

DOSSIER DE PRESSE

SHIBUYA
PRODUCTIONS

4ÈME ÉDITION DE

MAGIC

MONACO ANIME GAME

FERENCES

24 FÉVRIER 2018
GRIMALDI FORUM MONACO

EXPO
COSPLAY
CONCOURS
DÉDICACES
CONFÉRENCES



GRIMALDI FORUM MONACO
RADIO MONACO
MADE IN MONTE-CARLO



AIRFRANCE

visit
MONACO

Fairmont
MONTE CARLO



www.shibuya-international.com

ÉDITO

C'est un grand honneur pour Shibuya Productions d'annoncer la 4ème édition du Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC) qui aura lieu le 24 février prochain au Grimaldi Forum.

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

L'engouement pour la troisième édition de MAGIC, qui a eu lieu le 18 février dernier, me permet de confirmer 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 plusieurs 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 qui réunit les plus grands performeurs du secteur: le Magic International Cosplay Masters. Ensuite, 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. Sans oublier un concours international de manga en partenariat avec Shueisha et en collaboration avec Shibuya International.

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 est devenu 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 24 février 2018 !
Cédric Biscay



 @CedricBiscay

SOMMAIRE

I - PRÉSENTATION DE MAGIC

MAGIC, qui organise ?

L'événement

Les chiffres clés

Un écrin prestigieux :
le Grimaldi Forum Monaco

II - LES GUESTS 2018

liste non exhaustive

Tite Kubo

Yoji Shinkawa

Yū Suzuki

Colleen Doran

Bill Sienkiewicz

Jordan Mechner

Maxence Devoghelaere

Karen Green

Hiroyuki Nakano

Shūhei Hosono

Sébastien Abdelhamid Godelu

Terry Diebold

III - LA PROGRAMMATION

Concours de Création de Jeux Vidéo

Concours Manga : Magic International
Manga Contest

Concours de Cosplay :
Magic International Cosplay Masters (MICM)

Espace Exposition

IV - LES PARTENAIRES

V - CONTACTS ORGANISATION ET PRESSE



QUI ORGANISE ?

MAGIC est organisé par :



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.

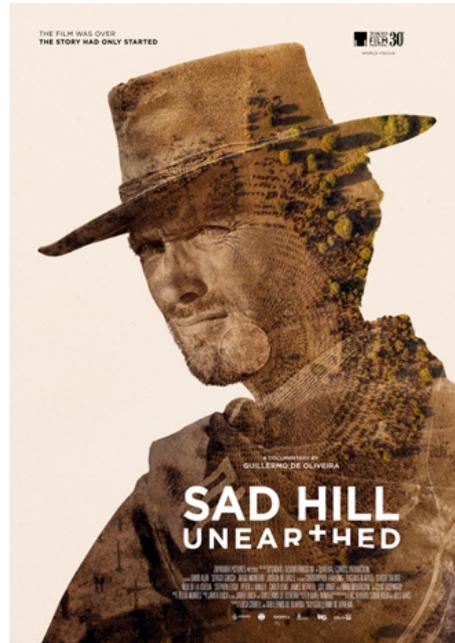
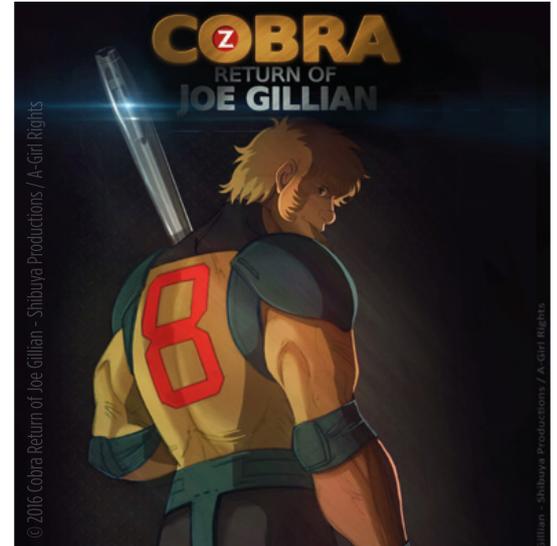
Notre société, sensible à la culture japonaise et aux nouvelles technologies, joue le rôle d'un véritable chef d'orchestre : elle collabore étroitement avec ses partenaires (auteurs, studios, investisseurs) afin de proposer à ses clients (diffuseurs, éditeurs, grand public) une expérience véritablement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



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 et Art Contemporain.

