# REVUE DE PRESSE

# MAGIC 2018

*(Suite)*

SW Blog

AZUR TV

DESTRUCTOID

IGN

GEARNUKE

MANGAS

gameblog

Télé MONACO

nice-matin

GÉNÉRATION Club Do

CLIQUE

JVL

RADIO MONACO
MUSIC & NEWS

afjv
Agence Française pour le Jeu Vidéo

LES ILLUMINATI

Games-geeks.fr
L'ACTU GEEK DES GAMERS

Animeland アニメランド
LE 1er MAGAZINE DE L'ANIMATION & DU MANGA WWW.ANIMELAND.COM

Le Monde.fr

MANGA-NEWS.com
www.manga-news.com

BM

MONACO HEBDO

PASSIONAGEEK

CP

Try aGame!
Encore un site qui parle de jeux vidéo !

GAMEKULT

PUREBREAK JEUX ACTU

SERIAL GAMER .it

INFORUMATIK
UN PETIT BLOG, UNE GRANDE PASSION !
#FarCry5

cscosplay

PC GAMER

TheOASG

NOLIFE

20
1998-2018
RPGFAN

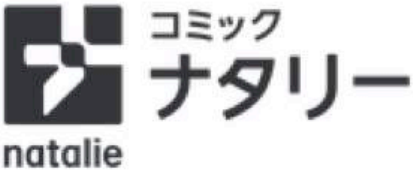
THE CHRISTIAN POST

Gamepur

4P

gamesite.sk
VÁŠ HERNÝ SVET

J-ONE


コミック
ナタリー
natalie

3!
3iGAME
可能係全香港最貼地嘅遊戲資料網站

NWTV

Gamesource.it
ft. VGNETWORK

asianstar

JAPAN FM

GAMINGLYFE.COM

GAMERGEN.COM

9ART.fr

BOOSKA P

LE FIGARO

WAR LEGEND

AnimeLand

levelup

ROMGAME

ZP

GAME ONE

HUFFPOST

Born to be
a geek

http://www.nicematin.com/arts/video-un-salon-du-manga-made-in-monaco-bientot-organise-au-japon-211445

http://www.monacomatin.mc/arts/video-un-salon-du-manga-made-in-monaco-bientot-organise-au-japon-211445

# VIDEO. Un salon du manga made in Monaco bientôt organisé au Japon

#MONACO #ARTS | PAR THOMAS MICHEL | Mis à jour le 28/02/2018 à 08:57 | Publié le 28/02/2018 à 08:36

La 4e édition du salon MAGIC s'est tenue la week-end dernier à Monaco avec son fameux concours de cosplay. **Photo Michael Alesi**

**Shibuya Productions, société monégasque organisatrice du salon annuel MAGIC au Grimaldi Forum (dédié aux mangas, jeux vidéos et cosplay) va exporter son savoir-faire au pays du Soleil levant dès cet automne. Le gouverneur de la préfecture de Kyôto et le maire de la ville ont confirmé l'information dans une vidéo.**

Particuliers
VOTRE ANNONCE DANS NOS QUOTIDIENS EN 3 CLICS!
DÉPOSEZ VOTRE ANNONCE

La rumeur tournait sur les réseaux sociaux depuis quelques temps mais le directeur de Shibuya Productions – société monégasque organisatrice du Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC), Cécric Biscay, avait préféré laisser la question en suspens lors de la conférence de presse de présentation de l'événement.

Samedi dernier, au terme du très spectaculaire défilé de cosplay du salon MAGIC Monaco, la confirmation est tombée.

## "AVEC LA MÊME ÉQUIPE"

"*Il y aura un MAGIC au Japon, à Kyôto, cet automne. On n'a pas encore la date précise mais ce sera en octobre ou en novembre.*"

*"Avec la même équipe et des partenaires locaux, dans l'espoir de devenir pérenne"*, nous a confirmé Cédric Biscay, président de la société monégasque organisatrice de l'événement, Shibuya Productions.

## "LA TERRE SACRÉE DES CONTENUS CULTURELS JAPONAIS"

*"Kyôto est le berceau de la culture japonaise mais aussi le premier lieu de l'archipel où un film a été tourné"*, a déclaré le gouverneur de la préfecture de Kyôto, M. Yamada, dans une vidéo adressé aux fans du MAGIC.

Ajoutant, comme pour bien marquer l'événement, "*Kyôto est la Terre sacrée des contenus culturels japonais.*" C'est dire la responsabilité et le devoir d'exigence qui reposeront sur les épaules des organisateurs monégasques de Shibuya Productions.

"*Ravi*" de ce partenariat, le maire de Kyôto, Daisaku Kadokawa, rappelle que sa ville est "*le lieu de naissance du manga*" et qu'un musée y a été érigé pour célébrer cet art vieux de 1.000 ans.

## 3.000 FANS CHAQUE ANNÉE À MONACO

Une annonce qui a ponctué une 4e édition du MAGIC Monaco où jeux vidéo – vintage comme récents – et maîtres du manga, comme espoirs de cet art, ont rameuté – gratuitement — les foules au Grimaldi Forum.

3.000 personnes dont certaines venants de très loin pour approcher leurs "héros".

## "C'EST VRAIMENT DE LA PASSION"

"*Ce que j'aime dans cet événement c'est qu'il a l'air uniquement guidé par l'amour. Et ça, c'est quelque chose auquel on a de moins en moins accès. C'est vraiment de la passion…*", s'est émerveillée la chanteuse – et membre du jury cosplay – Mai Lan pour sa première participation.

"*Il y a 100 personnes qui sont venues des États-Unis, d'autres de Russie et de Chine, rien que pour voir Yo Suzuki. C'est dingue pour un événement récent et bon enfant!*", s'est extasié Cédric Biscay samedi.

## EN ATTENDANT LE JEU SHENMUE 3

Yo Suzuki, père de la saga inachevée Shenmue, dont un 3e opus est en production chez Shibuya Productions.

Samedi, pas de nouvelles images inédites de ce jeu tant attendu mais un autre scoop pour les fans. "*Nous avons signé un partenariat avec Michel Lafon pour faire de l'édition.*"

http://www.gameblog.fr/dossier_1131_yoji-shinkawa-kojima-prod-nous-parle-de-metal-gear-sa-carrie



# Yoji Shinkawa (Kojima Prod.) nous parle de Metal Gear, sa carrière et ses goûts pour les robots

Par Romain Mahut - publié le 7 Mars 2018 à 11h00

J'aime 41 Tweeter G+ Follow

Yoji Shinkawa faisait partie des invités de marque de l'édition 2018 du MAGIC organisé par Shibuya Productions. Nous avons donc profité de sa venue à Monaco pour lui poser quelques questions. S'il était peine perdue d'essayer de le faire parler de l'univers et de l'intrigue de Death Stranding, le célèbre illustrateur a tout de même accepté de répondre, parfois brièvement, à nos questions sur sa carrière, sa manière de travailler, ou même ses projets préférés.

PUBLICITÉ
gameblog Premium

# Interview de Yoji Shinkawa

**Gameblog : Vous collaborez avec Hideo Kojima depuis de nombreuses années. Selon vous, pourquoi cette collaboration fonctionne si bien ?**

**Yoji Shinkawa :** Je ne sais pas exactement pourquoi cela marche bien. Peut-être parce que nous aimons les mêmes choses.

**C'est-à-dire ?**

Les mêmes genres de films. Comme *Blade Runner* par exemple.

**Vous avez récemment travaillé sur Death Stranding. En quoi travailler sur ce titre est-il différent du fait de travailler sur un Metal Gear Solid pour vous ?**

Il n'y a pas vraiment de différences. Dans tous les jeux sur lesquels nous travaillons, nous faisons les choses assez naturellement, nous faisons les choses que nous avons envie de faire. Par exemple avec Metal Gear Solid 1, nous ne nous sommes pas dit "*on va en vendre beaucoup*" ça s'est fait naturellement. L'élément principal c'est que nous créons des jeux auxquels nous aurions envie de jouer et nous créons des mondes qui nous plaisent.

**Death Stranding met en scène des comédiens, dont certains très célèbres, dont les visages apparaissent dans le jeu. Est-ce que l'utilisation de visages connus a un impact sur votre façon de travailler ?**

En fait, travailler avec de vrais acteurs est plus simple pour moi. Je commence par rencontrer les acteurs et grâce à ça, j'arrive à avoir une image du genre de personnes qu'ils sont et des personnages qu'ils vont être. Après ça, je vais créer toute l'image du personnage, qu'il s'agisse de ses vêtements ou de tout ce qu'il y a autour. Pour moi, cela rend les choses un peu plus faciles.

**Vous avez travaillé sur la licence Metal Gear pendant de nombreuses années, quel est votre meilleur souvenir lié à cette série ?**

Mon meilleur souvenir est Metal Gear Solid 3 car il a non seulement été très intéressant à créer mais aussi très agréable à jouer.

**En quoi était-il très intéressant à créer ?**

Tout d'abord, c'était une histoire très simple à comprendre. Le jeu évoquait beaucoup de thèmes mais ils étaient tous très intéressants et faciles à comprendre comme par exemple le contexte de Guerre Froide entre les Américains et les Soviétiques. Et en plus de ça, il y avait également le côté espionnage. J'aime beaucoup le côté action-espionnage.

**Parmi tous les personnages que vous avez dessinés, quel est votre préféré et pourquoi ?**

C'est très difficile de choisir. Mais si je devais en sélectionner un je dirais Gray Fox, le Cyborg Ninja. Une des raisons pour cela, c'est que c'est un personnage triste qui a une histoire triste elle aussi. De plus, il se sacrifie pour aider Solid Snake, ce qui est quelque chose de très japonais. Et en parallèle à tout ça, il y a le côté design du personnage qui me plaît.

**Lorsque vous devez créer un personnage, est-ce que l'on vous donne des informations précises sur son histoire et l'histoire du jeu ou est-ce que l'on vous donne des concepts vagues et c'est ensuite à vous de faire des propositions ?**

Cela dépend des cas. Il y a des situations où l'on me donne des détails ou parfois on me donne simplement des mots-clés. C'est vraiment du cas par cas.

**Et entre les deux, quelle est votre manière préférée de travailler ?**

Lorsque je dois dessiner, j'aime bien que l'on me donne simplement un mot-clé. Mais cela se transforme parfois en devinette car il faut deviner exactement ce qu'attend le réalisateur et ce qu'il entend par ce mot-clé. Donc même si c'est ce que je préfère, c'est tout de même très difficile.

**Du point de vue du design et de l'esthétique, que pensez-vous de Metal Gear Survive ?**

*No comment* (en Anglais dans le texte, ndlr). (rires)

**Vous dessinez vos personnages en 2D de manière traditionnelle. Qu'est-ce que cela vous inspire lorsque vous les découvrez en 3D et en mouvement à l'écran ?**

C'est très émouvant.

**Et lorsque vous les découvrez à l'écran en train de bouger, arrive-t-il que cela ne corresponde pas à l'image que vous aviez en tête lorsque vous le dessiniez ?**

Cela arrive effectivement. Mais comme nous faisons tout le travail en équipe, il arrive également que le résultat soit meilleur que ce que j'avais en tête.

**Vous avez travaillé sur un grand nombre de jeux mettant en scène des robots, des soldats, etc. Si vous aviez le choix de travailler sur n'importe quel projet, sans aucune contrainte en matière de design ou d'esthétisme, qu'aimeriez-vous dessiner ?**

Je n'arrive pas à penser à autre chose qu'aux robots. (rires)

**Comme ça au moins, il n'y pas de frustration de votre côté.**

Ah oui, pas du tout de frustration ! (rires)

https://www.pcgamer.com/shenmue-3-co-producer-unveils-new-character-screenshots-at-magic-monaco/

# New Shenmue 3 character screenshots unveiled at Magic Monaco

By Vikki Blake a month ago

## Could it be Magic?

COMMENTS

A new set of Shenmue III screenshots showcasing the game's characters were unveiled at Monaco's anime and gaming conference, Magic Monaco.

Magic Monaco is organised by Shibuya Productions, and CEO Cédric Biscay just so happens to be the co-producer of Shenmue III.

Shenmue III was successfully Kickstarted in 2015 to the tune of $6,333,295, breaking world records in the process.

Sega's been "investigating" the possibility of remastering the original Shenmue games for a couple of years now. Biscay alluded to "many other surprises" in the New Year—which some fans hope alludes to a remaster—as well as reaffirming Shenmue III's 2018 release date on PC and PlayStation 4.

Thanks, wccftech.

https://www.huffingtonpost.fr/jean-samuel-kriegk/ce-que-souhaite-le-createur-de-prince-of-persia_a_23378307/

# Ce que souhaite le créateur de Prince Of Persia

L'invitation donnée à Jordan Mechner à participer en février au festival MAGIC à Monaco a été l'occasion de le rencontrer pour revenir sur son parcours.

11/03/2018 07:00 CET | **Actualisé** 11/03/2018 07:00 CET

GINA FERAZZI VIA GETTY IMAGES

Ce que souhaite le créateur de Prince Of Persia.

C'est un artiste rare et discret qui compte parmi les légendes du jeu vidéo. Jordan Mechner est un pionnier: il a connu le succès à l'âge de 20 ans avec son premier jeu vidéo *Karateka* (1984) et la gloire cinq ans plus tard avec *Prince of Persia*, qui compte toujours trente ans plus tard comme l'un des titres les plus importants de toute l'histoire du jeu vidéo.

L'invitation donnée à Jordan Mechner à participer en février au festival MAGIC à Monaco a été l'occasion de le rencontrer pour revenir sur son parcours. Celui, atypique, d'un américain cultivé et francophile qui bien plus qu'un créateur de jeu vidéo est un artiste complet ayant aussi touché au cinéma et à la bande dessinée.


**ON EN PARLE**

Garde à vue pour Stéphane Poussier, l'ex-Insoumis qui se félicitait de la mort d'Arnaud Beltrame

Arnaud Beltrame est mort poignardé de plusieurs coups de couteau

Il construit une fusée pour prouver que la Terre est plate, décolle enfin, et se blesse

Les 8 allégations explosives de "Rebel Prince", le nouveau livre sur le Prince Charles

Yann Moix n'en finit plus de dire du bien de Leïla Bekhti (et de la faire rougir)

"J'ai pu lui donner le sacrement": le récit du prêtre qui devait marier Arnaud Beltrame

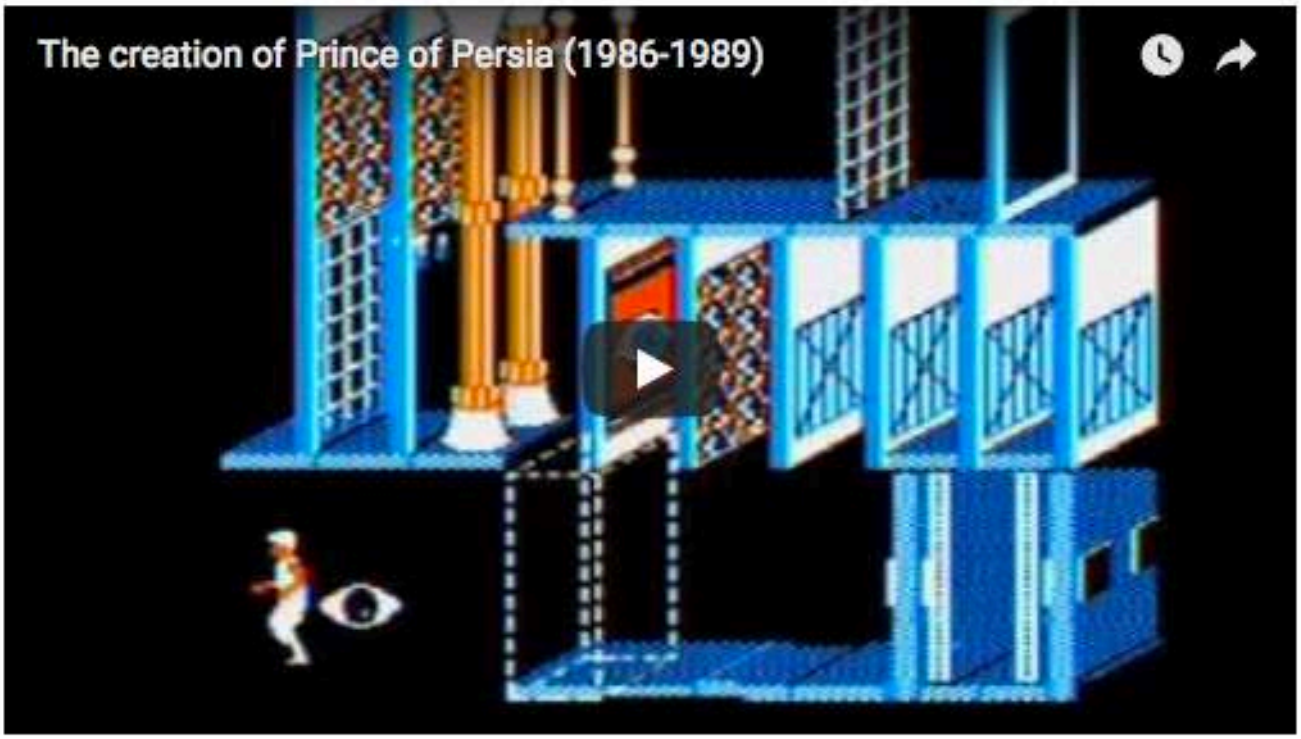
**Contenus sponsorisés** par Ligatus

Adolescent au début des années 1980, passionné de comic books et d'animation, Jordan Mechner développe d'abord des clones de jeux comme *Asteroids* et *Space Invaders* après avoir été initié à la programmation lors d'une formation dispensée par IBM. "*Mais*, raconte l'artiste, *le jeu qui a vraiment changé ma façon de penser est Choplifter. C'était le premier jeu auquel je jouais qui racontait une véritable histoire. Il ne s'agissait plus seulement d'atteindre le meilleur score: il y avait une histoire qui ne se terminait pas par les mots GAME OVER mais THE END*". La leçon sera retenue: si *Prince of Persia* marque son temps, c'est d'abord parce qu'il raconte une histoire à une époque où l'immense majorité des autres jeux ne le faisaient pas. L'inspiration est double: les dessins animés de Walt Disney et les dix premières minutes du film *Les Aventuriers de l'arche perdue*, qui influencent l'action et le rythme de *Prince of Persia*.

Le développement est très long: il s'étale de 1985 à 1989. "*Si j'avais travaillé intensément tout le temps, cela m'aurait pris deux ans au lieu de quatre*", explique Jordan Mechner. Car à la même époque, il est en discussion avec plusieurs producteurs et réalisateurs à Hollywood (dont Curtis Hanson) pour vendre le scénario d'un film qu'il a écrit: *Birthstone*. Après de longs mois de discussion, le projet est abandonné. Un mal pour un bien: cela permet à *Prince of Persia* d'être terminé !

A cette époque, il est possible de faire un jeu seul ou presque. Jordan Mechner cumule tous les postes créatifs: il écrit le scénario, réalise un storyboard et de nombreux dessins préparatoires, conçoit le gameplay et les designs, puis programme le jeu. Le chantier est titanesque*: Prince of Persia* évolue sans cesse, au point que son concept est repris à zéro six mois avant sa sortie ! Alors que Jordan Mechner avait développé un très innovant éditeur de niveaux qui aurait permis aux joueurs de créer leur propre histoire, il se décide à le supprimer au profit de la conception de douze niveaux au *level design* très soigné. De façon très étonnante, il n'était même pas prévu à l'origine que le prince puisse se battre. Toute personne ayant joué à *Prince of Persia* sait pourtant que les combats au sabre ont largement contribué à rendre le jeu mémorable.

Car une partie du génie du jeu *Prince Of Persia* réside dans la perfection de la restitution des mouvements des personnages, révolutionnaire pour l'époque. Insatisfait de ses premiers essais d'animation, Jordan Mechner se décide à filmer son jeune frère en train de courir, d'escalader un muret, de boire une potion ou de se battre à l'escrime, avant de photographier image par image le résultat sur un écran, puis de repeindre ces impressions en noir et blanc pour les scanner avec un appareil rudimentaire qui à l'époque ne reconnaissait que ces deux couleurs. Ce procédé réinvente alors celui de la rotoscopie utilisé dans l'animation depuis les courts métrages de Walt Disney, et anticipe de quelques décennies ce qui deviendra dans le jeu vidéo et pour les effets spéciaux du cinéma une technique universelle: la "motion capture". Malgré son caractère largement artisanal, le résultat pour *Prince of Persia* demeure toujours aussi saisissant de réalisme.




