adaptation jeux vidéo de *Blue Estate* sous la forme d'un rail shooter endiablé adapté du comics dont il est l'auteur.

Diplômé d'un master de l'académie nationale des beaux arts de Sofia, il se rend aux USA afin de poursuivre sa carrière dans le jeu vidéo et les comics. Il remportera d'ailleurs l'award du meilleur jeu téléchargeable de l'année *The Incredibles : escape frome Nomanisanisland*.

◇ RAOUL BARBET ◇

Membre du jury du concours de création de jeux vidéo



Ingénieur de formation, sa première expérience en réalisation et en animation 3D se fait en 2008 au sein du studio de jeu Quantic Dream à Paris comme responsable des tournages motion capture pour le jeu *Heavy Rain*. Il rejoint alors le studio français Illumination Mac Guff, créateur des films *Despicable Me*, en tant que

"layout artist" sur l'adaptation en long métrage d'animation du livre de Theodor Seuss : *The Lorax*.

Il intègre ensuite en 2011 le studio DontNod Entertainment en tant que responsable des pipelines cinématiques et de la narration sur le jeu *Remember Me*, édité par Capcom. Il sera ensuite "co-game director" sur le jeu *Life is Strange*, édité par Square Enix. Le cinquième et dernier épisode est sorti et le jeu a connu un très bon accueil public et critique. Raoul travaille actuellement sur de nouveaux projets audiovisuels, jeux vidéo et films.

LA

PROGRAMMATION

DÉFILÉ CLARA MAEDA

DÉFILÉ CLARA MAEDA, CRÉATRICE DE MODE INTEMPORELLE

«Suivant les pas de ses arrière-grands-parents, tailleurs et couturières de profession, Clara Maeda est une créatrice normande expatriée au Japon, un pays qu'elle a réussi à apprivoiser à travers sa belle-famille nippone et son immersion dans l'apprentissage du «wasai», l'art de la confection du kimono.

Forte de ces métissages culturels, de son savoir faire et son amour du détail, Clara Maeda navigue sur les traces du japonisme entre Europe et Asie, histoire et modernité, aime brouiller les lignes, dépasser les frontières.



Clara Maeda
Timeless fashion designer



Elle réalise depuis son atelier de Nara des créations sur-mesure et originales pour un public très varié : robes de mariées, costumes, corsets féminins et masculins, mode alternative et prêt à porter d'inspiration historique.

Entre lolitas historiques et paganisme cosmopolite, elle a su créer une mode unique, puisant son inspiration aussi bien dans l'imaginaire des hommes que dans leur Histoire. Des kilomètres de tissu qui font le trait d'union entre les époques et les cultures, entre le conte et le réel, entre la France et le Japon.»

**Lors du MAGIC,
le défilé de mode
de Clara Maeda sera
présenté en live avec
Yuichiro Maeda.**



YUICHIRO MAEDA

Guitariste et compositeur japonais, Yuichiro Maeda a été élevé dans une famille à la fois respectueuse des traditions ancestrales et très ouverte sur le monde, deux notions qui marqueront sa vie personnelle et professionnelle.

Nourrit de musique anglaise dès le plus jeune âge, il partira étudier à l'adolescence à la LIPA de Liverpool (école fondée par Paul Mc Cartney), avant de parcourir l'Europe vers



de nouveaux horizons musicaux pendant une dizaine d'années avec son groupe yanéka. Il posera notamment ses valises à Londres, à Stockholm ou encore Paris, trois capitales marquantes de son itinéraire musical encore aujourd'hui.

Depuis plusieurs années il développe ses talents de compositeur, ingénieur et performeur en solo, travaillant un son sans limites ni barrières aux inspirations très diverses, à la fois atmosphérique, électro, moderne et rétro. Grâce à sa guitare et un parterre de pédales, il crée sur scène un tissu d'expérimentations sonores basé sur des loops qui se démultiplient et une guitare qui n'en est plus une, se changeant tour à tour en voix, cordes ou encore percussions.

Que ce soit dans l'animation comme dans la mode, ses collaborations sont toutes aussi diverses et enrichissantes, avec des créateurs établis depuis des décennies comme Issey Miyake, aux faiseurs de tendances actuelles avec Art Comes First.

THE ART OF ANIME

A l'occasion de la seconde édition du Monaco Anime Game International Conferences, nous aurons l'honneur d'accueillir l'exposition *THE ART OF ANIME*.

Cette exposition retrace l'histoire du dessin animé japonais, trésors de la télévision, de 1960 à nos jours. L'animation japonaise a façonné des générations d'enfants du monde entier devant le poste de télévision.

C'est une véritable identification culturelle qui s'est vue nourrie par la reconnaissance des mangas et des longs métrages d'animation japonais. L'exposition *THE ART OF ANIME* est une démonstration parfaite de l'existence d'une culture intergénérationnelle auprès d'un large public.