MAGIC est également l'occasion d'assister à un concours cosplay exceptionnel (Magic International Cosplay Masters) en présence des plus grands performeurs internationaux du secteur.

MAGIC est toujours 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.

Pour la deuxième année consécutive MAGIC organise un concours manga exceptionnel : le Magic International Manga Contest, en partenariat avec la maison d'édition japonaise Shueisha, Shibuya Productions et Shibuya International.

À la clé : voir son oeuvre publiée en ligne sur Shônen Jump +, passer un mois au Japon afin de rencontrer un éditeur de chez Shueisha, côtoyer des mangaka et peut-être continuer l'aventure avec cet éditeur pendant un an !

Rencontres, partage et convivialité sont au rendez-vous !

RETOUR SUR LA DERNIÈRE ÉDITION

La troisième édition a eu lieu le 18 février 2017 au Grimaldi Forum Monaco.



MAGIC 2017 EN CHIFFRES



1
journée



3 000
visiteurs



35
invités
prestigieux



+100
journalistes
internationaux



7
partenaires
officiels



1
prestigieux
Dîner de Gala

Fort de son succès, le Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC) revient pour sa quatrième édition le 24 février 2018 au Grimaldi Forum Monaco.

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 performances se dérouleront dans l'*Auditorium Camille Blanc*. Les présentations des candidats au jury du **concours de création de jeux vidéo** se tiendront dans la salle Van Dongen et celles du **concours manga** dans la salle Bosio, ouvertes 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,ancements 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...



Benjamin VERGELY

LES GUESTS !

◇ TITE KUBO ◇

Membre du jury du Magic international Manga Contest



Mangaka, Tite Kubo fait ses débuts en 1999 dans le magazine de prépublication hebdomadaire *Shūkan Shōnen Jump* avec la série *Zombiepowder*. En 2001, il commence une nouvelle série, *Bleach*, dans le même magazine.

Cette œuvre rencontre un énorme succès et est vite adaptée en série animée pour la télévision. En cumul, les ventes de *Bleach* s'élèvent à 90 millions d'exemplaires, ce qui en fait un best-seller au Japon !

En 2016, après 15 ans de prépublication, Tite Kubo termine cette série. Très demandé au Japon comme à l'étranger, il se consacre actuellement à la préparation de multiples expositions, ainsi qu'au film live dont la sortie est prévue pour l'été 2018.

◇ YOJI SHINKAWA ◇



Yoji Shinkawa est Directeur Artistique. Il intègre Konami en 1994 et se charge de tout l'aspect artistique du jeu *Metal Gear Solid* : du character design aux paysages, en passant par les méca designs.

Il quitte la société en 2015 et fait à présent partie de Kojima Productions, le nouveau studio créé par Hideo Kojima.

◇ YŪ SUZUKI ◇



Créateur de jeux-vidéo, 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 Space Harrier, Hang-On, Out Run, After Burner, Virtua Fighter et enfin, Shenmue.

En 2003, il 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 !

◇ COLLEEN DORAN ◇



Colleen Doran est d'après le New York Times l'artiste qui a connu le plus de succès pour les romans graphiques de Neil Gaiman: *Troll Bridge* et l'autobiographie de Stan Lee : *Amazing, Fantastic, Incredible Stan Lee* qui ont reçu une nomination au Young Adult Library Services Great Graphic Novels, catégorie adolescent.

Les livres qu'elle a illustrés ont reçu les prix Eisner et Harvey ainsi que le prix International Horror Guild.

Elle a contribué aux ouvrages de Vampire Diaries en tant qu'écrivain et illustratrice de la bande dessinée tirée de la série télévisée à succès.

Elle a également illustré *Amazing Spider-Man*, *The Teen Titans*, *Wonder Woman*, *Captain America*, *Superman*, *Sandman*. Elle est l'unique créatrice du roman graphique *A distant Soil for Image* pour lequel le journal *The Journal of the British Science Fiction Association* a déclaré « Comics de science fiction révolutionnaire ... en avance sur son temps »

◇ BILL SIENKIEWICZ ◇



Bill Sienkiewicz est connu pour avoir innové dans le genre du comics et l'illustration du roman graphique à partir des années 80, notamment avec *Elektra : Assassin* de Marvel et son célèbre roman graphique *Stray Toasters*.