Lors de sa sortie en 1989 sur Apple II, *Prince of Persia* est un échec. La faute à une machine devenue obsolète sur le temps du développement. "*J'ai travaillé sur la mauvaise machine pendant trop longtemps ! J'ai été très découragé: je me suis dit que j'avais passé quatre ans à travailler sur un jeu que je pensais être génial, dont je croyais au potentiel mais auquel personne ne jouerait. On était en 1989, personne ne voulait d'un jeu sur Apple II.*" Contre toute attente, le jeu est sauvé par ses portages sur des machines plus modernes: "*Sans aucune planification, il y a eu une douzaine de deals signés pour des versions du jeu sur des consoles différentes, qui sont sorties espacées sur une période de plusieurs années. Chaque sortie donnait une nouvelle chance au jeu de marcher, et finalement c'est en 1993 que les versions Mac et consoles ont marché: plus de trois ans après la sortie initiale !*"

A ce moment là, Jordan Mechner a 25 ans et vend des millions de copies de son jeu qui est un succès mondial. Il en profite pour prendre l'air, faire une école de cinéma à New York puis voyager en Europe où il puise les idées de son futur jeu: *The Last Express*, qui sort en 1997. "*Je suis convaincu que l'idée de ce jeu est venue de mon année passée en Espagne et en France, où j'ai découvert la bande dessinée, notamment le travail d'Hugo Pratt et de François Schuiten. The Last Express est très inspiré par la bande dessinée franco-belge, et c'est un jeu complètement différent de ce que j'aurais pu faire si j'étais resté dans l'industrie du jeu vidéo aux Etats-Unis.*"

En 2003, *Prince Of Persia* est relancé par Ubisoft qui propose à Jordan Mechner de collaborer à un nouvel épisode intitulé *Les Sables du temps*. "*Il y avait une nouvelle génération, celle qui jouait sur PlayStation 2, trop jeune pour avoir pu jouer au Prince of Persia original. C'était avant qu'on puisse y jouer à nouveau sur internet. A l'époque, le jeu existait donc plutôt à l'état de souvenir. On a essayé de créer un nouvel épisode qui soit dans l'esprit de l'original. C'était un super projet et une super équipe*." Jordan Mechner part ensuite à Hollywood scénariser un film produit par Disney et inspiré de ce nouvel épisode, tandis que l'équipe mise en place par Ubisoft pour travailler sur les nouveaux épisodes de *Prince of Persia* bifurque sur un nouveau projet, qui deviendra... *Assassin's Creed*.

Jordan Mechner se lance alors dans de nouveaux projets plutôt liés à la bande dessinée. C'est d'abord la supervision d'un comics autour du personnage de *Prince of Persia* (traduit en France chez Dargaud), puis l'écriture du scénario d'une série originale de bande dessinée: *Templiers* (chez Akileos). "*Cette activité s'équilibre beaucoup avec la création de jeux vidéo, où il y a la pression de reposer sur une équipe. C'est un luxe d'être seulement deux ou trois personnes pour créer quelque chose qui sera imprimé sur du papier: on ne crame pas de l'argent chaque jour à un rythme terrifiant. C'est une autre forme de liberté et un moyen de raconter des histoires qui me convient tout à fait.*" L'artiste (fan de Bastien Vivès) publie aujourd'hui beaucoup de - beaux - croquis sur les réseaux sociaux. S'il n'exclut pas de dessiner un jour sa propre série, il ne se sent pas encore tout à fait prêt: "*J'ai le sentiment que mon dessin n'est pas encore au niveau. Je pratique beaucoup, et sans pression car je ne suis pas payé pour ça. C'est surtout pour me faire plaisir et pour mes amis. Si je me lançais complètement dans l'aventure de dessiner moi même un album, je me mettrai beaucoup de pression, et pas que sur l'histoire. Je le ferai sûrement un jour, mais pour l'instant je dessine pour le plaisir, à chaque fois que j'ai un peu de temps libre.*"

Quant à la question que tout le monde se pose: relancer *Prince of Persia*, la décision n'appartient pas qu'à lui. Au vu du nombre de fans toujours actifs aujourd'hui (plus de cinq millions sur Facebook), ce ne serait pas absurde, et l'idée semble titiller Jordan Mechner qui a tweeté il y a deux mois: "*We're doing our best to make it happen!*" ("Nous faisons de notre mieux pour que cela arrive").

Malgré nos questions sur le sujet, nous n'en saurons pas plus, sinon que l'envie est là: "*Je pense que maintenant serait un très bon moment pour lancer une suite. Il y a de nouveau de l'intérêt pour les jeux en 2D, les jeux de plateforme notamment. Le public serait prêt et ouvert à découvrir un nouveau jeu Prince of Persia s'il est tourné non pas vers la nostalgie, mais vers quelque chose d'inhabituel, d'innovant et de beau.*" Il n'en faut pas plus pour nous donner l'eau à la bouche après les formidables réinventions de licences comme Zelda, Sonic ou Mario: oui, c'est un très bon moment pour lancer un nouveau *Prince of Persia*!

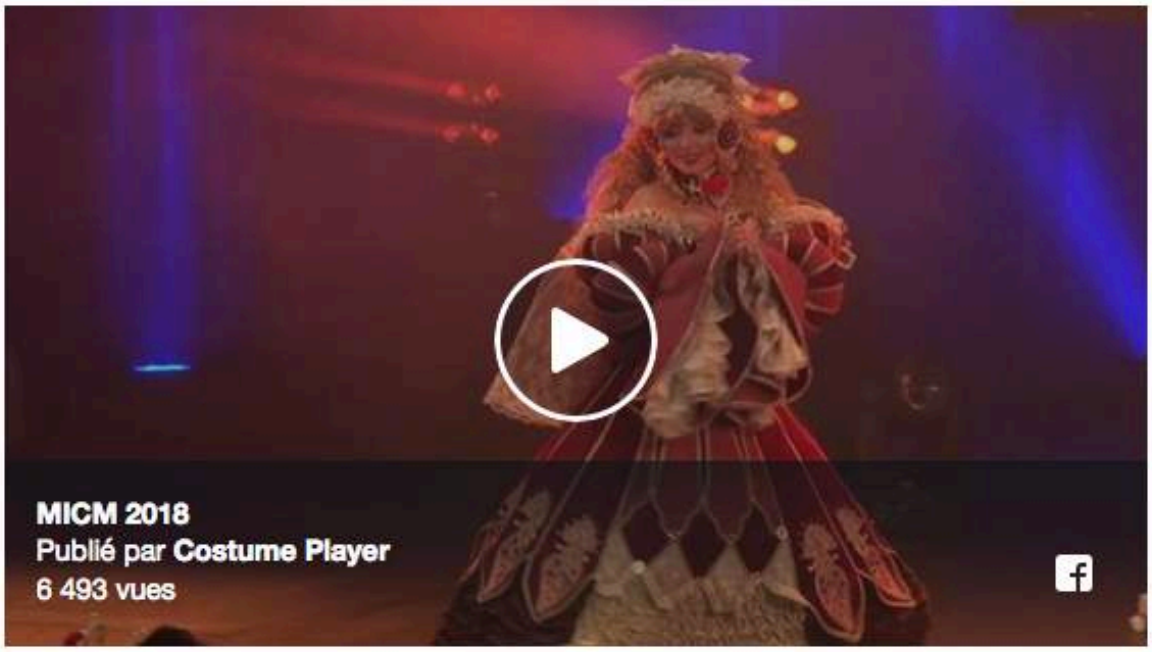
http://escosplay.com/alisyuon-vence-en-monaco/

# Alisyuon vence en Mónaco

26 Feb, 2018
por Topper

Imprimir este artículo
Tamaño de letra - 16 +

La cosplayer andaluza **Alisyuon** se ha proclamado **ganadora del Magic International Cosplay Masters** 2018, que se celebró en Mónaco durante la tarde del pasado sábado.




Con un cosplay de *Juliette Princess* (ilustración de **Sakizou**), Alisyuon recibió el primer premio del concurso, seguida de **Reality Workshop** de Ucrania con un cosplay de *Tzeentch Zealo* (***Warhammer:*** *Age of Reckoning*) en segundo lugar.

**Ali Cosplay** de la República Checa caracterizado de *Kelthuzad* (***World of Warcraft***) ocupó el tercer y último puesto del podium de honor.

Alisyuon se vuelve a proclamar vencedora de una final internacional tras ganar junto a *Eothen* la categoría grupal en el **International Cosplay League**, el pasado mes de septiembre.

Esta ha sido la tercera edición del concurso, que se celebra en el evento ***Monaco Anime Game International Conferences*** en el principado monegasco. Su mayor particularidad es que **los participantes son escogidos personalmente por la organización, a excepción de nuestro país**, el cual tiene una **eliminatoria previa** que se celebra en el ***Winter Freak*** de Murcia. Los criterios de valoración dan **mayor importancia al cosplay** frente la actuación.

Este fin de semana se celebrará una nueva final española en el Winter Freak.

Fotos: Newday photo agency
Video: Costume Player

https://www.inforumatik.com/compte-rendu-retour-magic-2018/

# [Compte-Rendu] Retour au MAGIC 2018 !

*On mardi 6 mars 2018, by inforumatik*

Il y a une semaine, durant le week-end du 24 et 25 février, j'ai eu la chance grâce à mon ami Sébastien (**Assassin's Geek**/**Ma vie de Geek**), de me rendre à Monaco pour couvrir pour la première fois le **Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC) 2018** et ce fût un évènement exceptionnel dans un écrin exceptionnel pour une journée exceptionnelle avec des personnes exceptionnelle !

Le **MAGIC** est un évènement d'une seule journée à part dans la sphère des geeks car, de part sa situation, tout les geeks ne peuvent pas forcément s'y rendre, de part son organisation, seul une poignée de chanceux peuvent rentrer dans le Grimaldi Forum car les organisateurs, avec à sa tête **Cédric Biscay**, limitent le nombre d'entrées à 3.000 invitations et contrairement à tout les autres salons, l'entrée est GRATUITE et l'accès aux guests invités et également GRATUIT que ça soit, les photos, les dédicaces ou simplement quelques minutes à discuter avec eux et ÇA c'est exceptionnel !

# MAGIC 2018 : Le bilan !

Alors là je ne pourrai pas comparer car c'était ma première édition mais je peux déjà vous dire que c'est un endroit magnifique avec énormément d'espace et les organisateurs sont loin d'avoir atteint les limites du Grimaldi Forum. Dès l'arrivée, on est invité à se présenter à accueil public ou presse pour se voir remettre son badge "Visiteur" ou "Presse" ainsi qu'un sac au couleur du partenaire média Manga.fr contenant le programme de la journée. Ensuite direction le vestiaire gratuit pour se mettre un peu plus à son aise. Seul petit point négatif, le gros brassard rouge marqué "PRESS" dont je n'ai pas réellement vu l'utilité mais cela reste un détail au vu de la qualité de l'accueil.

Ensuite, direction l'escalator pour rejoindre à l'étape inférieur en dessous du niveau de la mer On y découvre quelques exposants avec leurs création ou nous faire jouer, la salle de conférence et l'espace dédicace ou l'on peut déjà préparer notre planning et savoir à quelles heures les invités seront présent.

## L'espace exposition

Ils n'étaient pas nombreux au vu de l'espace proposé mais de qualité et toute la culture geek était représentée et nous allons le voir en faisant rapidement le tour des stands ensemble.

Avant même de rentrer dans le hall des exposants, j'ai découvert une petite exposition par **The Art of Anime**, qui retraçait l'histoire du dessin animé japonais.

Une fois entré, on avait tout de suite sur notre droite nous pouvions assister à une étape du **Neo Geo World Tour** et, nous pouvions également contempler sur leur stand le désormais **prototype hybride Sony/Nintendo** qui faisait sa deuxième apparition au MAGIC. Malheureusement cette année, il n'était pas possible de la voir en fonction et d'y jouer, **Terry Diebold**, qui en est l'heureux détenteur avait des soucis de santé.

Ensuite, **League Of Replica** et **Reborn** se faisaient face. D'un côté de magnifique répliques des célèbres costumes de Black Panther, Batman ou encore Deadpool mais également des accessoires comme le casque de Loki. En face, nous pouvions jouer sur des bornes d'arcade custom de taille standard mais également d'autres que vous pourriez installer sur votre bureau !

Un peu plus loin, j'ai découvert **Activbody**, une entreprise américaine spécialisée dans les technologies liées au fitness et à la santé. L'objet connecté que l'on a eu le plaisir de tester et un petit boitier que l'on place entre les paumes des mains et qui fait travailler les muscles en fonction des mouvements que l'on fait et tout ça de façon ludique. Il est possible de faire les exercices seul ou à deux en connectant les 2 boitiers sur l'application et de faire des défis. J'en profite d'ailleurs pour les remercier de m'avoir permis de repartir avec un exemplaire de l'**Activ5** !

Toujours côté technologie, **We scan**, une entreprise monégasque qui permettait, grâce à une cabinet équipée de dizaine de capteurs, de se faire numériser et de repartir avec une modélisation 3D de nous-même. Le prix élevé nous a fait passer notre chemin mais cela est principalement dû à la technologie utilisée ... Je reviendrai pour le faire dès que ça sera moins onéreux ;)

Côté technologie, nous avons fait le tour. Deux autres stands ont attiré mon attention, tout d'abord celui de **Nous sommes des héros**, qui est une marque de bijoux haut de gamme inspirée des super héros et pas loin, nous retrouvions, **Oniri Créations**, qui présentait 2 statues en quantité limité ! La qualité des bijoux et des créations était juste bluffante !

Pour conclure, était également présent dans les exposants, les partenaires du salon comme **Manga.fr** et **Radio Monaco** qui a vu défiler les invités tout au long de la journée !

## Les invités, les conférences & le Cosplay Masters !

Dès mes premiers pas dans la salle Camille Blanc, je savais que j'allais passer un bon moment !

Avec **Sebastien-Abdelhamid Godelu** en maître de cérémonie et animateurs tout au long de la journée, avec **Yu Suzuki**, **Dolph Lundgren** ou encore **Jacky** en Guest et avec le côté cosy et intimiste de cette "petite" salle, cette journée du 24 février à juste était parfaite !

Nous avons donc commencé avec la cérémonie d'ouverture du MAGIC 2018. **Sebastien-Abdelhamid** à tout d'abord appelé **Cédric Biscay** sur scène et après un petit message de bienvenue, nous avons eu droit à la présentation de chacun des guests. Nous avons eu donc tout d'abord les différents jurys avec le **Cosplay Masters** avec la présence en autres de Mai Lan et Symphonia, le **concours Manga** et le **concours de création de jeux vidéo** en la présence de **Jordan Mechner** connu pour Prince of Persia, **Philippe Moreau** de chez Dontnod et **Maxence Devoghelaere** qui travaille sur **Epic Loon**, le Lauréat 2017.

Vous allez me dire que c'est déjà pas mal mais c'est que vous ne connaissez pas encore la suite car pour clôturer cette cérémonie, c'est les Guests qui sont monté sur scène avec Monsieur (oui parce que là il faut on dit monsieur) **Yu Suzuki**, monsieur **Yoji Shinkawa** et monsieur **Dolph Lundgren**.

Au total, c'est pas moins d'une quinzaine d'invités qui était présent sur scène et comme l' a bien rappelé Sébastien, **GRATUITEMENT pour le public** !

Les conférences se sont donc déroulées toutes la journée. Naviguant entre la zone des exposants, les dédicaces et les conférences, je n'ai pas pu y assister à toutes mais je n'ai pas voulu manquer celle ou du **gameplay exclusif pour le public sur Vampyr** a été dévoilé en présence d'**Oskar Guilbert**, président de DONTNOD et **Philippe Moreau**, Game Director de Vampyr.

Juste avant j'avais assisté à la conférence de **Yu Suzuki**, qui était venu nous parler du trés attendu **Shenmue 3**. Je ne suis pas un spécialiste de cette licence mais j'ai ressenti dans la salle Camille Blanc la passion de chacune des personnes présente et avec l'apothéose avec le moment ou **Yu Suzuki** a dévoilé des screenshots inédits ! M. Biscay, juste wouah !

Je voulais également absolument être présent dans un tout autre registre, **le quizz de Jacky** pour les 30 ans du Club Dorothée ! Toute ma jeunesse :D

Ma seule petite déception, mais il est compliqué d'être partout en même temps, c'est de ne pas avoir eu le temps de suivre le concours de création de jeux vidéo. On retiendra quand même la victoire de **Crazy Dreamz**, qu'il va falloir suivre cette année après avoir remporté les 100.000 euros ! Depuis la création de ce concours, **Shibuya Productions** a permis à **Léon** en 2015 et **Epic Loon** en 2016 d'obtenir un vrai coup de boost pour leur projet alors je n'ai aucun doute pour le succès que rencontrera **Crazy Dreamz** !

J'ai également assisté à une partie de la Live Drawing Session de **Yoji Shinkawa**, je me serai cru à la maison entre amis ! Avec l'excellent travail du modérateur, nous avons passé un trés bon moment en compagnie du designer de la licence Metal Gear Solid !

Parlons un peu du **Cosplay Masters**, juste complètement dingue ! J'en ai vu des concours de cosplay à travers toutes les conventions que j'ai pu faire mais de ce niveau ? JAMAIS ! Pendant prêt d'une heure, nous en avons pris plein les yeux. Ces cosplayeurs venus des 4 coins de la planète m'ont fait rêver et je n'aurai vraiment pas voulu être à la place du jury ! Félicitation tout de même à **Alisyuon Cosplayer** même si ma préférence allait plutôt pour **Kotori Cosplay** ;)

Pour terminer cette journée carrément magique, c'est comme nous l'avions commencé avec sur scène, **Sebastien-Abdelhamid** et **Cédric Biscay** pour le **Shibuya Productions Crazy Time** et si vous venez l'année prochaine, vous comprendrez mieux le sens de cette conférence ! Des annonces plus dingues les unes que les autres avec la plus belle des annonces, le MAGIC qui s'exportera dès la fin de l'année à Kyoto ! What's else ? La création d'une école d'animation, de jeu vidéo, d'illustration et de BD & Manga : Le **Genimage** à Marseille ! What's else ? Le **Cosplay Masters** reconnu au niveau international à tel point qu'une phase qualificative aura désormais lieu lors du **World Cosplay Summit** ! What's else ? Un partenariat entre les **Editions Michel Lafon** et **Shibuya Productions** ! C'est ça le **Crazy Time** !!!

Je ne le fait pas d'habitude mais c'est grâce à eux que l'on a cet event' GRATUIT alors merci à Visit Monaco, iD Box Monaco, Radio Monaco, Activ5, Air France, Fairmont Monaco, Grimaldi Forum et Shibuya Productions, les partenaires officiels du **MAGIC** !

## Un event' hors norme !

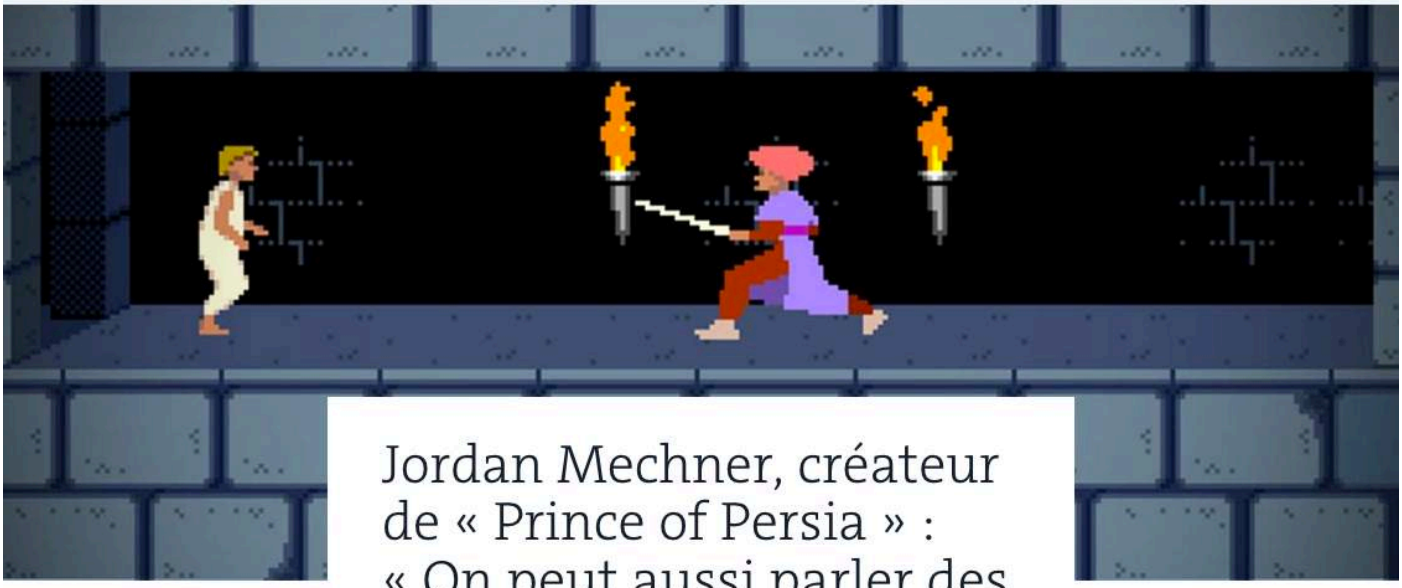
8.8

Cette event' sur le rocher ma rendu dingue ! Dingue par sa qualité, Dingue car ça ne dure malheureusement qu'une journée, Dingue car il y a encore tant de place à exploiter ! Un énorme merci à Seb' mon pôte, mon binôme de m'avoir permis de vivre le MAGIC 2018 ! Merci également à Cédric Biscay car sans lui et son équipe, nous ne pourrions pas vivre de tels moments ! Merci aux guests pour leurs disponibilités ! Merci à Jacky pour ce moment volé pour discuter quelques minutes et cette photo ! Tout simplement merci !

| | |
|---|---|
| *Accueil:* | 9.5 |
| *Programmation:* | 9 |
| *Stands:* | 7.8 |

http://www.lemonde.fr/pixels/article/2018/03/05/jordan-mechner-prince-of-persia-on-peut-aussi-parler-des-gens-de-la-societe-dans-les-jeux-video_5265909_4408996.html





# Jordan Mechner, créateur de « Prince of Persia » : « On peut aussi parler des gens, de la société dans les jeux vidéo »

Jeu vidéo et cinéma ont toujours fait bon ménage chez l'Américain (et francophile) Jordan Mechner, rencontré lors du salon MAGIC, à Monaco.