CONCOURS DE CRÉATION DE JEUX VIDÉO

Pendant le MAGIC...

Remise du prix du concours de jeux vidéo
avec 100 000 € à la clé !

Pour la deuxième année consécutive, MAGIC revient avec son concours de création de jeux vidéo.

En tant qu'organisateur du MAGIC, nous sommes de véritables passionnés de jeux vidéo. Nous pensons que le gameplay n'est pas suffisamment mis en avant dans nombre de productions actuelles qui se concentrent davantage sur l'esthétique.

Nous avons l'intime conviction que le gameplay est l'élément fondamental permettant de prendre plaisir à jouer.

Souvenez-vous de cette époque où vous pouviez refaire le même jeu plusieurs dizaines de fois après l'avoir terminé, sur bornes d'arcade, consoles ou ordinateurs.

Notre souhait est de récompenser à travers ce concours UNIQUE AU MONDE ceux qui placent le gameplay au centre de leur projet de création de jeux.

CALENDRIER DES INSCRIPTIONS :

- ♦ **10 Juillet au 30 Septembre 2015** : Inscriptions
- ♦ **15 Décembre 2015** : Date limite pour la remise des dossiers.
- ♦ **27 Janvier 2016** : Annonce des cinq projets sélectionnés.
- ♦ **27 Février 2016** : Délibérations du Jury en présence des candidats sélectionnés après présentation des projets.

LES MEMBRES DU JURY SONT :

Viktor Kalvachev • Christophe Héral • Raoul Barbet

Présentations et délibérations dans la salle
VAN DONGEN - Grimaldi Forum Monaco.



VOUS AVEZ DIT GAMEPLAY ?

D'origine anglo saxonne, ce mot n'a pas vraiment d'équivalent dans la langue française, mais les joueurs le comprennent tous ! Egalement assimilé à la jouabilité et à la maniabilité, le gameplay caractérise surtout la façon dont le jeu se joue. Ressent-on du plaisir à progresser dans le jeu ? Est-il facile de faire évoluer son personnage ? Le gameplay regroupe l'ensemble des sensations vidéoludiques ressenties par le joueur. On attend du lauréat des sensations de jeu... tout à fait MAGIC ! Le prix permet de prendre en charge le développement et l'édition du jeu, ainsi que son lancement.



FOCUS SUR LE GAGNANT MAGIC 2015 :

Le concours 2015 a été remporté par Witty Wings, un studio indépendant de jeux vidéo porté par trois associés, Charlotte Razon, Fabrice Hagmann et David Hart.

Son ambition est de développer des gameplays ou expériences ludiques vraiment différents, éloignés des mécaniques de performance et de compétition habituelles. Tous les projets de Witty Wings se veulent narratifs ou porteurs d'un propos singulier et d'intentions fortes.

↘ LÉON ! ↙
SORTIE PRÉVUE
À L'ÉTÉ 2016

Léon ! est un jeu d'aventure et de réflexion pour tablettes qui prend la forme d'un livre interactif. Il est conçu pour qu'un enfant, de six ans et plus, puisse y jouer avec un adulte. Son gameplay surprenant vous donne le pouvoir de transformer le destin de Léon en échangeant les mots de son histoire !

En combinant astucieusement les mots, résolvez les énigmes et aidez Léon à progresser dans son aventure.

- ♦ un gameplay unique et enchanteur
- ♦ rassemble adultes et enfants pour une expérience ludique et coopérative
- ♦ un jeu malin, intrinsèquement éducatif
- ♦ une belle rejouabilité : encore mieux qu'un livre, l'histoire n'est jamais tout à fait la même !

VENEZ TESTER LE JEU LORS DU MAGIC 2016 !

DEUX GRANDS CONCOURS DE COSPLAY

Pour cette deuxième édition du MAGIC, Shibuya Productions et l'association BulleJapon vous réservent de l'inédit. Vous n'assisterez pas qu'à un seul concours de Cosplay mais deux, toujours dans le plus beau des décors, le Grimaldi Forum Monaco !

AU PROGRAMME :

Le Magic International Cosplay Masters (MICM), une compétition qui rassemblera certains des meilleurs cosplayers internationaux. Un show à ne pas manquer ! Puis, le concours public exceptionnel où tous les passionnés peuvent s'inscrire afin de concourir.

Les vainqueurs de ces deux catégories gagneront un séjour vers Atlanta pour assister en septembre 2016, à la convention la plus convoitée, la Dragon Con !