Il a créé un « promotional art » révolutionnaire pour *The Dark Knight*, *The Grinch*, *Unforgiven* et le jeu vidéo *Resident Evil*. La conception de ses personnages pour le prochain film de DreamWorks : *Alcatraz Versus The Evil Librarians* lui a ouvert les portes de la production.

Son travail a attiré de nombreuses distinctions, notamment un Prix Eisner en 2004 pour *The Sandman: Endless Nights* de DC Comics et les nominations aux Emmy Awards en 1995 et 1996. *Elektra: Assassin* a d'ailleurs remporté les meilleurs prix d'illustration de comics aux Etats-Unis et en Europe.

◇ JORDAN MECHNER ◇

Membre du jury du concours de création de jeux vidéo



Auteur, scénariste et créateur de jeux vidéo, Jordan Mechner est surtout connu pour être le créateur de *Prince of Persia*, l'une des franchises de jeux vidéo les plus réussies et les plus viables de tous les temps.

Jordan Mechner a commencé sa carrière en tant que créateur de jeux vidéo dans les années 1980 avec *Karateka* et suivi peu de temps après de *Prince of Persia*, deux des premiers jeux à combiner l'action d'arcade avec une animation réaliste et des histoires cinématographiques. Ces deux titres sont devenus numéro 1 des best-sellers et sont considérés comme des classiques absolus.

En 2001, Jordan Mechner s'est associé avec Ubisoft Entertainment pour réinventer son œuvre de référence pour une nouvelle génération de joueurs avec *Prince of Persia: The Sands of Time*. Son succès a permis le lancement d'une franchise mondiale comprenant des romans graphiques, des jouets, des ensembles LEGO et plus de 20 millions de jeux vidéo vendus.

En 2010, Jordan Mechner est devenu le premier créateur de jeux vidéo devenu scénariste et à adapter avec succès son propre travail en long métrage avec *Disney's Prince of Persia*. C'est l'une des adaptations de jeux vidéo les plus fructueuses avec 335 millions de dollars de recettes à travers le monde.

◇ MAXENCE DEVOGHELAERE ◇

Membre du jury du concours de création de jeux vidéo



Maxence est le fondateur et directeur de production de 3DDUO, un studio français de développement de jeux vidéo, regroupant une vingtaine de collaborateurs et ayant à son actif plus de 160 productions en 10 ans.

Leur récente production *Epic Loon*, a remporté le concours de création du MAGIC en 2016, sa sortie est prévue en mars 2018.

◇ 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* et récemment promue « Librarian IV », le plus haut rang à l'Université de Columbia dans le domaine.

◇ HIROYUKI NAKANO ◇

Membre du jury du Magic international Manga Contest



Né en 1977, il intègre les éditions Shueisha en 2000.

En tant que *tantō* (éditeur), il travaille entre autres sur *Bleach*, *Toriko*, *Majin Tantei Nougami Neuro*, *Beelzebub* ou *Ichigo 100%*. Il travaille également sur *Naruto* en tant que responsable média. En juin 2017, il est nommé rédacteur en chef du

magazine de prépublication hebdomadaire *Shūkan Shōnen Jump*.

◇ SHŪHEI HOSONO ◇

Membre du jury du Magic international Manga Contest



En 2000, il entre chez Shueisha, où il entame une carrière d'éditeur au sein de l'équipe du magazine de prépublication mensuelle *Gekkan Shōnen Jump*. Par la suite, il passe par le magazine *Jump Square*, puis en 2012, il intègre la rédaction de l'hebdomadaire *Shūkan Shōnen Jump* en tant que rédacteur en chef

adjoint. Il participe également au développement de *Shōnen Jump +*, application de *Shōnen Jump* pour les smartphones. En juin 2017, il est nommé rédacteur en chef de *Shōnen Jump +*. En tant qu'éditeur, il a notamment travaillé sur *Letter Bee* (de Hiroyuki Asada) et *Seraph of the end* (de Takaya Kagami et Yamato Yamamoto).

◇ SEBASTIEN ABDELHAMID GODELU ◇

Présentateur du **MAGIC**



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* diffusés sur

France 4 jusqu'en 2016. Il a rejoint depuis l'équipe du gros journal aux côtés de Mouloud Achour. Un showman de choix pour présenter **MAGIC** ! #frenchreportersays

◇ TERRY DIEBOLD ◇



Terry Diebold a grandi en Pennsylvanie aux États-Unis et est diplômé en Génie civil. Après avoir ouvert sa propre société de construction, Terry travaille pour Advanta Bank Corp. en tant que responsable de la maintenance et des installations jusqu'à ce que la société déclare faillite. C'est alors qu'il acquiert,

pendant sa vente aux enchères, l'unique prototype de Nintendo Playstation. Depuis, Terry et son fils Dan voyagent à travers le monde avec ce prototype afin d'offrir la possibilité au public de l'essayer et de la photographier. Tous les voyages de Terry sont disponibles sur ses pages Facebook, Instagram et Twitter.