Abonnez vous à partir de 1 € Réagir Ajouter Partager (135) Tweeter

LE MONDE | 05.03.2018 à 11h52 • Mis à jour le 16.03.2018 à 12h36 | Par Corentin Lamy

Chaque année, dans le cadre du salon monégasque MAGIC, des pointures de l'animation, du manga, et du jeu vidéo convergent vers le Rocher pour donner des conférences et signer des autographes.

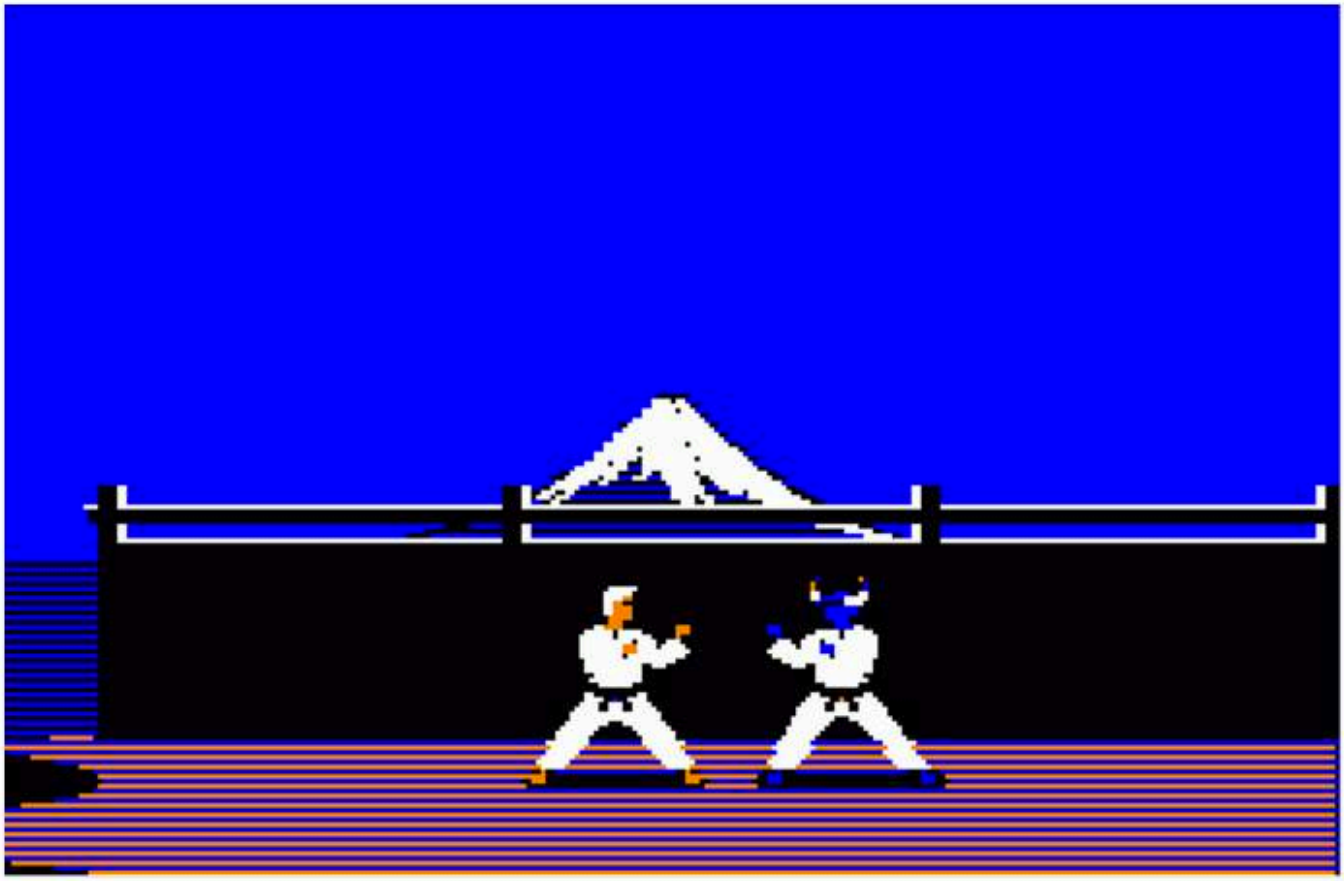
Au cœur de cet événement célébrant avant tout la culture populaire japonaise, **l'Américain Jordan Mechner,** désormais établi en France, pourrait sembler presque perdu. Ce serait oublier que l'animation est au cœur de son œuvre : que ce soit dans *Karateka* (1984), *Prince of Persia* (il a créé la série en 1989 et a travaillé dessus jusqu'en 2003) ou *The Last Express* (1997), ses œuvres ont largement fait appel à la rotoscopie, principe consistant à dessiner par-dessus des images filmées.

Pixels a profité de l'occasion pour l'interroger sur les liens qu'entretiennent jeu vidéo, cinéma et animation.

**Je suis surpris de découvrir que vous parlez parfaitement français. Justement, enfant, j'étais persuadé que « Prince of Persia » était un jeu français !**

**Jordan Mechner :** Ah ! On ne m'a jamais dit ça… Mais c'est intéressant. A la même époque, il y avait aussi les jeux d'Eric Chahi *[créateur français d'*Another World*, qui présente de grandes similarités avec* Prince of Persia*],* de Frédérick Raynal *[créateur français du très cinématographique* Alone in the Dark*],* avec lesquels je pense qu'il y a quand même un rapport. Je connais Eric maintenant, il habite à Montpellier comme moi. Je lui ai demandé s'il connaissait *Prince of Persia* à l'époque et il m'a dit que non !

Par contre, il connaissait *Karateka*. Je pense qu'il y a un rapport culturel, que je ne peux pas expliquer. J'ai toujours été attiré par la France, j'adore les BD françaises. Même si je suis né à New York, mon père est passé par la France quand il était gosse, qu'il était réfugié. Ça vient peut-être de là…



« Karateka », premier jeu commercial de Jordan Mechner sorti en 1984. BRODERBUND SOFTWARE

**Ces jeux ont en commun l'influence du cinéma. Vous avez été inspiré par Akira Kurosawa, Eric Chahi par le cinéma de science-fiction et « Star Wars » – qui doit beaucoup aussi à Kurosawa…**

C'est sûr. Dans les années 1980, il y avait relativement peu de jeux vidéo. Forcément, les influences qu'on avait jusqu'à l'âge de 12 ans, 15 ans, ce n'était pas les jeux vidéo, c'était le cinéma, la bande dessinée, l'animation. C'était naturel de les apporter dans nos jeux. Ce sont des médiums très différents, même opposés. Un film, c'est fait pour être regardé, alors qu'un jeu… c'est pour jouer.

**Le point commun entre le cinéma et le jeu vidéo, et on le voit dans « The Last Express », c'est l'importance de la mise en scène. Vous aviez étudié des techniques de cinéma en amont ?**

Bien sûr. Pour moi c'était comme être le réalisateur d'un film, avec le casting, le scénario, le dialogue. On a tourné avec soixante acteurs en costume, j'ai pu appliquer tout ce que j'avais appris dans mes jeux précédents mais aussi à l'école de cinéma. On était à mi-chemin du film et du jeu.

« The Last Express », une grosse production cinématographique évoquant Agatha Christie.
BRODERBUND

**Maintenant tous les gros jeux font appel à des comédiens, mais « The Last Express » était un des premiers…**

On a tourné carrément en film. On a fait des tests en vidéo mais c'était mieux de tourner en 16 mm, comme dans les années 1970. On a tourné en film, et on a fait la conversion en vidéo 2:1, un format qui n'existe plus ! Et puis on a créé un processus numérique automatisé pour faire de la rotoscopie sur des milliers de cases.

**Un jeu avait déjà mêlé cinéma d'animation et jeu vidéo avant les vôtres, c'est « Dragon's Lair » (1983). Vous y aviez joué à ce moment-là ?**

J'y avais joué en arcade mais une partie coûtait deux pièces, 50 cents au lieu de 25, et elle durait quarante-cinq secondes. Et il fallait juste appuyer sur les boutons au bon moment, mémoriser… Même si c'était beau et que j'étais frappé par la qualité de l'animation de Don Bluth *[ancien animateur de Disney, plus tard réalisateur de films comme* Le Petit Dinosaure et la Vallée des merveilles*]*, je préférais beaucoup jouer à *Asteroids* ou *Pac-Man*. Là, j'avais l'impression de vraiment jouer. Et en plus pour 25 centimes, la partie durait une heure.

**Aujourd'hui les jeux essayent d'aller de plus en plus vers une mise en scène cinématographique. Est-ce que c'est l'avenir ?**

C'est une branche. Le succès d'*Uncharted 4* montre que c'est possible. J'y ai joué et j'ai aimé ça. Mais l'un de mes jeux préférés, c'est le dernier *Zelda, Breath of the Wild* : un jeu qui me donne vraiment l'impression de vivre une aventure, de faire des choix, de voir des choses. Les deux modèles vont continuer à exister. Je pense que même dans vingt ans les jeux de plate-forme en 2D existeront toujours, comme les opéras du XVIII$^{e}$ siècle continuent d'exister malgré le cinéma et les séries.

**Un autre lien entre le jeu vidéo et le cinéma, c'est les adaptations de jeux. Des films « Tomb Raider », « Rampage », « Sonic » ne vont pas tarder à sortir. Vous avez vous-même travaillé sur le film « Prince of Persia », sorti en en 2010…**

Oui, j'ai écrit le premier scénario.

**Est-ce que c'est une bonne idée de faire du cinéma avec un jeu ?**

Je pense qu'on peut faire un bon film quel que soit le matériel d'origine. Jusqu'ici il y a assez peu d'exemples de films adaptés de jeux qui marchent, mais si on regarde la BD ça a longtemps été pareil. Maintenant on vit un moment bizarre où la plupart des blockbusters hollywoodiens sont des films de superhéros. C'était inimaginable il y a vingt-cinq ans.

De temps en temps, on essayait de faire un film, comme *Superman* avec Christopher Reeve, mais c'était l'exception. Et c'était un peu la honte d'aller voir ça quand on était un adulte, même si les effets spéciaux étaient extraordinaires. Maintenant on commence à traduire les BD franco-belges aux Etats-Unis, tout le monde connaît les mangas… Plus personne ne se dit que les BD, c'est que pour les enfants. Ça n'a jamais été vrai, mais c'est ce qu'on pensait. Pour les jeux vidéo ce sera pareil.

**Et vous pensez que les jeux vidéo pourraient être adaptés aussi facilement que les comics ?**

Ce n'est jamais facile : c'est ça, la leçon qu'il faut en tirer. Il n'y a jamais de recette, et à chaque fois qu'on pense qu'il y en a une, c'est fini. Parce que le public veut voir quelque chose d'intéressant, de nouveau.

**Il y a quinze ans vous avez réalisé un documentaire, « Chavez Ravine »…**

Jordan Mechner, 53 ans, vit désormais à Montpellier. MAGIC

Oui, c'était à l'époque du jeu *Prince of Persia : The Sands of Time*. J'ai réalisé un court documentaire sur la communauté de Chavez Ravine à Los Angeles. C'était une communauté pas loin du centre-ville, un petit village mexicain sur une colline. Il y avait des moutons, des fermiers… Mon coloc à l'université, qui était mon meilleur ami à l'époque où je faisais *Karateka*, avait un père photographe. Quand je suis arrivé à Los Angeles, j'ai trouvé un livre de photos de ce village perdu, que son père avait fait en 1949.

Entre-temps le village avait été rasé, la terre avait été vendue, un stade avait été construit dessus. Ce qui m'intéressait dans cet endroit perdu, c'est l'impossibilité de revivre notre enfance. D'une certaine façon, c'est vrai pour tout le monde : quand je retourne à Chappaqua *[dans l'Etat de New York]* où j'ai grandi, tout a changé. Moi aussi, je suis différent. Revenir en enfance, c'est impossible…

**Sauf avec les jeux vidéo !**

Oui c'est ça. La nostalgie. Le film parle de la réaction des enfants de ce village perdu, qui, devenus adultes, découvraient les photos de l'époque. Ils ne savaient même pas que des photos existaient. Ils étaient bouleversés, et ça m'a touché.

**Est-ce que le jeu vidéo aussi peut parler des gens, ou est-il condamné à parler de princesses, de dragons et d'armes à feu ?**

Je pense qu'on peut poser la même question pour les bandes dessinées. Pour moi, la réponse est « oui », bien sûr qu'on peut parler des gens, de la société, de tout ce qui est humain !

**Pourtant le jeu vidéo a encore du mal à le faire non ? Surtout les grosses productions…**

Je dirais qu'au cinéma les grosses productions hollywoodiennes ont du mal à en parler aussi… C'est souvent dans les plus petites productions qu'on peut prendre des risques. Il suffit de voir les séries télé.

**« Karateka » et « Prince of Persia » étaient des jeux très innovants. Quelles innovations vous intéressent aujourd'hui ? Vous parliez en conférence de la réalité virtuelle…**

La réalité virtuelle et la réalité augmentée, c'est un tremblement de terre technique qui n'est pas prêt de s'arrêter. On n'en est qu'au début, et on est encore en train d'essayer de comprendre à quoi ça peut servir. Mais même aujourd'hui, il y a déjà beaucoup d'innovations. On peut prendre toutes les idées, toutes les influences, et en faire des choses nouvelles. Quoi qu'on fasse il y aura un public pour l'apprécier, même un jeune public, qui grâce à Internet a une connaissance assez profonde de ce qui s'est fait avant lui.

https://www.jeuxvideo-live.com/news/deecouvrez-le-trailer-de-shenmue-3-preesentee-au-magic-monaco-2018-88411

# ▶ DÉCOUVREZ LE TRAILER DE SHENMUE 3 PRÉSENTÉ AU MAGIC MONACO 2018

## [VIDEOS] Découvrez le trailer de Shenmue 3 présenté au MAGIC Monaco 2018

PS4 PC

26/02/2018 à 15h03

2570 lectures - 16 commentaires

**Le troisième opus de la saga, toujours attendu pour cette année, s'est présenté un peu plus en vidéo lors de l'événement monégasque.**

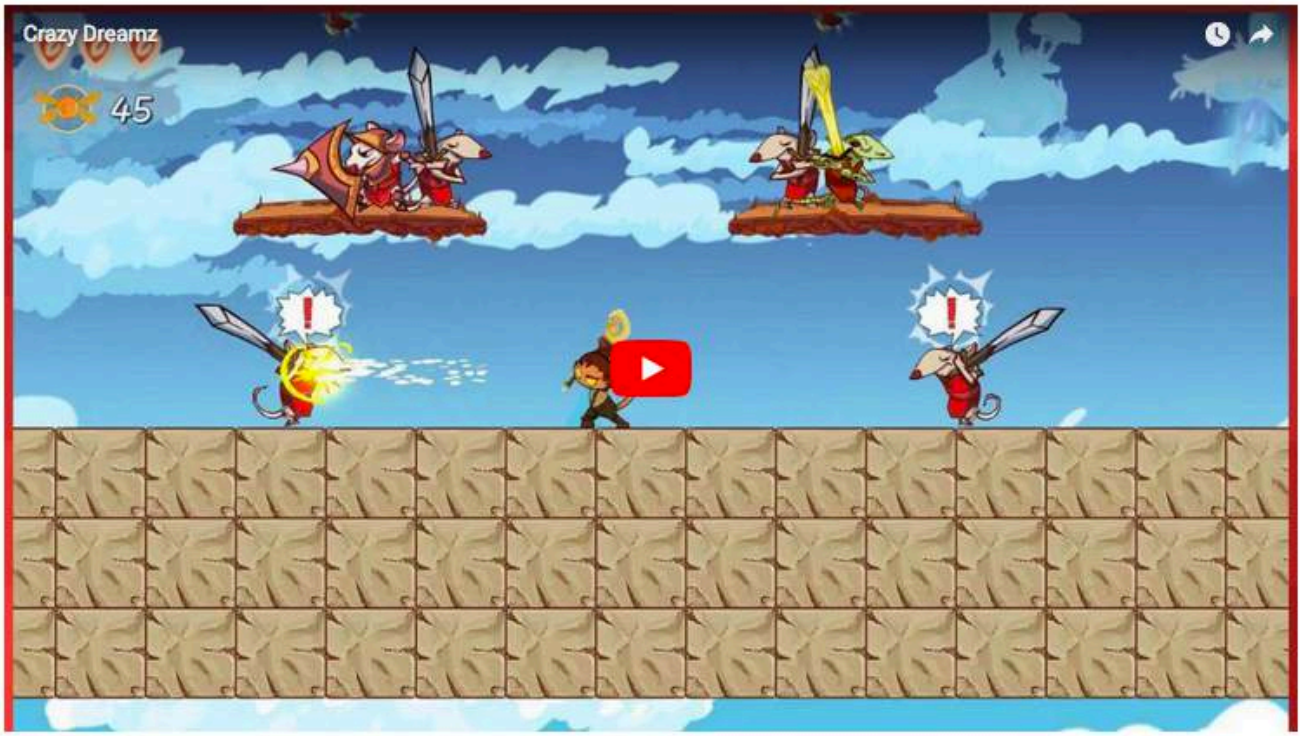
Cette bande annonce n'est pas totalement inédite puisqu'il s'agit en réalité d'une version étendue du trailer mis en ligne à l'occasion de la Gamescom 2017 en août dernier. **Cette vidéo n'avait été dévoilée qu'à une audience très minime sur place et les fans peuvent la découvrir dès aujourd'hui.** Malheureusement, il va falloir se contenter d'une qualité assez moyenne puisque *YS Net* n'a pas partagé le trailer officiel sur sa chaîne YouTube.

Dans cet extrait, plusieurs éléments intéressants sont présentés. Par exemple, il est possible de voir pour la première fois **les phases de QTE qui tiendront une place importante dans l'aventure et le gameplay**. Aussi, des environnements et des personnages inédits peuvent être aperçus dans la bande annonce. Il est important de préciser que le rendu a dû bien changer depuis l'été dernier surtout au niveau des animations faciales, qui avaient été très critiquées durant le salon allemand.

Malgré la discrétion de Yu Suzuki et de son équipe, Shenmue 3 est toujours prévu pour une sortie sur PS4 et PC en 2018.

Shenmue 3 Extended Trailer | MAGIC 2018 - Cam Footage
EXTENDED TRAILER

https://www.games-geeks.fr/decouvrez-crazy-dreamz-le-jeu-des-gagnant-du-magic-2018/




JEUX VIDEO NEWS

# DÉCOUVREZ CRAZY DREAMZ – LE JEU DES GAGNANT DU MAGIC 2018

By Denny - 22 mars 2018 32 0

fnac
DURÉE LIMITÉE
Sur Fnac.com & en magasins

Lors du Magic, un concours Jeu vidéo est réalisé permettant aux vainqueurs de repartir avec un investissement de 100000€ dans le développement du jeu. Cette année, c'est **Dreamz Studio** qui a été élu. Et d'ailleurs c'est aujourd'hui que sort leur premier jeu : ~~Crazy Dream~~.

472 Fans LIKE
486 Followers FOLLOW
2,486 Followers FOLLOW
46 Subscribers SUBSCRIBE

LES BONS PLANS

THE CREW 2 – LES ÉDITIONS SPÉCIALES
15 mars 2018

PRECOMMANDE – DETROIT BECOME HUMAN DÈS 69.99€ (AVEC 15€ EN CC)
3 mars 2018

DETROIT BECOME HUMAN – LES

Le jeu de création et de programmation de niveaux, Crazy Dreamz: MagiCats Edition, rencontre un franc succès depuis sa sortie en septembre dernier. Comptant plus de 10 000 joueurs actifs et plus de 20 000 niveaux créés par des joueurs des 4 coins du monde, Dreamz Studio est émerveillé par la diversité et l'originalité des contenus créés sur sa plateforme. Grand vainqueur du Prix "Meilleur Jeu Vidéo" au concours MAGIC organisé par Shibuya Productions le 24 février 2018 à Monaco, le Studio remporte ainsi une
enveloppe de 100 000 € d'investissement pour finaliser son jeu.

Un Best Of des 100 meilleures créations sur les 20 000 conçues par la communauté

Crazy Dreamz: Best Of est un condensé de ce que la communauté a su créer de mieux et devient le premier jeu de plateforme 2D conçu par ses propres joueurs. 100 niveaux répartis sur 10 mondes se concluant par 10 boss inédits dans un univers riche et haut en couleurs.
La particularité exclusive de ce nouvel opus ? 50% des revenus du jeu sont reversés aux créateurs des niveaux, des joueurs de 10 à 45 ans du monde entier. Avec ce concept baptisé Fair Game, Dreamz Studio souhaite mettre en place une répartition équitable des revenus du jeu.