LES MEMBRES DU JURY DU MICM SONT :

Nicolas Meunier • Clara Maeda • Papa Cosplay
Défilé et délibérations dans la salle Prince Pierre -
Grimaldi Forum Monaco

LES MEMBRES DU JURY DU CONCOURS PUBLIC SONT :

Nicolas Meunier • Ju Tsukino • Imen El Ouadghiri



BULLEJAPON

Cette association loi 1901 composée d'une petite équipe de joyeux loufoques a été créée dans un but bien précis : faire découvrir ou redécouvrir la culture japonaise à travers divers jeux et animations pour un public de tout âge, dans la joie et la bonne humeur !

www.bullejapon.fr



Un billet A/R aux ÉTAS-UNIS, ATLANTA, offert aux deux gagnants AVEC NOTRE PARTENAIRE AIR FRANCE.

NOS PARTENAIRES

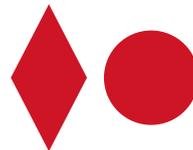
PARTENAIRES OFFICIELS



PARTENAIRES

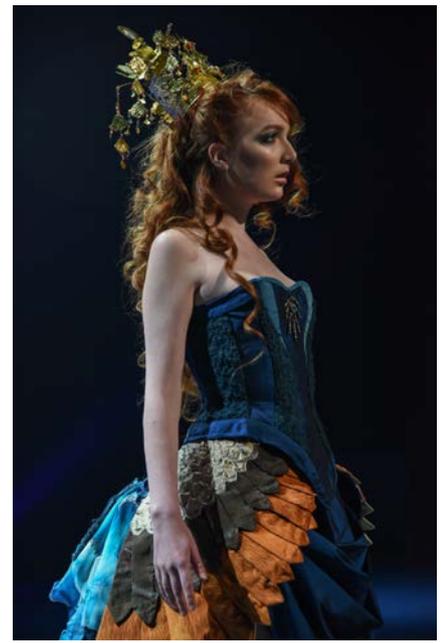


PARTENAIRES ORGANISATION



MONACO - JAPON
10e Anniversaire
日本・モナコ10周年

MAGIC : PROJET POUR LA CÉLÉBRATION DES
10 ANS D'AMITIÉ NIPPO-MONÉGASQUE





ÉQUIPE MAGIC/SHIBUYA PRODUCTIONS

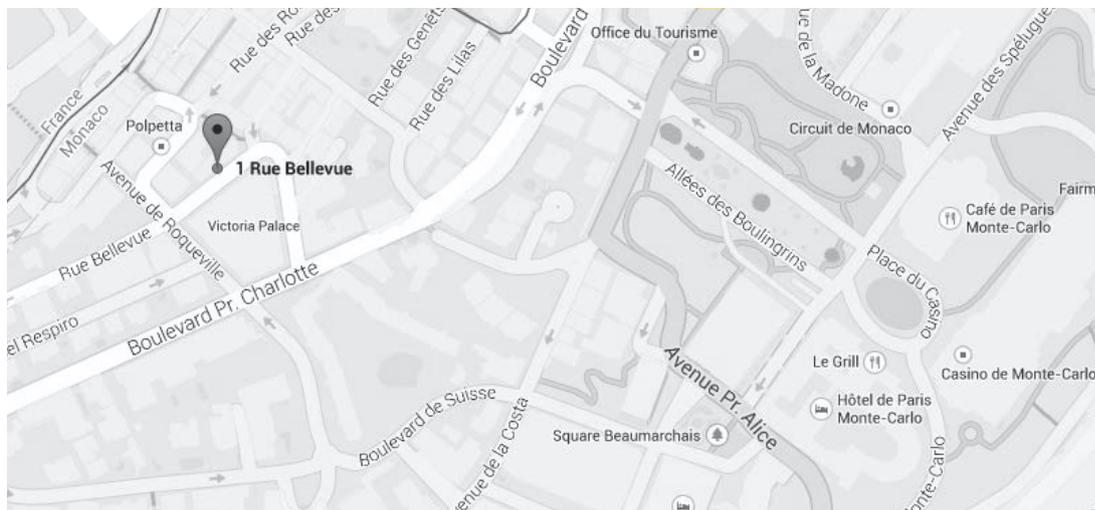
- ◆ Cédric BISCAY
- ◆ Dominique LANGEVIN
- ◆ Séverine PAGLIACCIA-BOIVIN

Mail : info@magic-ip.com • info@shibuya-productions.com

Site : <http://www.magic-ip.com> • <http://www.shibuya-productions.com>

Téléphone : +377 97 77 03 46

Adresse : Bellevue Palace 1, Rue Bellevue • 98000 Monaco





INSCRIPTIONS OUVERTES POUR LES ACCRÉDITATIONS PRESSE.

CONTACT PRESSE

Sarah Marcadé • Tél. : 06 62 72 26 84 • press2016@magic-ip.com

L'ACTU, LES INFOS SUR INTERNET :
WWW.MAGIC-IP.COM



www.facebook.com/magic.monaco



twitter.com/MagicMonaco
twitter.com/ShibuyaProd