LA

PROGRAMMATION

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 quatrième 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 re-
faire 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 :

♦ **Du 6 juin au 1er octobre 2017 :**

Inscriptions et règlement sur www.magic-ip.com

♦ **17 novembre 2017 :**

Date limite pour la remise des dossiers.

♦ **24 Janvier 2018 :**

Annonce des 5 projets sélectionnés.

♦ **24 Février 2018, MAGIC :**

Présentations des finalistes, délibérations du Jury et annonce du grand gagnant.



LES MEMBRES DU JURY SONT :

Jordan Mechner • Maxence Devoghelaere

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.

MAGIC INTERNATIONAL MANGA CONTEST



BLEACH © 2001 by Tite Kubo/SHUEISHA Inc.

Shibuya Productions et Shueisha lancent, en collaboration avec Shibuya International pour la deuxième année consécutive un grand concours de manga en vue de la prochaine édition du Monaco Anime Game International Conferences !

Le concours a pour objectif principal de découvrir des talents et de les faire connaître au lectorat japonais. C'est aussi donner sa chance à un talent chez Shueisha Inc.

Le jury se concentrera sur l'aspect universel mais également l'originalité des projets et le gagnant recevra un certificat de premier prix et son oeuvre sera publiée sur Shônen Jump + !



Shibuya Productions lui offrira également un séjour d'un mois au Japon. Pendant lequel, le gagnant rencontrera un tantô (éditeur) de chez Shueisha, cotoyera des mangaka et tentera sa chance pour continuer l'aventure avec cet éditeur pendant un an !

CALENDRIER DES INSCRIPTIONS :

- ♦ **4 avril au 1^{er} octobre 2017** : Inscriptions
- ♦ **15 octobre 2017** : Deadline pour l'envoi des planches
- ♦ **10 novembre 2017** : Annonce des 10 histoires présélectionnées
- ♦ **16 janvier 2018** : Annonce des 5 histoires sélectionnées pour le MAGIC
- ♦ **24 février 2018** : Délibération du jury en présence des candidats retenus afin de déterminer un gagnant et son dauphin.

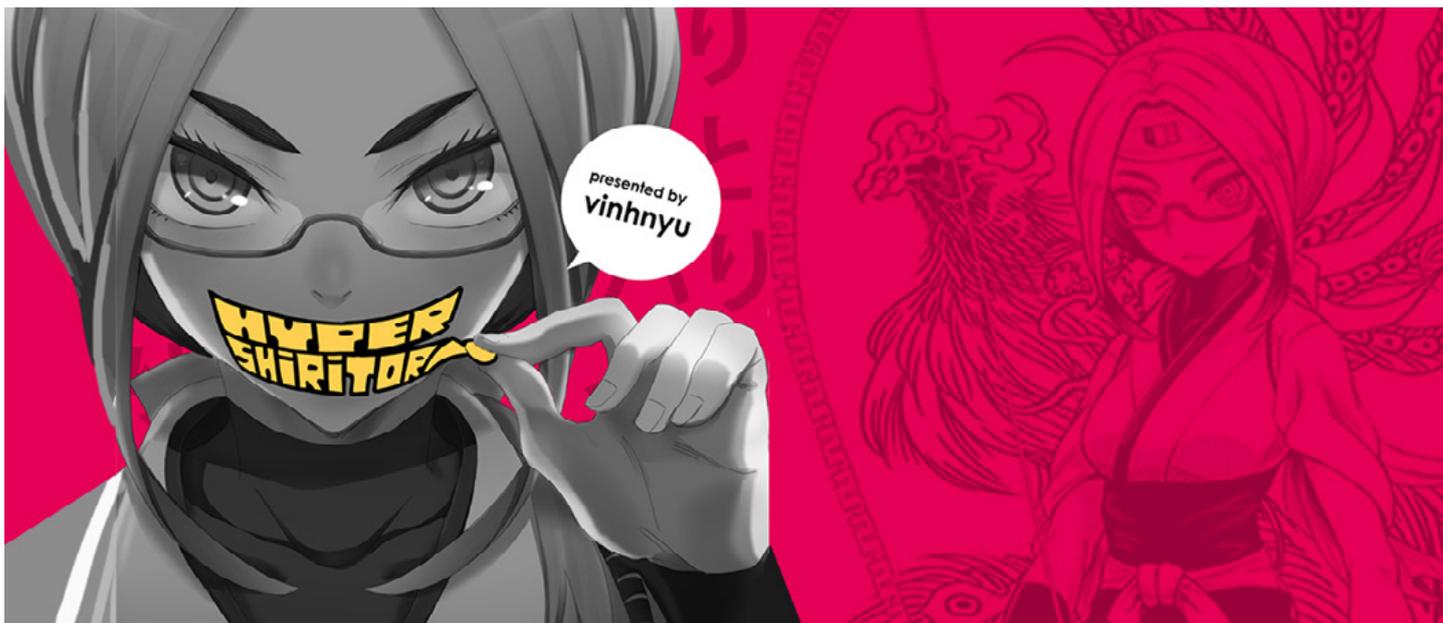
JURY DE SÉLECTION FINALE :