> *Thibault Louis-Lucas, fondateur de Dreamz Studio explique : « Nous avons été impressionnés par l'engouement et la créativité débordante de nos joueurs. La génération des millenials dont est composée la majorité de nos créateurs est pleine de talents, nous souhaitions le partager au plus grand nombre, de manière équitable. Remporter un prix aussi prestigieux lors du MAGIC est une véritable consécration après de longs mois de travail. Grâce à notre partenaire et co-producteur Shibuya Productions, nous distribuons, pour la 1ère fois au monde, un jeu créé avec nos joueurs. ».*

A propos de DreamZ Studio

Dreamz Studio est un studio indépendant créé par une équipe hétéroclite composée d'anciens d'Ubisoft et de Serial Entrepreneurs. Ils partagent tous une seule vision : le jeu vidéo est le meilleur moyen d'apprendre. Leur objectif : faire découvrir de nouveaux concepts, de nouvelles idées ou de nouvelles connaissances à travers le jeu vidéo.

http://www.gameblog.fr/news/73705-shenmue-3-suivez-la-conference-magic-2018-en-direct-ce-matin

# Shenmue 3 : Compte-rendu de la conférence MAGIC 2018 avec Yu Suzuki

Par La Rédaction - publié le 24 Février 2018 à 08h39 - mis à jour le 24 Février 2018 à 12h14

J'aime 46 Tweeter G+ Follow

**Yu Suzuki était l'invité vedette de cette édition 2018 du MAGIC. En plus de participer à une séance de dédicaces, le célèbre game designer est également intervenu lors d'une conférence au cours de laquelle de toutes nouvelles informations au sujet de Shenmue III ont été dévoilées. Gameblog étant présent sur place, à Monaco, voici le compte rendu de cette conférence comme si vous y aviez assisté !**

- **Romain est arrivé dans la salle, c'est désormais lui qui prend la parole dessous...**

**Romain**
@RomainMahut

Déjà dans la place, avec un peu d'avance, pour la conférence de Yu Suzuki au @MagicMonaco !

10:32 - 24 févr. 2018

9 Voir les autres Tweets de Romain

**Romain**
@RomainMahut

Yu Suzuki et Yoji Shinkawa sont arrivés sur la scène du @MagicMonaco ! Bientôt en interview sur Gameblog !

11:01 - 24 févr. 2018

8 Voir les autres Tweets de Romain

- Clairement, les gens sont en majorité là pour **Shenmue**. Quand la cérémonie d'ouverture s'est terminée tout à l'heure, la plupart des gens sont partis de la salle. Je pense qu'ils reviendront en masse pour Yu Suzuki.
- Pour l'instant, c'est la conférence Prince of Persia qui est en cours, avec **Jordan Mechner** son créateur originel. Il est probable qu'il y ait un peu de retard sur le planning.

- Les fans de **Shenmue** sont dans la place et les rédactions de sites de fans de la saga aussi, ici sur la photo, Shendream et Trent de **Shenmue Master.**

- Grosse discussion avec la team **Shenmue Master** au sujet de ce que SEGA va/peut faire sur **Shenmue HD**. On se demande quand ils vont finir par l'annoncer.
- J'ai vu plusieurs personnes avec le blouson de Ryo Hazuki dans la salle. Le fan de Shenmue ne lésine pas sur les moyens et voyage pour avoir de nouvelles informations !
- Ils sont tout un groupe à avoir fait des t-shirts "#SaveShenmueHD" !

- Ça ne va pas tarder à commencer !
- Ils sont en train de mettre en place les sièges pour accueillir **Yu Suzuki**.
- **Sébastien Abdelhamid** fait l'intro et demande aux spectateurs leur jeu préféré de Yu Suzuki. Les gens sont clairement là pour Shenmue !
- Yu Suzuki est là !

- Ils installent le matos car ils ont des images à nous montrer !

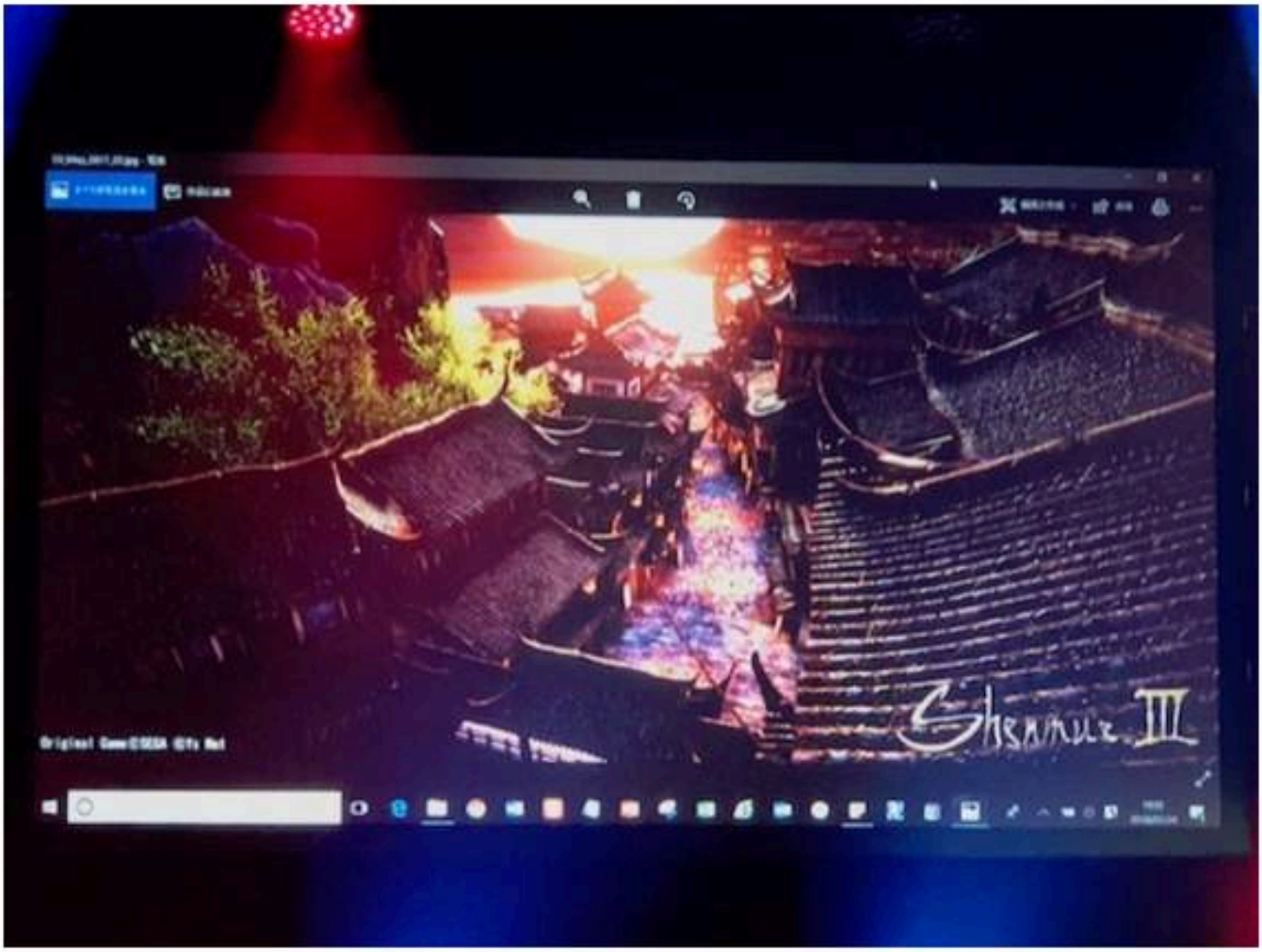
- **Première question, "comment va Shenmue 3 ?" Réponse : "Tout se passe bien, je suis très occupé et je travaille même le samedi et le dimanche."**
- Ils font un recap' sur la genèse de Shenmue. Yu Suzuki parle de son travail dans l'arcade et les limites de temps dans les parties.

- Grâce aux consoles il voulait faire un jeu sans ces limitations. **Il a donc commencé à travailler sur un RPG pour la Saturn.**
- Il voulait raconter une histoire longue. Et quand la Dreamcast est sortie **ils avaient besoin d'un "killer title." Rôle qui a été confié à Shenmue.**
- Faire un RPG à partir de rien, c'est long et ça demande beaucoup de ressources, il a initialement utilisé Virtua Fighter comme base.
- De plus, **Virtua Fighter** avait un système de combat déjà établi, ce qui était pratique.
- Comme il voulait faire un RPG, il a commencé par jouer à d'autres jeux du genre.
- **En y jouant, il s'est rendu compte que ce type de jeu le stressait**. Il voulait donc créer un jeu auquel il pourrait jouer plus facilement.

- Il trouvait que devoir parler en face-à-face des personnages dans les RPG traditionnels était contraignant. Il a donc voulu créer un **système plus souple**.
- Pour **Shenmue**, l'histoire était très importante. **Donc avant de développer le jeu, il a écrit un livre dans lequel l'histoire était définie**. Cette histoire n'a pas changé depuis cette écriture originale.
- Ce livre n'est pas gardé dans un coffre-fort mais dans un ordinateur.
- **Shenmue 1 était assez petit pour un open world**. Il voulait donc un monde plus grand avec plus de personnages dans Shenmue 2.
- C'est avec Virtua Fighter 2 qui se sont rendus compte que la 3D pouvait être intéressante du point de vue du business (oui ils sont repartis sur l'arcade pour je ne sais quelle raison).
- Yu Suzuki rappelle qu'il ne joue pas beaucoup aux jeux vidéo et donc qu'il s'inspire de l'actualité et de ses expériences personnelles pour créer ses jeux.
- Il aime beaucoup conduire. Mais il ne veut pas dire s'il conduit comme dans Outrun pour ne pas se faire pincer.

- **Pour Outrun il est venu en Europe faire des recherches et c'est une Ferrari rouge vue devant le casino de Monaco qui lui a donné l'idée du bolide du jeu.**
- Il pense qu'il est toujours possible d'innover dans les jeux vidéo. Pendant ce temps là, je sens les fans de Shenmue en train de perdre patience...
- Il explique qu'il déteste le poste de producteur dans la création d'un jeu vidéo.
- Quand on est producteur on s'occupe du côté non-créatif : budget, emploi du temps, etc. **Et il y a toujours des conflits avec la partie créative représentée par le réalisateur.**
- Il explique qu'occuper les deux postes en même temps est très difficile.
- Ses rôles sont variés en tant que réalisateur : dire que Ryo ne peut pas bouger ou parler d'une certaine façon, etc.
- **Shenmue III** se passe en Chine en 1987 donc il doit étudier le pays de cette époque et déterminer des choses comme le prix d'une canette en Chine à ce moment de l'Histoire.
- Pour travailler sur le jeu, ce qui était important pour lui, c'était de trouver des gens qui connaissaient et aimaient **Shenmue**. Il aime les gens qui proposent des choses.
- Pour lui, un poste-clé est celui de programmeur. Il était lui-même programmeur à l'origine. **Connaître l'Unreal Engine 4 est très important aussi.**
- Il pense qu'il dispose d'une très bonne équipe actuellement.
- Quand l'annonce de **Shenmue III** a été faite, il a eu peur car celle de Final Fantasy VII Remake avait été faite juste avant avec un public en délire.
- Mais les réactions du public l'ont tout de suite rassuré.
- Chaque année après la sortie de **Shenmue II**, il recevait des demandes des fans. Il avait envie de le faire mais le problème était le budget. **Si personne ne lui avait suggéré Kickstarter, Shenmue III n'aurait peut-être jamais vu le jour.**
- Pour lui, certaines choses sont beaucoup plus simples qu'avant. L'Unreal Engine 4 aide beaucoup mais demande plus de précisions et de réglages.

- Le jeu est avant tout fait pour les fans mais il espère qu'il arrivera aussi à intriguer d'autres personnes.
- L'élément principal du jeu est le combat. Mais il voulait ajouter d'autres choses dont la romance, via le rapport avec Shenhua, et les éléments de la vie quotidienne. Mais il ne peut pas dire quel pourcentage du jeu représente chaque partie.
- Ryo n'a pas eu beaucoup de contact avec des femmes et là il se retrouve avec une femme d'une autre culture. Ce sont donc les petites choses qui contribuent à la romance. **Ce n'est pas une grande histoire d'amour.**
- Quand on parle beaucoup à Shenhua, elle est contente et prépare de bonnes choses à manger par exemple.
- La ville de Chine choisie pour Shenmue III est réputée pour sa rivière. Ryo va découvrir cette ville et ses habitants.

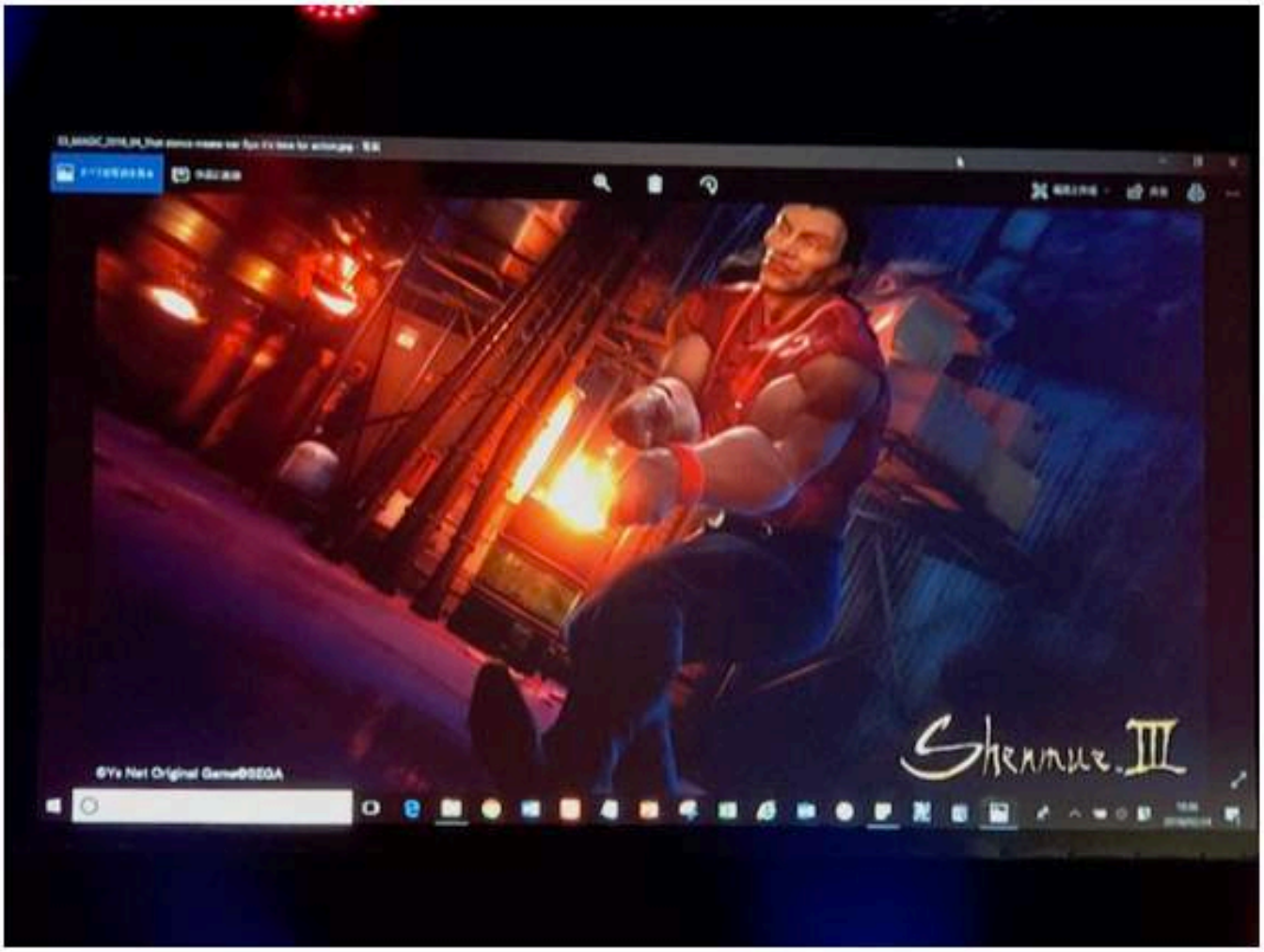

Shenmue III

- Quatre nouvelles images arrivent.

- Ils ont amélioré la qualité de la modélisation des personnages.
- Ce personnage n'était pas très mignon au début selon Yu Suzuki.

- Ça se passe dans un Temple. C'est un personnage un peu "garçon manqué".

- C'est un professeur d'arts martiaux excentrique.




- C'est un boss moyen qui utilise des styles de combat différents.
- **Yu Suzuki est intéressé par l'idée de décliner la marque Shenmue en film, série, en disques, etc.**
- S'il a déjà fait **Shenmue The Movie** avec des séquences du jeu, il aimerait pouvoir repartir de zéro avec de vrais acteurs ou des images de synthèse.
- On nous donne rendez-vous ce soir pour le "Shibuya Crazy Time", au cours duquel ils présenteront d'autres choses.
- C'est fini !
- C'était un peu court et frustrant, mais il y aura effectivement plus à partager après le "Crazy Time" de ce soir... Patience. En attendant, sachez que nous avons d'autres rendez-vous sur place, notamment avec **Yu Suzuki et Cédric Biscay**, mais aussi avec un autre invité de marque : **Yoji Shinkawa** ! Restez dans le secteur...

https://gaminglyfe.com/crazy-dreamz-best-of-launches-after-winning-best-video-game/

# CRAZY DREAMZ: BEST OF LAUNCHES AFTER WINNING "BEST VIDEO GAME"

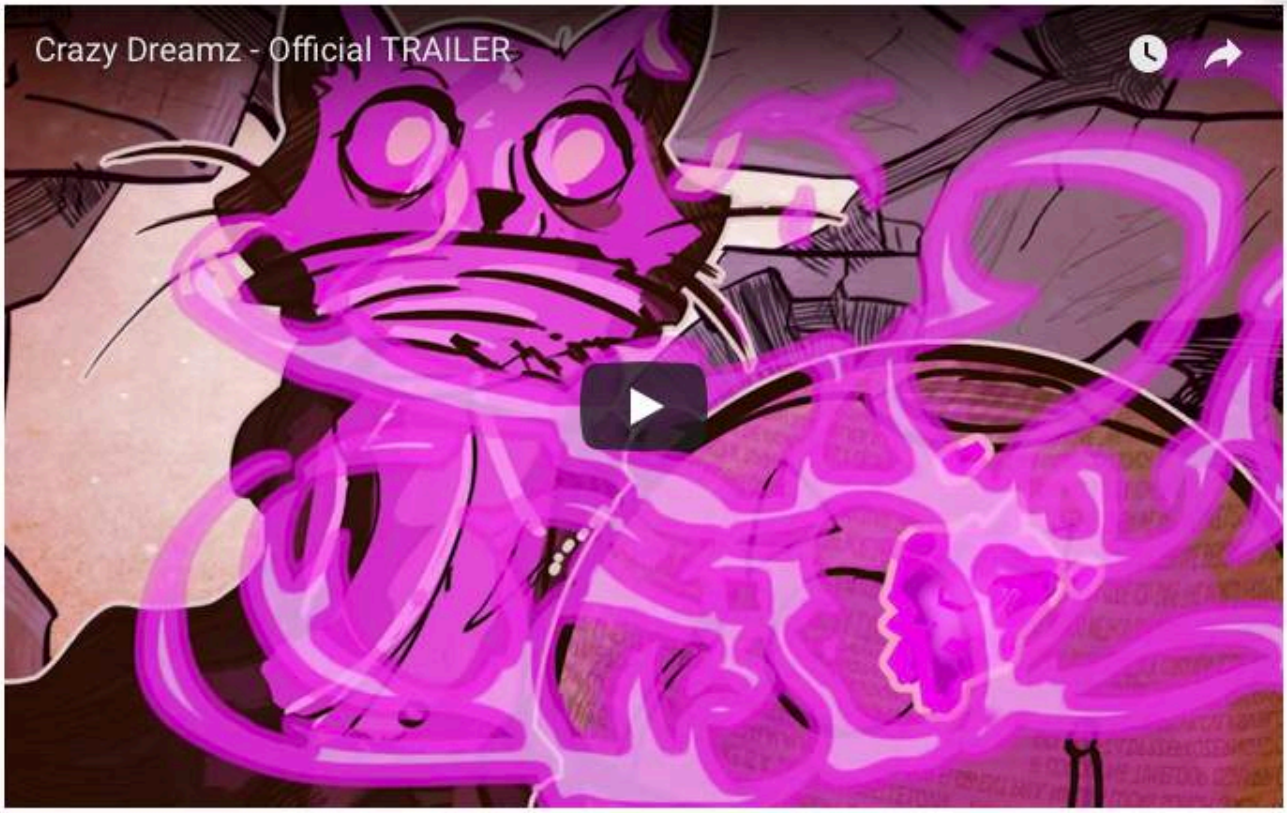
GamingLyfe.com March 22, 2018 0 likes

7 shares Facebook Twitter

Dreamz Studio has hand-picked 100 levels and transformed them into a brand new, award-winning game, with community creators set to receive a 50% slice of revenue.