- M. Tite Kubo, Mangaka et auteur de *Bleach*
- M. Hiroyuki Nakano, Rédacteur en Chef de Shônen Jump +
- M. Seiji Nakaji, Rédacteur chef adjoint de Shônen Jump +
- Mme Sahé Cibot (Directrice Générale de Shibuya International)
- M. Hervé Trouillet (Directeur Artistique de Shibuya Productions)

Présentations et délibérations dans la salle BOSIO - Grimaldi Forum Monaco

Oniri Créations, entreprise française spécialisée dans la conception et la fabrication de statues de collection, est partenaire du concours manga.





FOCUS SUR LE GAGNANT MAGIC 2017 :

Le concours 2017 a été remporté par le manga *Hyper Shiritori* de Vinhnyu.

En voici le synopsis : 20XX, l'Humanité évolue et a acquis un nouveau don appelé « Hyper Réalité » qui permet de matérialiser les mots pour quelques secondes. Ce nouvel outil est devenu la base d'un nouveau sport olympique : le combat de mots ou « Hyper Shiritori ». C'est dans ce contexte qu'un écrivain japonais affronte sa traductrice française à la finale du tournoi mondial d'Hyper Shiritori. Plus que la gloire, les deux compétiteurs mettent en jeu leurs idéaux sur le monde de l'édition du livre qu'ils défendront coûte-que-coûte.



FOCUS SUR LE DAUPHIN MAGIC 2017 :

The Witcher in the City de Dhafer, est le dauphin du concours 2017.

En voici le synopsis : Il était une fois un grand sorcier qui réalisa une potion magique au sein d'une ville loin de son pays natal. Le temps passa et ses amis n'avaient plus aucune nouvelle

de lui. Pour y remédier, ses amis sorciers décidèrent d'envoyer le fameux sorcier au chapeau pointu à sa recherche. Et c'est ainsi que l'aventure commença.

MAGIC INTERNATIONAL COSPLAY MASTERS

Présenté par Pichu
et Siyha Cosplay



Pour cette 4ème édition du MAGIC, Shibuya Productions vous réserve à nouveau un concours d'exception avec des challengers venant de 12 pays différents.

Vous assisterez à une compétition qui rassemblera certains des meilleurs cosplayers internationaux : le Magic International Cosplay Masters, un show à ne pas manquer !

Le meilleur performer gagnera à son tour deux billets pour le Japon.

LES MEMBRES DU JURY DU MICM SONT :

Symphonia (Lauréate du MICM 2017) • **Joeffrey Issautier**

Défilé et délibérations dans la salle
CAMILLE BLANC - Grimaldi Forum
Monaco

Deux billets A/R au Japon offert
au gagnant du MICM avec notre
partenaire :



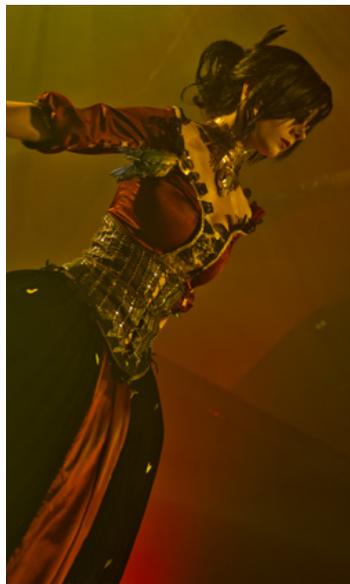
*We scan, Partenaire du
concours cosplay*

#MAGIC2018

MAGIC
INTERNATIONAL
COSPLAY
MASTERS
2018



FOCUS SUR L'ÉDITION 2017 DU MAGIC INTERNATIONAL COSPLAY MASTERS :



ESPACE EXPOSITION

MAGIC est heureux de proposer à ses visiteurs un Espace Exposition regroupant :

- ♦ **Oniri Créations**, Entreprise française spécialisée dans la conception et la fabrication de statues de collection
- ♦ **We scan**, Numérisation et impression de votre figurine 3D à Monaco
- ♦ **Dontnod Eleven**, Studio de conception et de développement de jeux vidéo
- ♦ **Activbody**, Entreprise américaine spécialisée dans les technologies liées au fitness et à la santé
- ♦ **Alfa BD**, Librairie
- ♦ **League Of Replica**, Artisans français spécialistes dans la création de costumes
- ♦ **The Art of Anime**, Exposition retraçant l'histoire du dessin animé japonais
- ♦ **Reborn**, Bornes d'arcade qui vous permettra de (re) découvrir la culture du retro gaming
- ♦ **Salut un café**, coffee shop ambulant
- ♦ **Shibuya Productions**, Producteur de films d'animation et jeux vidéo et organisateur du Monaco Anime Game International Conferences



Cette année encore, MAGIC est fier de vous annoncer la présence de la **NINTENDO PLAYSTATION**

Vous pourrez même l'essayer sur l'espace **Shibuya Productions** tout au long de la journée !

NOS PARTENAIRES

PARTENAIRES OFFICIELS



AIRFRANCE



PARTENAIRES



PARTENAIRES ORGANISATION



PARTENAIRES MÉDIAS







ÉQUIPE MAGIC/SHIBUYA PRODUCTIONS

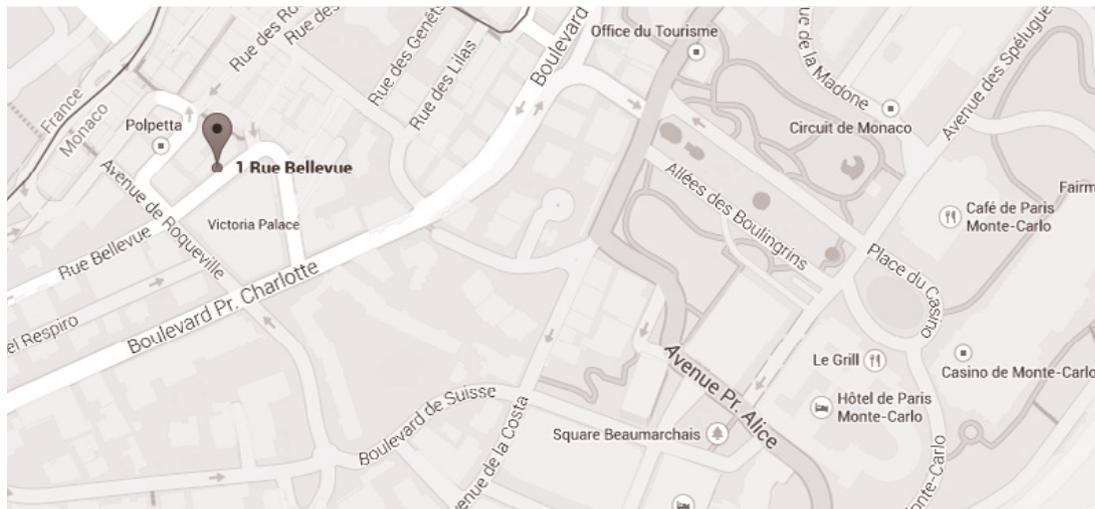
- ◆ Cédric BISCAY
- ◆ Dominique LANGEVIN
- ◆ Hervé TROUILLET
- ◆ Alexandra KOVCIC
- ◆ Yasuharu SADAIE
- ◆ Sahé CIBOT

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



#MAGIC2018



INSCRIPTIONS OUVERTES
POUR LES ACCRÉDITATIONS PRESSE.

CONTACT PRESSE

Tél. : +377 97 77 03 46 • press@magic-ip.com

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



www.facebook.com/magic.monaco



twitter.com/MagicMonaco
twitter.com/ShibuyaProd



[magic_monaco](https://www.instagram.com/magic_monaco)