Dreamz Studio, in partnership with co-producers Shibuya Productions, has launched Crazy Dreamz: Best Of, a crowd-developed game featuring 100 of the very best levels created by the game's community of players. In a landmark decision by the development team, these creators will receive 50% of the game's revenue for their efforts. Crazy Dreamz: Best Of was recently awarded "Best Video Game" at Monaco Anime Game International Conferences, also referred to as M.A.G.I.C. This award earned the game a whopping €100,000 investment by Shibuya Productions.

Following its launch into Steam Early Access in September 2017, players have designed over 20,000 levels using Crazy Dreamz' in-game level editing and visual programming interface. In the interest of giving back to their level-editing community, Dreamz Studio has selected the 100 best levels and overhauled them with new artwork and effects in this new release.




Crazy Dreamz: Best Of launches on Steam on Thursday, March 22, 2018. The original Crazy Dreamz will continue to be improved as part of Steam's Early Access program, and is also available via iOS and Android.

Crazy Dreamz: Best Of launches on Steam on Thursday, March 22, 2018. The original Crazy Dreamz will continue to be improved as part of Steam's Early Access program, and is also available via iOS and Android.

https://www.serialgamer.it/2018/03/23/crazy-dreamz-best-of-disponibile-una-speciale-versione-del-gioco-con-i-migliori-livelli-della-community/

# Crazy Dreamz: Best Of, disponibile una speciale versione del gioco con i migliori livelli della community

*Il 23 Mar, 2018 6:30 pm, di Alessandro Reppucci*

Mi piace 0 Tweet G+

Nelle ultime ore **Dreamz Studio**, in collaborazione con **Shibuya Productions**, ha lanciato *Crazy Dreamz: Best Of* un titolo sviluppato grazie ai fondi raccolti dagli utenti con tanto di livelli presi dalla community.

Il titolo in questione, disponibile in Early Access da settembre 2017, è uscito in questa nuova versione che vede al suo interno 100 stage selezionati dagli sviluppatori dagli oltre 20000 livelli creati tramite l'editor di gioco

https://zenitudeprofondelemag.com/crazy-dreamz-grand-gagnant-du-concours-de-creation-de-jeux-video-du-magic/

# Crazy Dreamz, grand gagnant du concours de création de Jeux Vidéo du MAGIC

mars 22, 2018 / zenitudeprofondeadmin / Uncategorized

Lors de l'édition 2018 de MAGIC – souvenez-vous, nous l'avions présenté dans cet article – le jury s'est prononcé en faveur du jeu de création et de programmation de niveaux, **Crazy Dreamz.**

**Crazy Dreamz: MagiCats Edition, rencontre un franc succès depuis sa sortie en septembre dernier.**

100 niveaux répartis sur 10 mondes se concluant par 10 boss inédits dans un univers riche et haut en couleurs.

Thibault Louis-Lucas, fondateur de Dreamz Studio explique :

*« **Nous avons été impressionnés par l'engouement et la créativité débordante de nos joueurs.** La génération des millenials dont est composée la majorité de nos créateurs est pleine de talents, nous souhaitions le partager au plus grand nombre, de manière équitable. Remporter un prix aussi prestigieux lors du MAGIC est une véritable consécration après de longs mois de travail. **Grâce à notre partenaire et co-producteur Shibuya Productions, nous distribuons, pour la 1ère fois au monde, un jeu créé avec nos joueurs.** ».*

# Dreamz Studio annonce aujourd'hui la sortie de son dernier jeu, Crazy Dreamz: Best Of sur Windows et Mac OSX via Steam.

**Crazy Dreamz: Best Of** est un condensé de ce que la communauté a su créer de mieux.

## La particularité exclusive de ce nouvel opus ?

Le premier jeu de plateforme 2D conçu par ses propres joueurs.

Plus de 10 000 joueurs actifs et plus de 20 000 niveaux créés par des joueurs des 4 coins du monde.

50% des revenus du jeu sont reversés aux créateurs des niveaux, des joueurs de 10 à 45 ans du monde entier: un concept innovant baptisé **Fair Game**, par le biais duquel **Dreamz Studio souhaite mettre en place une répartition équitable des revenus du jeu.**

## A propos de DreamZ Studio

Dreamz Studio est un studio indépendant créé par une équipe hétéroclite composée d'anciens d'Ubisoft et de Serial Entrepreneurs.

Ils partagent tous une seule vision : le jeu vidéo est le meilleur moyen d'apprendre.

Leur objectif : faire découvrir de nouveaux concepts, de nouvelles idées ou de nouvelles connaissances à travers le jeu vidéo.

https://www.afjv.com/news/8646_crazy-dreamz-remporte-100-000-au-magic-2018.htm

# Crazy Dreamz remporte 100.000€ au Monaco Anime Game International Conferences 2018

Cette année encore le MAGIC a été un franc succès ! Cet événement gratuit a attiré près de 3 000 personnes, soit le maximum autorisé par l'organisation.

## Résultats du Concours Jeux Vidéo

L'équipe de Crazy Dreamz remporte la compétition ainsi qu'un investissement de 100 000€, de la part de Shibuya Productions, pour développer son jeu.

## Dreamz recrute

Il y a actuellement 3 poste(s) à pourvoir :

| | | | |
|---|---|---|---|
| 06 fév. 2018 | Stage | Graphiste 2D | Paris (75) |
| 05 jan. 2018 | Stage | Développeur Unity - UI / Gameplay | Paris (75) |
| 02 jan. 2018 | Stage | Développeur Backend NodeJS | Paris (75) |

http://www.asianstar.cz/manga-anime/33853-bronzovy-ali-o-zazitcich-z-monaka-rozhovor

# Bronzový Ali o zážitcích z Monaka [Rozhovor]

19:00 | 24.03.2018 Shio 151 0 2

Na konci února se v Monaku konala mezinárodní cosplay soutěž Magic International Cosplay Masters, kde nás úspěšně reprezentoval náš cosplayer Ali. Ten nám následně poskytl rozhovor o jeho skvělém zážitku.

Ali - Kel´Thuzad FOTO: Magic International Cosplay Ma...

Přesně před měsícem, tedy 24. února, nás Ali reprezentoval na prestižní soutěži v Monaku - **Magic International Cosplay Masters**. Na tuto soutěž je z jednotlivých zemí pozván pouze jeden cosplayer, který poté vystoupí před porotou a soutěží o prestiž a také skvělé ceny.

Ali si do soutěže zvolil kostým Kel´Thuzada ze hry **Heroes of the Storm** a umístil se s ním na krásném třetím místě. Konkurence byla letos opravdu velká, takže je tento úspěch skutečně mimořádný. První místo si odnesla krásná Alysiuon ze Španělska, jež okouzlila porotu neskutečnými šicími technikami a také skvělou scénkou.

*Účastníci soutěže v Monaku FOTO: Magic International Cosplay Masters*

Našeho bronzového reprezentanta jsme vyzpovídali v krátkém rozhovoru.

**Jak se může cosplayer dostat na soutěž do Monaka?**
Na soutěž se nedá žádným způsobem přihlásit, člověk musí být pozvaný od organizátorů.

**Proč sis vybral postavu Kel´Thuzada? Je tento kostým ideálním pro to, aby něco vyhrál?**
Kel´Thuzada jsem měl rád už z Warcraftu 3 a když se tenhle skin objevil ve hře Heroes of the Storm, byla to jasná volba. Tento kostým byl pro mě velkou výzvou, protože je po technické stránce velmi náročný - především co se týče elektroniky.

Nikdo asi nedokáže říct, jaký kostým je pro výhru ideální. Každý z porotců preferuje něco jiného, takže se dá v podstatě umístit s čímkoliv, když se zrovna trefíte do preferencí poroty. Nejdůležitější je ze sebe vydat to nejlepší a hlavně si to užít. (směje se)

**Jak jsi tak velký kostým vůbec převážel?**
Kostým takové velikosti se převáží poměrně složitě. Letadlo moc v úvahu nepřipadalo, tak jsme se rozhodli jet do Monaka autem.

**Co bylo původní myšlenkou, která rozhodla o tom, jak bude vypadat finální scénka na jevišti?**

Původně měla být scénka na pana Alaraka a jeho matku - něco na způsob Teorie velkého třesku á la Howard Wolowitz a jeho matka. To vše se postupně transformovalo v pana a paní Kel´Thuzadovi. Je hrozně náročné vymyslet vážnou dramatickou scénku tak, aby byla zábavná, a proto jsme zvolili spíše něco vtipného a nakonec to zafungovalo.

**Na podzim jsi nás reprezentoval v Londýně na Eurocosplayi. Můžeš tyto akce nějak porovnat? Především pak hlavně tvůj zážitek z nich?**

Obě soutěže pro mě byly velmi stresující a u obou jsem se potýkal s nedostatkem času na dokončení kostýmu - u Kel´thuzada se jednalo hlavně o problematiku s elektronikou. Nicméně Monako jsem si užil podstatně víc a velmi si cením ochoty a přístupu organizátorů. V Londýně se bohužel pokazilo, co šlo. Ale na obou akcích jsem poznal mnoho úžasných a talentovaných cosplayerů a mám celkově velmi dobré zážitky.

**Plánuješ se v tomto roce účastnit nějakých dalších velkých soutěží? A s jakým kostýmem?**

Rozhodně plánuju soutěžit na Animefestu v kategorii skupin. Výběr kostýmu do soutěže se dozvíte na mých stránkách, kde začnu postupně přidávat fotky z výroby.

Tímto děkujeme Alimu za rozhovor a chceme mu popřát hodně dalších úspěchů, které budou minimálně tak velké jako tento.

A nám nezbývá nic jiného, než čekat na příští ročník, kde se další z našich cosplayerů pokusí toto umístění obhájit nebo případně i posunout výš - talentovaných lidí máme u nás dost.

http://www.9emeart.fr/post/news/manga/michel-lafon-et-shibuya-productions-lancent-une-nouvelle-collection-de-mangas-8323

# Michel Lafon et Shibuya productions lancent une nouvelle collection de mangas

Manga LE 27 FEV 0

par LISEF

Décidément, ça bouge du côté du monde des mangas en France ! Ce mois-ci on vous parlait du lancement de **Vega**, une nouvelle collection de mangas chez **Steinkis**, en partenariat avec **Nexusbook**. Et aujourd'hui c'est une nouvelle collection qui se lance, là aussi associant deux entreprises. L'annonce a été faite ce week-end lors du festival **MAGIC** à Monaco. **Michel Lafon**, maison d'édition française indépendante, va créer sa collection en partenariat avec **Shibuya productions**, l'organisateur du **MAGIC**. Ce n'est pas le premier pas de **Michel Lafon** dans le monde du manga : en effet, l'éditeur a débuté en 2016 la publication de **Ki & Hi**. Cependant même s'il s'agit bien d'un manga, son auteur est français.

Cette nouvelle collection débutera avec l'édition des oeuvres gagnantes du concours manga du **MAGIC**. L'éditeur continuera donc à publier des auteurs qui ne sont pas japonais. Cependant, sa future programmation n'a pas encore été dévoilée, l'affaire est donc à suivre !

https://www.nwtv.nl/160210/videos/shenmue-3-video-uitgelekt/

# Shenmue 3-video uitgelekt op Magic Monaco

Patrick van Meijl, 28 februari 2018

Profiel

Op het Magic Monaco 2018-evenement is een nieuwe *Shenmue 3*-video uitgelekt. Achter gesloten deuren werd een selectief groepje getrakteerd op de beelden. Het begint met een waarschuwing dat het niet gefilmd mag worden, maar toch is er iemand geweest die dit stiekem heeft gedaan. Het beeldmateriaal heeft ook geen hoge kwaliteit aangezien het secundair is opgenomen. Maar het zijn nieuwe beelden, dus de kwaliteit nemen we voor lief.

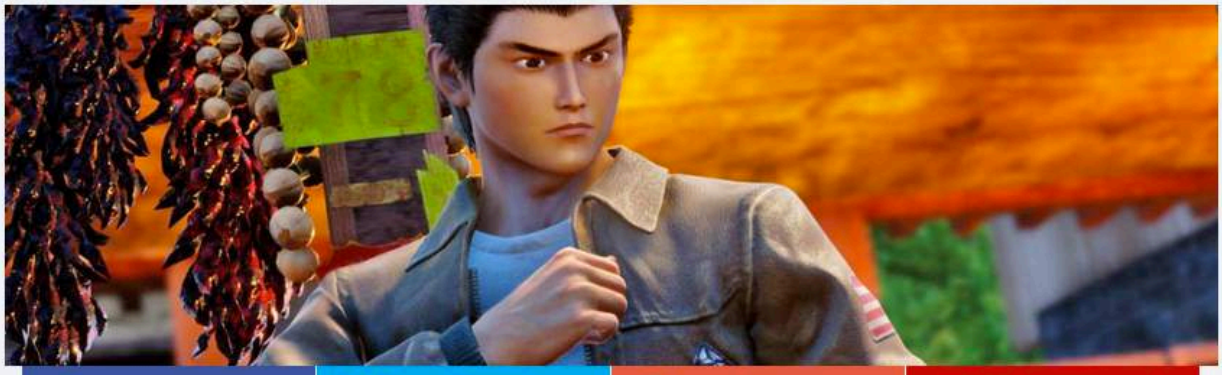
We zien een aantal bekende dingen van de franchise, bijvoorbeeld quick-time-events en minigames. Verder komen er een hoop filmische beelden voorbij waar niet heel veel info uit te halen is.

*Shenmue 3* is een vervolg op de klassieker die alweer uit 2001 stamt. Door een succesvolle Kickstarter-campagne konden de ontwikkelaars aan de slag. Eerdere info bestond vooral uit een aantal developer diary's. Het spel zal ergens aan het einde van dit jaar moeten verschijnen voor PlayStation 4 en pc.

http://www.levelup.com/noticias/464991/Filtran-avance-de-Shenmue-III-que-fue-liberado-en-Magic-Monaco-2018

# Filtran avance de *Shenmue III* que fue liberado en Magic Monaco 2018

El avance no representa el estado actual del desarrollo del juego



5 SHARES TWITTER GOOGLE + 7 COMENTARIOS

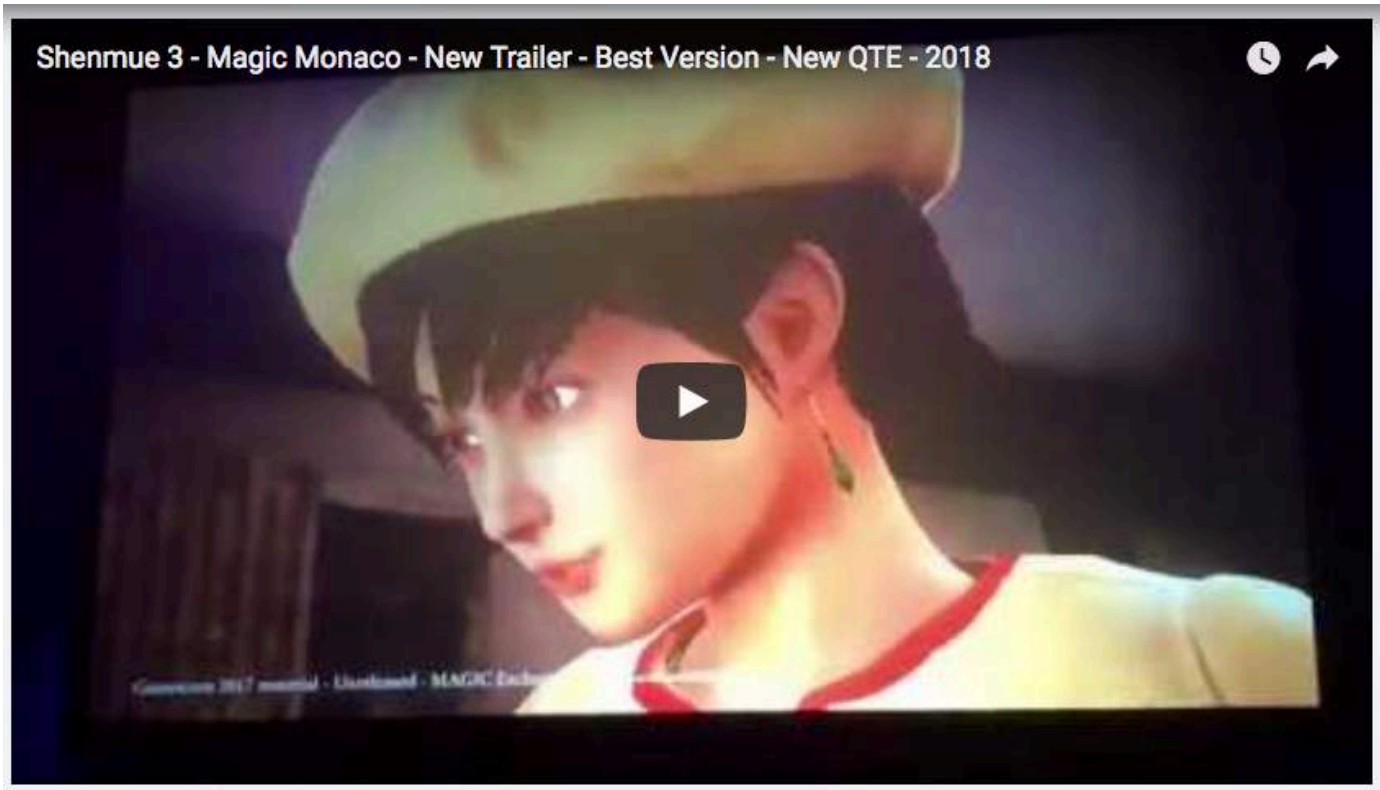
por Pedro Pérez Cesari 25/Feb/18

Tags Shenmue PlayStation 4 pcgaming

En Magic Monaco 2018, Yu Suzuki, creador de *Shenmue*, subió al escenario para compartir un avance de ***Shenmue III***. Si bien se esperaba que fuera material exclusivo para los asistentes, un buen samaritano lo grabó para compartirlo con el mundo.

El avance que mostró Suzuki es una versión extendida de un video que se liberó a puerta cerrada en **gamescom 2017**. En otras palabras, se trata de metraje que fue preparado para una presentación que se llevó a cabo hace más de 6 meses, por lo que no representa el estado actual de *Shenmue III*.

Dicho lo anterior, ver el avance vale la pena ya que nos muestra algunos de los personajes y escenarios que encontraremos en esta aventura. Asimismo, lo que vemos parece indicar que los Quick Time Events serán parte importante de *Shenmue III*. No te contamos más y te dejamos el avance a continuación:




¿Qué te pareció? ¿Estás emocionado por *Shenmue III*? Cuéntanos en los comentarios.

Si quieres ver material un poco más reciente, te recordamos que a mediados de enero **se publicaron nuevas imágenes de *Shenmue III.*** En ella, el equipo de Ys Net presenta un par de ambientes y algunos de los modelos de los personajes.

En otras noticias, Yu Suzuki reveló que en *Shenmue III* encontraremos **a más de 100 personajes** y se mostró satisfecho con la evolución gráfica que ha presentado su título. Por otro lado, **hay rumores que indican que remasterizaciones de las primeras entregas de *Shenmue* están en camino**.

*Shenmue III* está en desarrollo para PlayStation 4 y PC. Te recordamos que se espera que debute **en algún momento de este año**. Sigue **este enlace** para ver más noticias relacionadas con él.

https://www.gamesource.it/shenmue-iii-trailer-inedito-magic-monaco/

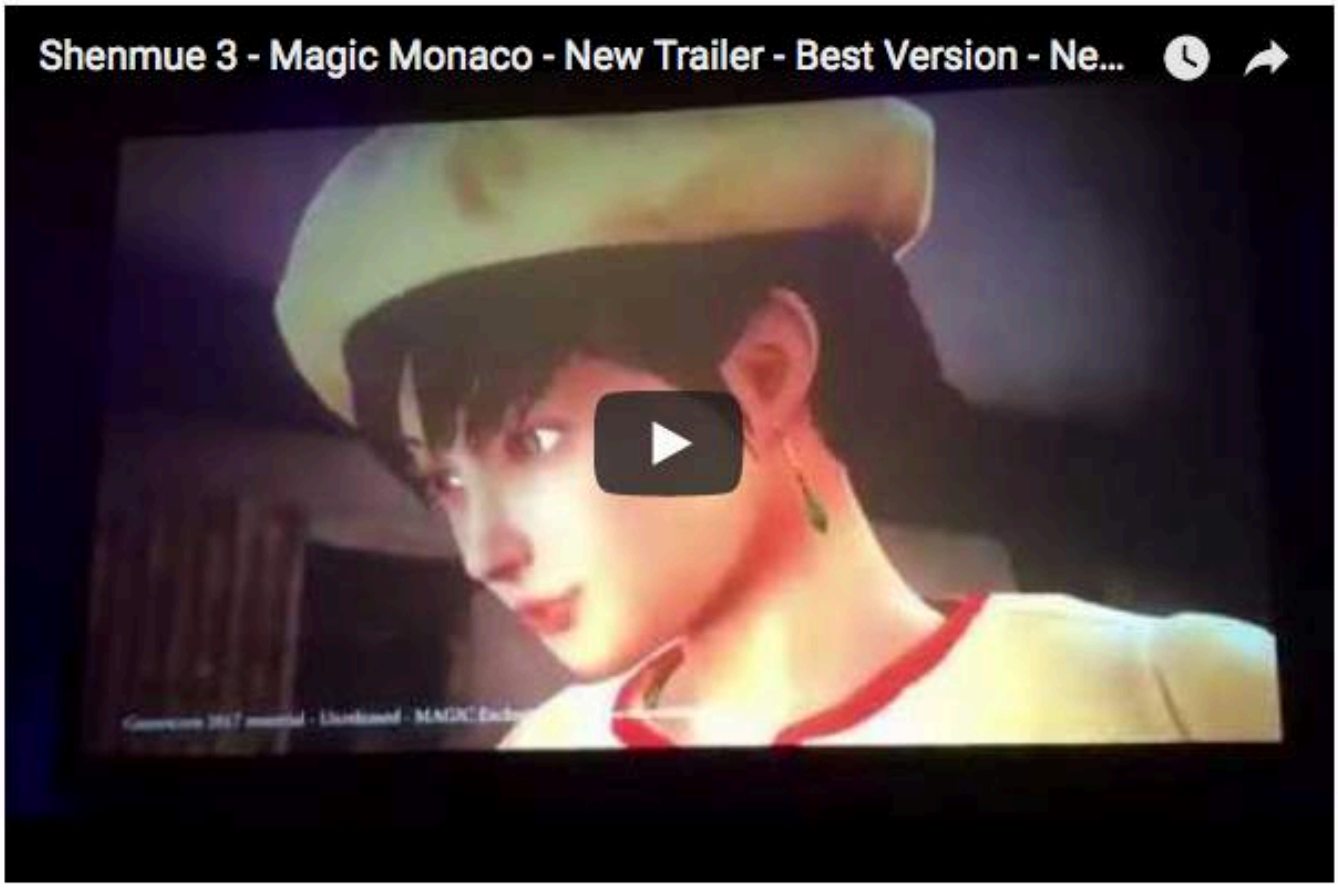
# Shenmue III un trailer inedito dal Magic Monaco

Durante la conferenza tenutasi al Magic Monaco, Yu Suzuki ha parlato di Shenmue III e ha mostrato al pubblico un trailer inedito.

25/02/2018

Quello che è stato presentato ieri al Magic Monaco, insieme a nuove immagini di Shenmue III, è **un trailer preparato per la Gamescom 2017 e mostrato a porte chiuse a stampa e addetti ai lavori**.

Oggi riusciamo a proporvelo, e possiamo apprezzare ambienti, personaggi e alcune azioni di gioco (tra cui gli immancabili QTE):



I **difetti di sviluppo** sono ben evidenti anche in questo trailer di Shenmue III ma, come già annunciato da Suzuki nel post Gamescom 2017, si tratta di **immagini e filmati di un prodotto ancora in corso d'opera**.

Quello mostrato ieri per Shenmue III è un trailer inedito, certo, ma comunque con più di 6 mesi alle sue spalle.

Siamo pertanto certi che, grazie anche alla nuova partnership con Deep Silver, lo sviluppo dell'atteso titolo stia procedendo a vele spiegate evitando così nuovi rinvii.

Ricordiamo infatti che l'uscita di Shenmue III è prevista per la seconda metà del 2018 su PC e Playstation 4.

http://www.4players.de/4players.php/spielinfonews/Allgemein/3228/2173452/Shenmue_3-Neues_Bild-_und_Videomaterial_von_der_MAGIC_2018_aus_Monaco.html

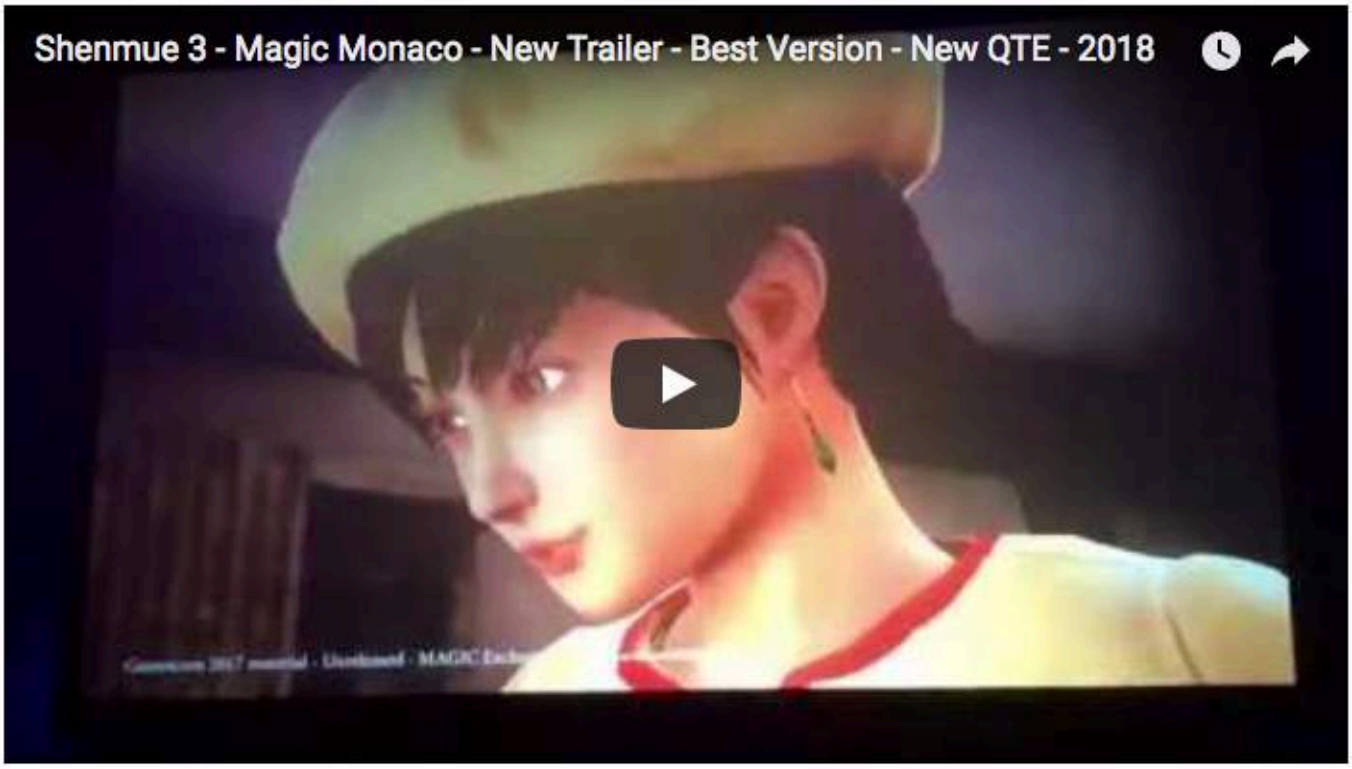
# Shenmue 3: Bild- und Videomaterial von der MAGIC 2018 aus Monaco

Shenmue 3 (Action) von Ys Net / Deep Silver - Bildquelle: Ys Net / Deep Silver

Bei der MAGIC 2018 in Monaco sind vier neue Screenshots aus Shenmue 3 gezeigt worden, auf denen hauptsächlich verschiedene Charaktere zu sehen sind. Nicht alle Charaktere entstehen direkt bei Ys.net. Viele Figuren werden von Lakshya Digital in Indien entwickelt.

Screenshot - Shenmue 3 (PC)

Darüber hinaus ist ein Mitschnitt der MAGIC-2018-Präsentation bei YouTube (mit frühen Spielszenen; ca. sechs Monate alt) aufgetaucht, der eigentlich nicht mitgeschnitten werden sollte.




Cedric Biscay, neben Yu Suzuki Produzent von Shenmue 3, hatte Anfang des Jahres bekräftigt, dass das Spiel in diesem Jahr erscheinen soll. Zuletzt hatten Ys Net und Deep Silver eine digitale und physische Veröffentlichung des Titels für die zweite Jahreshälfte in Aussicht gestellt.

Letztes aktuelles Video: Development Report Vol 4 Gesichtsanimationen

https://natalie.mu/comic/news/275059



# 久保帯人が審査委員長務めたモナコでのマンガコンテスト、大賞受賞作を公開

2018年3月25日 12:05 ★399

ツイート　シェア　B! ブックマーク

モナコ公国にて2月に開催されたマンガ、アニメ、ゲームのイベント「MAGIC（Monaco Anime Game International Conferences）2018」の「マンガ・コンテスト」で大賞を受賞した、KIM Joanneの「RUNTIME」が少年ジャンプ＋にて公開された。

「RUNTIME」のカット。(c)Joanne KIM/Shibuya Productions/Shueisha

大きなサイズで見る（全3枚）

「RUNTIME」は太陽系に突如ホワイトホールが出現したことにより、多くのエイリアンが来襲することとなった地球を舞台にしたSF。「マンガ・コンテスト」では久保帯人が審査委員長を務めており、久保は「絵が上手く、説得力がありました。今後は読者の視点を考慮に入れてストーリーを描写するようになればさらに良くなると思います」とコメントを寄せた。

「マンガ・コンテスト」は「MAGIC2018」を主催するシブヤ プロダクションズと、少年ジャンプ＋の共催によって行われたもの。ジャンプ＋では、準入選作となったZilo DMK「Dream maker - The Artist」と、特別賞を受賞したTiers Monde & Max「Nako」も3月28日に掲載する。

この記事の画像一覧（全3枚） 大きなサイズで見る ＞

## 久保帯人「RUNTIME」講評

受賞おめでとうございます。絵が上手く、説得力がありました。今後は読者の視点を考慮に入れてストーリーを描写するようになればさらに良くなると思います。

## KIM Joanneコメント

今年のMAGIC国際マンガコンテストで大賞をいただき大変光栄です！ あまりにも早かったので、まだ夢の中のようで信じられません。人前で話すのが苦手で、心の準備不足だったため、中野氏、細野氏を始め、審査員に自分の作品を紹介する際は非常に緊張しましたが、最終的には素晴らしい経験で感動の涙を沢山流してしまいました…忘れられないこの経験と『RUNTIME』で私の夢をかなえてくれたMAGICに感謝しています！この作品が読者たちにとって面白くて人気のマンガになるよう、頑張ります！

| | |
|---|---|
| 関連記事 | 久保帯人の記事まとめ |
| タグ | 少年ジャンプ＋ Webマンガ コメントあり 久保帯人 |
| リンク | RUNTIME - KIM Joanne \| 少年ジャンプ＋ |

https://www.gamepur.com/news/28528-shenmue-iii-ending.html

# Shenmue III Ending Will Be Open Because Yu Suzuki Already Has a Shenmue IV Planned

01 Mar 2018

By Sehran Shaikh

Add Comment

Shenmue III was once again spotted at Magic Monaco 2018, even though a trailer was only available off-screen and the official material coming from the event included just three screenshots.

In that occasion, though, series creator Yu Suzuki released few interviews which look rather interesting and give us a further idea of where the franchise is going once this iteration finally comes to life on PlayStation 4 and PC.

From the looks of it, Shenmue III is going to feature an open ending so that the team and Suzuki can express their full narrative plan in a fourth, and yet unannounced, chapter.

*"Yes, the end will be open for a sequel. It will not be possible to finish with this third episode," said Suzuki when interviewed by a French outlet. Also, he said the trailer shown at Magic Monaco was an extended version of the disappointed clip we saw last year at Gamescom, and that it is "different from where we are today."*

On top of that, he refused to discuss Shenmue and Shenmue II remasters, which have been rumored for quite a long time now and appear to be possibly revealed at E3 2018 after several delays in the official announcement. "It's something I can not talk about for the moment," he said.

In the meantime, Shenmue III releases this year.

Source: GameFlag (French Website)

https://www.gamesite.sk/pc/novinky/30609-nove-charaktery-do-hry-shenmue-3-bol-pravdepodobne-odhaleny-na-magic-monaco

# Nové charaktery do hry Shenmue 3 boli pravdepodobne odhalené na Magic Monaco

25. 02. 2018 Matúš Kuriľak Novinky Pridať komentár

## Vyjde očakávaný remaster na Shenmue 3 tohto roku ?

Nový set screenshotov hry Shenmue 3 obsahuje postavy prezentované na hernej konferencii Magic Monaco, ktorá sa konala v Monaku. Tá je organizovaná štúdiom Shibuya Productions, ktorej CEO Cédric Biscay je pravdepodobne aj koproducentom remastru tretej časti hry Shenmue.

Shenmue 3 bol v roku 2015 uverejnený na Kickstarteri, kde vyzbieral viac ako 6 miliónov dolárov.

Vývojári štúdia Sega už pár rokov skúmali možnosť remastrovania starých hier z tejto série. Cédric Biscay spomínal, že má pre nás mnoho prekvapení, čo môže znamenať aj prerobenie populárneho titulu Shenmue 3 a ohlásenie dátumu vydanie pre Playstation 4 a PC.

http://www.rom-game.fr/agenda/2978-MAGIC+2019+-+Monaco+Anime+Game+International+Conferences.html

# MAGIC 2019 - Monaco Anime Game International Conferences

**Samedi 9 mars 2019**
**Grimaldi Forum Monaco** 10 Avenue Princesse Grace 98000 **MONACO**

**Monaco Anime Game International Conference (MAGIC) est un événement organisé par la Société Shibuya Productions, ouvert à tous qui se tiendra au Grimaldi Forum Monaco pour sa prochaine édition le 9 Mars 2019.**

La cinquième édition du MAGIC **se tiendra le 9 mars 2019 au Grimaldi Forum Monaco**. C'est une journée dédiée à plusieurs univers : Manga, Comics, Animation, Jeux Vidéo et Pop Culture avec au programme de nouvelles conférences et séances de dédicaces avec des invités de marque venus du monde entier. Pour rappel, les précédentes éditions du MAGIC ont accueilli des invités comme Yu Suzuki, Yoji Shinkawa, Yuji Naka, Shinji Hashimoto, Tetsuya Nomura, Michel Ancel ou encore Philippe Moreau.

**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 organisé en collaboration avec **BulleJapon** et en présence des plus grands performeurs du secteur.

**MAGIC** est aussi 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.

**MAGIC** est, pour finir, l'initiateur d'un grand concours manga unique au monde, en partenariat avec **SHUEISHA** et en collaboration avec **Shibuya International**.

Rencontres, partage et accessibilité sont au rendez-vous ! les noms des invités de cette cinquième édition consécutive n'ont pas encore été révélés

## Tarifs

**MAGIC** est **totalement gratuit** pour les visiteurs, afin de bénéficier de cette offre exceptionnelle, il suffit de s'enregistrer

## Infos pratiques

**MAGIC 2019 - Monaco Anime Game International Conferences**
Samedi 9 mars 2019
Grimaldi Forum Monaco à Monaco
**situer sur la carte**
de 9h00 à 19h00

Plus d'infos sur :
https://www.facebook.com/magic.monaco
https://twitter.com/MagicMonaco
http://www.magic-ip.com/

https://www.warlegend.net/shenmue-3-de-nouveaux-personnages-devoiles-via-des-screenshots-au-magic-2018-de-monaco/

citizenerased
Le 26 février 2018 à 12:25

2 commentaires

Actualité, Aventure, Jeux vidéo, News, PC, PS4, Teaser

# Shenmue 3 – De nouveaux personnages dévoilés via des screenshots au MAGIC 2018 de Monaco

**L'équipe de Shenmue 3 a dévoilé de nouveaux screenshots où l'on voit de nouveaux personnages, dévoilés lors de la convention MAGIC, qui se déroule tous les ans à Monaco.**

# Légende urbaine

Mi-convention, Mi-rassemblement de conférenciers sur le jeu vidéo et la japanimation, le **MAGIC 2018** s'est déroulé ce weekend à **Monaco**. Créé par le Monégasque **Cédric Biscay**, on en oubliait presque qu'il est **coproducteur de Shenmue 3**. Sûrement une coïncidence, le vénérable **Yu Suzuki** était invité pour parler du prochain opus de la saga Shenmue, **Kickstarté avec succès en 2015**, à tel point que le site avait crashé lors de son annonce **à la conférence E3 de Sony**.

Cependant, **3 ans plus tard**, le public est toujours partagé **entre soulagements et inquiétudes**, du fait que chaque signe de vie **redonne espoir**, mais que ce que l'on sait de plus à chaque fois n'est **pas toujours rassurant**. **L'aspect graphique daté** du jeu ayant provoqué déjà plusieurs remous. Qu'à cela ne tienne, **Yu Suzuki** et son équipe ont tenu à partager **de nouvelles images du jeu**. On peut y apercevoir de nouveaux personnages qui auront sûrement une incidence sur le voyage de Ryo, surtout le dernier là : un croisement improbable **entre Stallone et Phillipe Candeloro.** Il a sûrement un destin hors du commun.

Shenmue III

Shenmue III

Shenmue III

## Teaser de Shenmue 3 à la Gamescom 2017

**Shenmue 3 sera disponible sur PC et PS4 courant 2018.**

https://www.manga-news.com/index.php/actus/2018/03/27/Les-gagnants-du-Magic-International-Manga-Contest-devoil

# Les gagnants du Magic International Manga Contest dévoilés

*Mercredi, 28 Mars 2018 - Source :Shibuya Productions*

Co-organisé par Shûeisha et Shibuya Productions, le concours Magic International Manga Contest vient de dévoiler ses heureux gagnants.

Le Grand Prix a été remis à Joanne Kim, autrice américaine, pour son œuvre **Runtime**. Tite Kubo, membre du jury, a commenté ainsi le titre gagnant : "*Félicitations pour le Grand prix ! Votre style de dessin est très bon et très persuasif. Pour la suite, prenez en compte le point de vue du lecteur, pour développer votre histoire : cela vous aidera à progresser encore plus vite.*".

Le Dauphin a été remis à Zilo DMK, artiste français, pour son histoire **Dream Maker - The Artist**. Enfin, le Coup de Cœur est revenu à deux autres français, Tiers Monde et Max, pour leur récit **Nako**.

es

Le Dauphin a été remis à Zilo DMK, artiste français, pour son histoire **Dream Maker - The Artist**. Enfin, le Coup de Cœur est revenu à deux autres français, Tiers Monde et Max, pour leur récit **Nako**.

A noter que Runtime est en ligne depuis le 24 mars sur la plateforme de lecture Shônen Jump +. Dream Maker et Nako seront publiés dès demain, mercredi 28 mars.

http://www.lefigaro.fr/bd/2018/03/19/03014-20180319ARTFIG00119-bill-sienkiewicz-le-casting-des-nouveaux-mutants

# Bill Sienkiewicz : «le casting des *Nouveaux Mutants* est spectaculaire»

Par Valentin Paquot | Publié le 19/03/2018 à 12:50

Bill Sienkiewicz, l'un des dessinateurs les plus iconiques du monde des comics était l'invité vedette du festival Magic de Monaco. *Fabbio Galatioto / Bill Sienkiewicz*

LE FIGARO PREMIUM
1€ le premier mois
Commentez

**INTERVIEW - Le dessinateur avait donné tout son talent dans les années 1980 pour l'un des premiers runs des *New Mutants*, spin-off des *X-Men*. La série est aujourd'hui rééditée alors que le réalisateur Josh Boon travaille à l'adaptation cinématographique des aventures des jeunes super-héros.**

-est-spectaculaire.php

Après Mark Millar, Mike Mignola, John Romita Junior, David Llyod, une autre grande signature des comics était l'invité du festival Magic de Monaco il y a quelques semaines: Bill Sienkiewicz. Le dessinateur, qui a commencé sa carrière chez Marvel avec *Moon Knight,* avait brisé le carcan graphique traditionnel dans les années 1980 en donnant vie à des épisodes restés culte des *Nouveaux Mutants* imaginés par Chris Claremont. De leur collaboration naîtra le personnage de *Legion* , qui a déjà été adapté pour la télévision l'année dernière. Quant aux *Nouveaux Mutants,* ils entameront leur carrière cinématographique en 2019, dans un film dirigé par Josh Boon, inspiré du run *Démon Ours* de Chris Claremont et Bill Sienkiewicz. Ce dernier a d'ailleurs été invité sur le tournage à plusieurs reprises et a donné son aval au film.

**LE FIGARO - Qu'est-ce qui vous a amené à dessiner?**

**Bill SIENKIEWICZ. -** J'ai toujours aimé raconter des histoires à travers mes dessins. Les super-héros en particulier. Quand on est enfant c'est agréable de se sentir aux commandes. Ça donne une échappatoire vital à toutes ces questions d'insécurités et de changement que l'on ressent en grandissant.

**Vous avez travaillé avec Chris Claremont, Frank Miller, Alan Moore, pour ne citer qu'eux. Quelles ont été les collaborations les plus faciles?**

J'ai eu énormément de chance de pouvoir travailler avec des auteurs aussi talentueux au long de ma carrière. Travailler avec Frank est très intéressant, car c'est aussi un artiste. Ce lien simplifie nos échanges. Il laisse toujours une marge pour le dessinateur dans ses scénarios. Chris, pour sa part, écrit des intrigues incroyables sans s'attarder sur les détails. Il y a le juste niveau d'informations nécessaires pour que je puisse me lancer. Chaque couple artiste-auteur est une relation, un comics est une conversation qui est à son apogée quand il y a une réelle et sincère collaboration entre l'auteur et le dessinateur.

**Et les plus difficiles?**

Alan Moore, est un scénariste très complexe. Sur *Big Numbers*, j'ai eu la sensation d'être juste au service de son histoire. C'est une relation complètement différente de ce que j'ai pu avoir avec Chris ou Frank. Par exemple, sur un script de Frank, je peux décider de m'attarder sur un détail, d'élargir un point de l'intrigue qui m'interpelle. Mais sur *Big Numbers*, impossible de changer quoi que ce soit, car ça n'aurait plus été l'histoire telle qu'Alan voulait la raconter.

**Le film *Les Nouveaux Mutants* de Josh Boon est adapté d'une de vos collaborations avec Chris Claremont. Que ressentez-vous à ce sujet?**

J'ai été invité sur le tournage. J'ai pu parler avec Josh Boon, le réalisateur, Knate Lee, le scénariste, et les acteurs. Et de ce que j'ai vu je peux vous dire que ça va être fantastique. Le casting est spectaculaire, d'Alice Braga (Dr Cecilia Reyes), à Henry Zaga qui joue Roberto (Solar) sans oublier Maisie Williams en Rahne Sinclair (Wolfsbane) ou Anya Taylor-Joy vraiment parfaite en Illyana (Magik) et Charlie Heaton pour Samuel Guthrie (Cannonball).

Proud Papa.

With New Mutants cast, (l-r) Anya Taylor-Joy, Henry Zaga, Blu Hunt, That Polish Guy, Maisie Williams, Director Josh Boone, Charlie Heaton, Alice Braga.

Chris Claremont and I couldn't be more thrilled and honored by Josh Boone and his committed team( family, really) of incredible talents bringing our young group of precocious precious kids to life.... Afficher la suite

1,4 K 112 214

**Est-ce que les acteurs choisis correspondent à votre vision des personnages?**

Aux États-Unis, il y a récemment eu un mouvement qui a fait prendre conscience de l'importance d'avoir des acteurs de l'ethnie qui correspond au personnage. Ça permet de respecter l'œuvre au plus près. Ils ont casté les meilleurs acteurs pour chaque rôle. Le résultat est phénoménal.

**Et au niveau de l'intrigue?**

Le fait que Josh et son équipe aient décidé de faire un film d'horreur est fascinant. Le comics, le *Démon Ours*, est plutôt sombre, déjà dans la trame de l'horreur. C'est très pertinent comme choix d'adaptation. Ça me fait penser à la superbe adaptation de *Légion* en série télévisée. Bien qu'inspirée du travail que l'on a réalisé, elle est sa propre entité.

**Qu'est-ce qui fait une bonne adaptation?**

J'aime quand ils comprennent l'esprit, l'essence de l'œuvre initiale mais qu'ils me surprennent par leur vision. C'est extrêmement gratifiant de voir ce type d'adaptation. Des fois à la fin d'un épisode de *Legion*, je vois mon nom dans les crédits et captivé par cette version j'en avais complètement oublié que c'était une adaptation d'une de mes œuvres. C'est un peu surréaliste comme sensation.

**Qui l'emporterais dans un combat entre Batman et Moon Knight?**

Je suis un grand fan de *Batman* . Mais c'est une question d'honneur de défendre mon petit. Moon Knight a de multiples personnalités. Il a aussi l'avantage sur Bruce Wayne de ne pas suivre un code éthique. Il est aussi riche, il était mercenaire, il a des pouvoirs les soirs de pleine lune... Tout ça fait que Moon Knight l'emporterait dans un duel face à Batman.

**À lire:** Les éditions Panini Comics publient mercredi un recueil *Les Nouveaux Mutants* par Claremont et Sienkiewicz, 36€, 512 pages, idéal pour se familiariser avec l'histoire avant la sortie du film.

https://www.christianpost.com/news/shenmue-iii-update-new-footage-and-screenshots-released-for-upcoming-game-219506/

# 'Shenmue III' Update: New Footage and Screenshots Released for Upcoming Game

Share On Facebook | Share On Twitter | +

By Kevin Reyes , Christian Post Contributor | Feb 27, 2018 12:01 PM

YS NET

One of many characters featured in the new batch of screenshots shown off at MAGIC 2018 for "Shenmue III."

"Shenmue III" recently made an appearance at this year's Magic Monaco conference and with it came a bunch of new screenshots showing off the much anticipated game as well as some new footage from an exclusive trailer shown at the event which has now leaked online.

The first thing to go over would be the new images that were officially released by Japanese developer Ys Net. All of the images can be found on the game's official website and there are four new shots in total.

The first image shows off a young child, smiling gleefully at something off-screen. The next has "Shenmue" protagonist Ryo standing near a currently unnamed woman that was first revealed some time ago. They appear to have a conversation on a bridge.

Third is of Ryo standing behind an old man. The final picture is of another new character, some muscular man that looks like he is about to get into a fight, presumably with Ryo.

Admittedly, none of these images make any sense without any real context and Ys Net has still been very hush about what they mean and just what the game will be about to begin with.

Outside of these new promotional images, they revealed a new trailer at the event that was supposed to stay behind closed doors. However, the trailer in question has leaked online and showcases some actual gameplay.

The leaked trailer shows Ryo training in hand-to-hand combat while also getting into some real scruffs himself. So far, it seems much of the interaction in the game comes in the form of quick-time events.

It should be noted that the footage is from an early build of the game and the developers have said that many of the more off-putting aspects in the video, such as the faces, have been fixed in the most recent build.

"Shenmue III" was first announced back in 2015 as a Kickstarter campaign. It is scheduled to be released by the second half of 2018.

http://www.japanfm.fr/article-5609-le-manga-laureat-du-magic-deja-sur-shonen-jump--.html

# Le manga lauréat du MAGIC déjà sur Shônen Jump + !

Yuuki K 12:05 - 27 mars 2018

**Le MAGIC organise depuis 2017 le MAGIC INTERNATIONAL MANGA CONTEST en partenariat avec la Shueisha. La gagnante de cette 2ème édition est l'américaine Joanne KIM avec « RUNTIME » déjà en ligne sur Shônen Jump +.**

Lors du 2ème concours international de manga qui s'est tenu le 24 février dernier au **Monaco Anime Game International Conference**, trois titres ont été repérés par le jury composés notamment de **Tite KUBO**, mangaka de « **Bleach** » mais aussi de **Hiroyuki NAKANO** et **Shûhei HOSONO**, tous deux rédacteurs en chef, l'un pour **Shônen Jump** et l'autre pour **Shônen Jump +**. Cette année, un prix supplémentaire a été adressé, un coup de cœur qui est français et va vers « **Nako** » de **Tiers Monde** et **Max**, la deuxième place du podium a été, quant à elle, attribuée à « **Dream maker – The Artist** » de **Zilo DMK**, elle aussi française. Mais la grande gagnante de ce concours international est l'américaine **Joanne KIM** avec « **RUNTIME** ». Etudiante, **Joanne KIM** est aussi une artiste autodidacte. Grâce à « **RUNTIME** » elle a su taper dans l'œil du jury et **Tite KUBO** l'a également félicité et encouragé à poursuivre son travail ainsi : « *Votre style de dessin est très bon et très persuasif. Pour la suite, prenez en compte le point de vue du lecteur, pour développer votre histoire : cela vous aidera à progresser encore plus vite.* ». Vous pouvez d'ores et déjà découvrir les premières pages de son manga sur le site ou l'appli du **Shônen Jump +**, d'abord en version japonaise, puis à la suite, en version originale, soit anglaise.

**Voici un résumé :** Les extraterrestres et les humains ont finalement établi un contact à travers la technologie extraterrestre et les trous blancs étranges dans l'espace. Bonne ou mauvaise idée ? Des forces et des savoirs-faire extraterrestres, des virus qui vous font répéter une action encore et encore, et des mini trous noirs qui ravagent la Terre … Deux humains, à la fois mystérieux et puissants à leur manière, pourront sauver leur planète natale comme découvrir les secrets derrière les phénomènes étranges qui se passe dans leur univers ?

Les lecteurs pourront ensuite, dès demain, découvrir en ligne « **Naked** » et « **Dream maker – The Artist** ».

Rappelons que le concours international de manga est ouvert à tous et permet au lauréat de gagner un séjour d'un mois au Japon, hébergement et billets d'avion aller-retour compris, avec une rencontre avec un éditeur de la **Shueisha**, un mangaka, et enfin, de voir la publication de son titre sur **Shônen Jump +.** Quant au dauphin, il verra également son titre publié sur **Shônen Jump +**.

**MAGIC** annonce que le concours de manga a été tant un succès qu'il est reconduit pour la prochaine édition du **MAGIC Monaco en 2019** (les candidats peuvent en principe envoyer leurs planches de mai à octobre, voir modalités sur le site). En attendant, la convention va partir hors de **Monaco**, du moins temporairement, puisque le **MAGIC** aura droit à une édition supplémentaire à l'**automne 2018**, à **Kyôto**.

Source : MAGIC
Visuel : extrait de couverture de « RUNTIME » ©Joanne KIM/Shibuya Productions/Shueisha

http://www.rpgfan.com/news/2018/7321.html

# Shenmue III Gets New Screenshots at Magic 2018

Four new pics for the third installment.

**02.27.18 - 9:29 PM**

Chris Gebauer

At Magic 2018 in Monaco, Ys Net unveiled a four new screenshots for Shenmue III. But for those of us not in attendance, the studio decided to let us in on the shiny new looking Shenmue.

High definition Shenmue child!

I really hope she is teaching him how to use a staff....

And it looks like Ryo is about to lay the smack down on this elderly man.

Aaaaaaaaaaand boss model. I'm calling it now.

Shenmue III is set to release on PlayStation 4 and PC during the second half of 2018 and will be published both digitally and at retail thanks to Deep Silver.

Source(s)

- Gematsu

Related Links

- Shenmue III Screenshots

http://www.3igame.com/%E3%80%8A%E8%8E%8E%E6%9C%A83%E3%80%8Bmagic-monaco-2018-%E6%9C%89%E6%96%B0%E7%89%87-%E7%B6%B2%E6%B0%91%EF%BC%9A%E5%80%8B%E6%A8%A3%E5%92%AA%E4%B8%80%E6%A8%A3%EF%BC%81/

PC PS4 多平台 2018-02-26 編輯部

# 《莎木3》MAGIC Monaco 2018 有新片 網民：個樣咪一樣！

是咁的，早兩年集資再推出嘅《莎木3》成為遊戲界神話，除左喺Kick Starter 光速集資之外，另一個令人印象深刻嘅地方絕對係佢嘅角色面相。琴日MAGIC Monaco 2018入面，製作人就公開左一條新嘅遊戲影片，入面展示左遊戲動畫，單單睇動畫就好似無乜大問題喇，但係大家最緊張嘅面相唔知又如何呢？

嗯，即係咁，唔知係唔係造型師問題，明明detail 度已經好左，同一時間好多元素亦跟得上時代，但係比例上真係點都差。配角都還好，男主角方面，個表情真係嚇你一跳，可能Fans們真係覺得唔錯，但在於唔係Fans又點睇呢...

遊戲將會於2018年下半年推出，而推出平台將會係PC及PS4，到底隻Game出到黎可以延續神話，定係一次過將神話打爛再沖落屎坑？

遊戲名稱：《莎木3》

遊戲類型：動作

開發: Ys Net

平台: PlayStation 4PC

推出日期: 2018年預定

https://www.booska-p.com/geek/new-tiers-monde-sort-son-premier-manga-nako-n88427.html

# TIERS MONDE SORT SON PREMIER MANGA « NAKO » !

Posté le 30 Mars 2018 à 15h55, par **RomaneDvl**

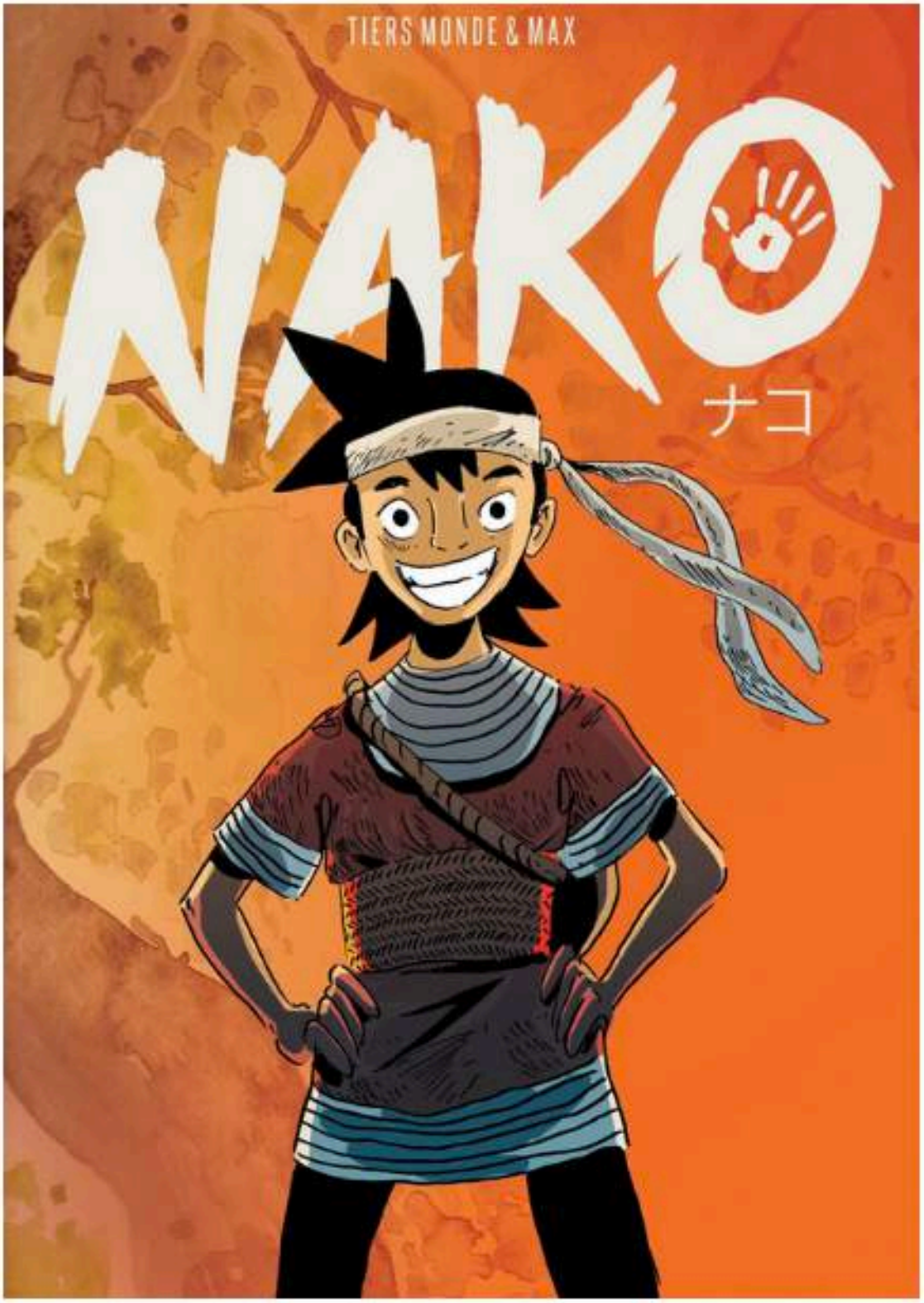
**Une annonce plutôt étonnante.**

Alors que le rappeur havrais se fait plutôt discret musicalement depuis l'année 2016 et la sortie de *No Future*, il nous revient aujourd'hui avec une annonce pour le moins étonnante. En effet, **il dévoile son tout premier manga en collaboration avec Maxime Masgrau.**

## Du rap au dessin

Rappeur emblématique de la scène havraise avec son ami **Brav**, avec qui il a créé le groupe Bouchées Doubles, **Tiers Monde se fait plutôt discret sur la scène musicale** depuis plusieurs années maintenant ; alors qu'il était pourtant très présent au début des années 2000. Et c'est dans un tout autre registre qu'il revient vers son public aujourd'hui, en révélant la sortie de son premier manga intitulé *NAKO*.

Un manga qui a été largement salué, et même **sacré "coup de coeur du jury" lors du festival MAGIC** (Monaco Anime Game Internation Conference) de Monaco**.** Une réalisation produite **avec l'aide non-négligeable du dessinateur Maxime Masgrau, créateur de nos fameux Booska'Press.** Ils présentent donc une oeuvre originale et atypique, saluée graphiquement par Tite Kubo, célèbre créateur du manga culte *Bleach*.




## Le manga se dévoile déjà

Comme si cette première surprise ne suffisait pas, l'annonce ne s'arrête pas là. En effet, **les premières pages du manga ont été récemment publiées en exclusivité au Japon, dans le Shônen Jump +**, ayant déjà vu naître de prestigieuses licences, à l'image de **Dragon Ball, Naruto, Bleach ou encore One Piece.** Aucun doute, donc, sur la qualité de cette nouvelle création, quand on connaît le talent de Maxime Masgrau, et la créativité du rappeur. **La publication française est actuellement en préparation, même si nous ne savons toujours pas quand elle sera livrée, et s'il y aura une suite.** Adeptes de mangas en tous genres, restez branchés, du très lourd ne va pas tarder à arriver !

http://fr.ign.com/shenmue-iii-rumored-tba-1/34317/news/shenmue-3-des-images-et-un-trailer-en-qte

Shenmue III / 25 février 2018

# SHENMUE 3 : DES IMAGES ET UN TRAILER EN QTE

J'aime

Diffusé à l'occasion du Magic Monaco 2018.

PAR SYLVAIN TRINEL → Attendu de longue date et toujours prévu pour 2018, **Shenmue 3** était au Magic Monaco 2018 en compagnie de son créateur, Yu Suzuki, afin de présenter le titre à un public composé de fans.

Durant cette conférence, il est notamment revenu sur le développement tumultueux du titre, précisant que sans l'argent du Kickstarter qui a permis au projet de se lancer - aidé néanmoins par Sony, le troisième épisode de la saga n'aurait jamais pu voir le jour. L'homme a aussi tenu à rappeler que le jeu était réalisé pour satisfaire les fans, avec un gameplay axé sur le combat, mais avec des éléments de romances. Votre relation avec Shenhua aura ainsi un impact sur les plats qu'elle pourra préparer, et d'une manière générale sur vos missions.

Yu Suzuki a enfin profité de cet événement pour **dévoiler publiquement la vidéo présentée aux journalistes lors de la GamesCom 2017**. Elle date donc un peu - et les animations faciales ne sont toujours pas au rendez-vous, mais elle permet de montrer des combats où les coups importants semblent se réaliser via un QTE classique.

**Découvrez le trailer du Magic Monaco 2018 :**

Et en attendant une date de sortie ferme et définitive sur PC et PS4, voyez également des nouvelles images de *Shenmue III* :

### Shenmue III : de nouvelles images

http://fr.ign.com/shenmue-3/34524/news/shenmue-3-aura-une-fin-ouverte-pour-une-eventuelle-suite

**Le Retour de Mary Poppins : premier teaser dans le vent**

Bethesda annonce sa conférence E3 2018

Westworld : une vingtaine d'images de la saison 2

Wootbox Power : un unboxing baston commenté par Ken Bogard

Electronic Arts annonce sa conférence E3 EA Play

**Le Retour de Mary Poppins : premier teaser dans le vent**

Bethesda annonce sa conférence E3 2018

Westworld : une vingtaine d'images de la saison 2

Wootbox Power : un unboxing baston commenté par Ken

Shenmue III / 2 mars 2018

# SHENMUE 3 AURA UNE FIN OUVERTE POUR UNE ÉVENTUELLE SUITE

J'aime Voire deux !

PAR VINCENT DE LAVAISSIERE → Si le succès, la qualité et surtout les joueurs sont au rendez-vous, **Shenmue 3 pourrait bien être suivi d'un potentiel quatrième épisode**.

Invité d'honneur du MAGIC Monaco 2018, Yu Suzuki, le créateur de la série *Shenmue*, a en effet expliqué que le troisième volet aura droit **à une fin ouverte afin de permettre le développement d'une éventuelle suite**.

« *Oui, la fin sera ouverte pour une suite. Il ne sera pas possible de finir avec ce troisième épisode* », a-t-il confié lors d'une interview avec Gamersflag.

Yu Suzuki pourrait cependant ne pas se contenter que d'un *Shenmue 4*. En 2015, lors d'un Q&A sur Reddit, le développeur japonais avait en effet expliqué avoir en tête des idées pour au moins « *cinq jeux* ».

**>>> Shenmue 3 : près d'une centaine de personnages**

« *Il y a en tout 11 chapitres qui constituent l'intégralité de l'histoire. Ces 14 dernières années, j'avais ainsi à l'origine prévu quatre ou cinq jeux dans la série. Si c'est possible, j'aimerais compléter l'histoire en 11 chapitres.* »

*Shenmue* 3 est prévu sur PC et PS4 courant 2018. En attendant une date de sortie plus précise, voici les images les plus récentes du jeu :

http://www.jeuxactu.com/shenmue-3-toutes-les-images-du-jeu-sur-ps4-112848.htm

# SHENMUE 3 : DES NOUVELLES IMAGES AVEC DES EXPRESSIONS FACIALES QUI LAISSENT PERPLEXE

On va certainement nous accuser de troller une nouvelle fois Shenmue 3, mais il faut bien admettre que les images dévoilée dans le cadre du MAGIC 2018 de Monaco ne nous ont pas vraiment rassurés. Il n'y a qu'à voir le visage mono-expressif de Ryo pour comprendre qu'il y a encore énormément de travail à faire au niveau des animations faciales, et c'est encore plus criant quand on voit le héros en action dans la vidéo ci-dessous. Même quand il est sur le point de frapper un vieillard, on a l'impression que ça lui en touche une sans faire bouger l'autre.

On croise les doigts pour que Yû Suzuki et ses équipes fassent le nécessaire et dynamisent un peu tout ça, même si l'on reconnaît qu'il y a du progrès en termes de qualité visuelle. Mais en l'état actuel des choses, ce sont surtout les fans de la première qui vont mettre la main à la poche pour Shenmue 3. On rappelle que la sortie du jeu reste programmée pour cette année sur PS4 et PC.

Shenmue III
©Ys Net Original Game©SEGA
Shenmue III

©Ys Net Original Game©SEGA
Shenmue III

©Ys Net Original Game©SEGA
Shenmue III

©Ys Net Original Game©SEGA
Shenmue III

https://gamergen.com/actualites/shenmue-iii-tour-images-bonne-qualite-magic-2018-etre-partagees-289392-1



PC PS4

# Shenmue III : au tour des images en bonne qualité du MAGIC 2018 d'être partagées

Le dimanche 25 Février 2018 à 12h16 par Alexandre S.

Source: **Ys Net**

**Vous vouliez des visages expressifs ? Les développeurs ont visiblement bien corrigé le tir.**

Hier s'est tenu le *MAGIC 2018* (*Monaco Anime Game International Conferences*) dans la cité monégasque, l'occasion pour **Shenmue III** de refaire parler de lui, comme prévu, lors d'une conférence s'étant tenue sur place.

Lors de celle-ci, **de nouvelles images du jeu plutôt prometteuses ont été partagées**, prises en photos et relayées sur la Toile par les fans. *Ys Net* n'a pas mis longtemps pour **partager sur le site officiel de Shenmue III ces captures en bonne qualité**. Rien de bien neuf donc, mais les visages sont tout de même mieux que par le passé, notamment sur l'aperçu vidéo qui avait été montré à la *gamescom 2017*...

**Shenmue III** devrait paraître dans la deuxième partie de l'année sur PS4 et PC, au format numérique, mais aussi physique, grâce à *Deep Silver*.

http://www.clique.tv/le-rappeur-tiers-monde-sort-son-tout-premier-manga-nako/

30 mars 2018

# Le rappeur Tiers Monde publie un manga au Japon dans le mythique magazine Shonen Jump (!)

On savait que le rappeur havrais Tiers Monde (dit « Le Tiers », membre de l'écurie Din Records) était fan de manga : il y fait souvent allusion dans ses textes, et l'un des morceaux de son dernier album *No Future* s'intitulait même « Death Note », en hommage au chef d'œuvre d'Ōba et Obata. En revanche, on était loin de se douter qu'il était lui-même en train d'en écrire un…

> **La nouvelle est tombée hier : le rappeur Tiers Monde a remporté un Prix Spécial avec son tout premier manga, *Nako,* qui lui vaut d'être prépublié cette semaine au Japon.**

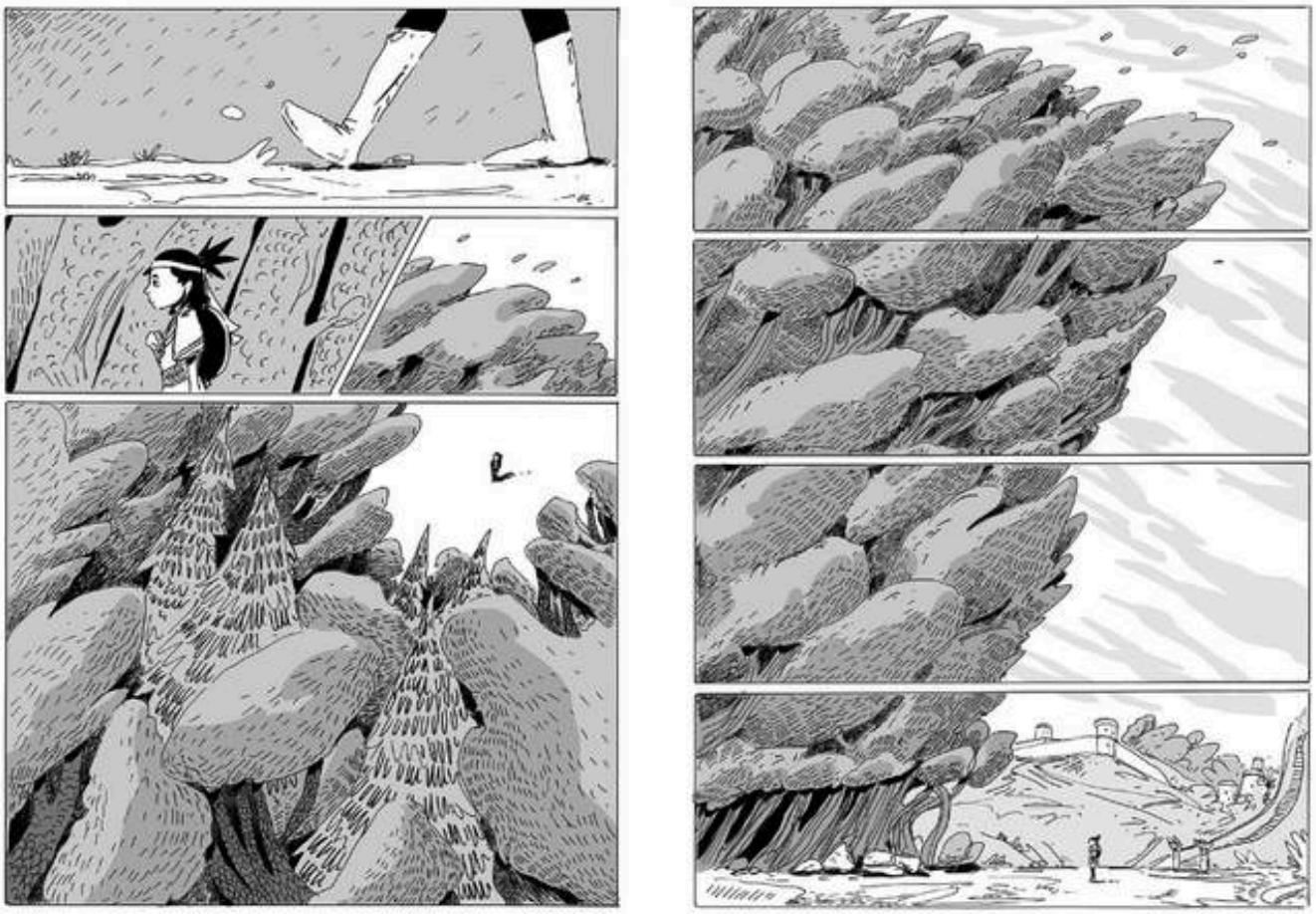
Les dessins de la série sont assurés par Maxime Masgrau (dit Max), illustrateur connu pour réaliser les dessins humoristiques d'actualité sur le site Booska-P, à qui Tiers Monde avait confié le design de la pochette de son dernier album, *No Future* (depuis, Max a également conçu des covers pour Médine, Demi Portion, Bakar, Oumar et Brav)…

Les deux hommes sympathisent lors du projet, et décident d'imaginer ensemble un manga. Ce sera *Nako*, une histoire dans les plus purs codes du manga nekketsu : dans un monde où la nature est mise à mal, un jeune garçon fougueux (et sans père) part dans une quête initiatique. Particularités ? Le trait foisonnant et tout en courbes de Max est très européen, tandis que, dans l'histoire, Tiers Monde glisse quelques traits d'humour et des allusions à la communauté des fans de Din Records (par exemple, Nako vient du village des « convaincus », terme utilisé par Médine pour qualifier ses supporters).

*Extrait du chapitre 1 de Nako (à lire de droite à gauche).*

Fin février, le duo s'inscrit au concours international de manga organisé lors du *Monaco Anime Game International Conférences (MAGIC)*, présidé par… Tite Kubo, l'auteur du manga *Bleach.* Surprise : Tiers Monde et Max remportent le prix du Coup de Cœur du Jury, qui leur vaut d'être publiés au Japon en exclusivité dans la version numérique du Shônen Jump+, le mythique magazine qui a découvert et publié *Dragon Ball, Naruto, Bleach* ou encore *One Piece*…

Le premier épisode de *Nako* est disponible gratuitement en ligne dès aujourd'hui : il fait 46 pages, avec une version en japonais suivie d'une version en français. Et c'est bien la première fois que l'on voit une VO de scans japonais être écrite dans notre langue… <3



*Extrait du chapitre 1 de Nako (à lire de droite à gauche).*

*Nako* est lisible sur le site du Shonen Jump+ en cliquant ici.

Aucune sortie en France de *Nako* n'est pour le moment annoncée, mais vous pouvez suivre Tiers Monde sur ses réseaux sociaux :
Twitter : tiersmonde
Facebook : Tiersworld
Instagram : tiersmonde

https://www.theoasg.com/articles/joanne-kim-manga-contest-runtime-interview/8526

# Joanne Kim: MAGIC Manga Contest Winner, and Creator of RUNTIME Interview

By Justin / in Articles / on Tuesday, 10 Apr 2018 10:00 AM / 0 Comments / 499 views

**The 20 year old sophomore chats about creating RUNTIME, going to Monte Carlo, and how big Kinokuniya helped her out, before and after she won!**

With help from Kinokuniya, I was able to reach out to Joanne Kim. She happens to be the winner of Monaco Anime Game Conference's manga contest, which concluded its 2nd year of running this past February — this means she'll be going back to Japan over the summer to see if a Shueisha editor will pick up a work from her. Over email I passed along some questions to her, and she shared what it was like to take part in the contest, alongside what's next for her:


SUBSCRIBE TO THEOASG

Subscribe for reviews of the latest anime and manga titles, and features involving the industry.

Join 168 other subscribers

Email Address

Subscribe

WAYS TO SUPPORT THE INDUSTRY

POPULAR POSTS

How You Can Read Manga Legally in 2016 - 8468 views

How You Can Watch Anime Legally in 2016 - 7338 views

**TheOASG: Tell me a bit about yourself and what moment or event inspired you to become an artist.**

**Joanne Kim:** I'm a sophomore attending community college who wants to transfer to a university soon to major in Game Design and/or Animation. I can't remember when I started drawing, but it was always something I enjoyed doing since I was a tyke. Showing and gifting people with art was something I did since kindergarten because it made me happy.

**How did you find out about the manga contest being held by MAGIC?**

I was looking for some motivation to draw during the summer because I was stuck in a rut (or artist's block), so I was watching and reading up on anime or manga that came across my mind. The next thing I knew, I was surfing through random *Bleach* episodes, manga chapters, and articles related to it. Eventually, I found an article about the manga contest and by that time I only had less than 4 months to enter and, well, here I am.

**How did the creation of *RUNTIME* begin? Did you have an idea in mind, start with characters, or something else?**

*RUNTIME* was a story I worked on in secrecy since the beginning of high school. I was always drawing fan comics or art about popular shows or manga but never really attempted to create an original work. I think I got the base idea of the story from an old dream I had, which was about humans meeting aliens and having a good time — and the world kinda ended out of nowhere. It was funny to me at the time, so I started to work on the idea more seriously by planning and fleshing out the story, characters, etc.

**How much time did you spend working on it, and how did you feel when you finished it?**

I had *RUNTIME's* main story points planned out since I worked on it throughout high school — but as for the manga entry, it took me a good three months or so to plan and draw everything out. Just the planning part took one month because it was a struggle to condense and simplify *RUNTIME's* main story into less than 45 pages, and I redrew thumbnails multiple times whenever I felt unsatisfied with the layout or script. When I finally finished my entry, I felt that I could've done better but because of the limited time I had, I just accepted and felt proud of myself.

**First, how did you feel when you found out you were a finalist? Then what was your immediate reaction when you were told you won the whole thing?**

Honestly, I was surprised and grateful that I got into the top 10 selected entries because it gave me a boost to keep drawing since my art went that far in a worldwide contest. I was even more surprised, flabbergasted actually, when I was picked to be in the top five and got the opportunity to go all the way to the Magic Monaco conference in Monte Carlo. When the judges announced me as the winner there, I didn't even register that they said my name until I heard my older brother, who came with me on the trip, next to me yelling, "GO UP THE STAGE! JOJO, YOU DID IT!" All in all it was an incredible and unforgettable experience, and I'm still processing it all because it happened so fast.

**I think Kinokuniya highlighting you in their newsletter (and having a dedicated page) tells it all, but how big of a role did they play as you created your work?**

As the newest addition to the team in Kinokuniya in Carrollton, I'm very indebted to them for their kindness and support about my participation in the contest. I was already a huge fan of the store before I joined because I went there to purchase art supplies and reference books for my works, many of which helped me create *RUNTIME* in the first place. I'm glad they didn't think of me weird when I worked with ink stained hands, and I was relieved that they were understanding when I had to travel out of the country for a week. Also, I am super not over Kinokuniya highlighting me on their site as well as notifying subscribers about me. It's the kindest act a company or a workplace has ever done for me, honestly.

**You made the trip to Monte Carlo, to the MAGIC location...and got to meet a lot of important people! What stood out to you the most when you got there?**

When I first entered the Forum, I was very impressed with the building and the booths in it. There was this one booth that had really cool costume props from memorable super hero movies like a very detailed Black Panther helmet, and there were tons of talented cosplayers donning outfits with incredible detail!

**Since *Bleach* is one of the titles that inspired you, how did you feel when you met Tite Kubo?**

I actually did not meet Mr. Tite Kubo at Magic Monaco because of health problems, but I was very honored to meet the other judges. Seeing Mr. Hosono and Mr. Nakano at the panel honestly gave me huge anxiety; however, they were very cool and even asked me questions after my presentation! Ms. Cibot, from Shibuya International and one of the contest judges, was very welcoming and professional at translating between three different languages! And Mr. Biscay was also very chill and friendly, and his encouraging smiles helped me feel less nervous during my presentation.

When I do get the chance to meet Mr. Kubo on my trip to Japan in the summer, I'll probably disintegrate on the spot from his presence. It'd be a huge honor since he and his manga *Bleach* were very influential in my growth as a artist.

**Throughout this whole experience, from starting *RUNTIME* to your trip to Monaco, what turned out to the biggest surprise along the way?**

The amount of support from my family, friends, and everyone else (online or in real-life) will always surprise me the most. I joined the contest to raise my self-esteem and to see if there are people out there who'll enjoy an original work from me. Some of my friends knew I worked on *RUNTIME* for the longest time and encouraged me to continue working on it till I'm satisfied and ready to show it to them. Even though I was self-conscious to share my entry and story until it went public, everyone kept rooting for me till the end. Some even helped pay for my trip to Monaco when I thought I couldn't afford and attend. Without them, I don't think *RUNTIME* would've existed.

**What did this experience make you realize as a creator?**

Before the contest, I always felt lost about what I should be doing in life — I was really unsure about my future and felt really guilty over not having a plan after graduating university, even though my parents and friends think I do. Art was something I turned to whenever I had that "lost" feeling or just whenever I was at a rough patch in life. Art doesn't solve problems, but it makes me forget about them.

However, I never considered it to be something that I might do as a career because it was a far off, unrealistic dream to me — I just wasn't that confident in my skills. But after this whole experience, I think I'm more confident at what I'm doing now, so I'm glad I grasped the opportunity to enter the contest. My future is still foggy, but the contest helped clear it up a bit and let me have a brighter mindset towards it.

So creators out there, don't think too low of yourself! Don't be too discouraged to start projects or join a contest because you all have hidden potential that should not be neglected.

**To confirm, *RUNTIME* is being serialized in Shonen Jump+ correct? If so, what can you say the future will be for the manga? Are you balancing this and school?**

I believe my entry will just be published on the Shonen Jump+, not serialized. But on my trip to Japan, I may get the opportunity to work with an editor and may result with *RUNTIME* being serialized. Honestly, that would be the dream. If that dream becomes a reality, then I'd quit school in a heartbeat. (Or take only online classes.)

**Finally, where can people reach out to you to say hi or check out your art?**

You can find me on Twitter, Tumblr, and Instagram through my username @mirshroom! Definitely feel free to drop by and say hello; I don't bite!

*Thanks to Ms. Murakuni and Mr. Watanabe from Kinokuniya for helping set up the interview opportunity. You can check out Joanne's work on the Shonen Jump+ page (English translation starts at pg. 39). A synopsis:*

> "Aliens and humans have finally made contact through alien technology and weird white holes in space, which may or may not have been a good idea. Alien-like strength and abilities, viruses that make you repeat one action over and over, and mini black holes ravaging the Earth... Will two humans, both mysterious and powerful in their own ways, be able to save their home planet as well as uncover the secrets behind the strange phenomena happening in their universe?

http://www.gameblog.fr/dossier_1129_shenmue-3-cedric-biscay-y-a-joue-et-il-nous-en-parle



# Shenmue 3 : Cédric Biscay y a joué et il nous en parle

Par Romain Mahut - publié le 1er Mars 2018 à 18h20

**Yu Suzuki n'est pas la seule personne avec qui nous avons pu parler de Shenmue III lors du MAGIC 2018, qui s'est déroulé samedi dernier au Grimaldi Forum de Monaco. Nous avons également profité de l'événement pour parler avec Cédric Biscay, patron de Shibuya Productions, organisateur du MAGIC et accessoirement producteur de *Shenmue III*. Fan de Shenmue de la première heure, Cédric Biscay a déjà eu plusieurs occasions de prendre le jeu en main. Même s'il est partie-prenante dans le projet, nous avons malgré tout souhaité obtenir son ressenti sur *Shenmue III* et parler de la communication autour du jeu.**

## Interview de Cédric Biscay au MAGIC 2018

**Gameblog : Il y a quelques mois, tu postais sur Twitter une photo de toi avec Yu Suzuki accompagnée d'un texte expliquant que tu venais de jouer à *Shenmue III*. Peux-tu nous dire ce que tu as ressenti lorsque tu t'es retrouvé derrière l'écran, manette en main, avec *Shenmue III* devant toi ?**

**Cédric Biscay :** Franchement, j'ai failli écraser une petite larme et je pense que je l'ai versée à l'intérieur. Tu sais que *Shenmue II* se terminait d'une certaine manière, et là tu retrouves Ryo, pad en main, tu gambades, tu fais des trucs, tu joues au jeu... C'est complètement extraordinaire pour quelqu'un qui adore *Shenmue*. Ça fait des années qu'on attend tous la suite, et là tu prends la manette, tu joues avec ton perso, il y a les interactions, tu es dans *Shenmue*. Et tu es dans *Shenmue* tout de suite, il n'y a pas d'impression initiale du genre "*c'est pas Shenmue*." C'est comme si on revenait des années en arrière, mais évidemment avec la technologie actuelle. C'est super cool. J'étais comme un fou.

**Et même s'il s'agit de *Shenmue*, il doit également y avoir la sensation de découvrir quelque chose de nouveau...**

Carrément. J'ai trouvé ça super. Évidemment, quand on montre des vidéos, on ne peut pas savoir à l'avance si ça va plaire au public. Mais quand je joue je me dis "*ce Shenmue, j'achète*". Évidemment, je suis le producteur du jeu, donc c'est logique que je dise ça. Lorsque je parle du MAGIC je dis que si je ne l'organisais pas, j'irais le visiter. Si je ne produisais pas ***Shenmue III***, je l'achèterais. Je ne suis pas un commercial en plus.

**Est-ce que tu peux nous décrire ce que tu as vu ? Est-ce que c'était le début du jeu, est-ce que cela se situait en cours d'aventure ? Qu'est-ce que tu as pu faire dans le jeu ?**

J'étais plutôt en cours d'aventure. Je me suis pas mal baladé, j'ai fait quelques mini-jeux et eu des interactions avec des personnages. Au fond, c'étaient des choses que l'on va faire tout au long de la partie. Et ça a touché ma fibre nostalgique. Comme beaucoup de joueurs, j'étais fan des mini-jeux de *Shenmue*. Et même s'ils ne représentent qu'une petite partie de *Shenmue*, on a tous été pendant des heures à faire des high scores sur tel ou tel truc et c'était super cool. J'ai pas mal navigué dans le jeu en fait.

**Les mini-jeux auxquels tu as joué étaient inédits, des mini-jeux tirés des précédents *Shenmue*, ou un mélange des deux ?**

Un mélange des deux.

**Comme l'a montré ton tweet de ce matin, tu as rejoué au jeu depuis. Est-ce que tu as noté une évolution, des changements, ou est-ce que ça en est au même niveau que ce que tu avais vu à la fin de l'année dernière ?**

Le truc, c'est que je trouvais déjà le jeu super beau. J'aimerais bien qu'on montre un peu de gameplay car ce qu'il y a à montrer est déjà fou. Ce n'est pas comme si on avait rien et que l'on retenait un peu l'info. On a des choses à montrer qui, normalement, valident tout le truc et satisferont tout le monde. Je le trouve super bien avancé et je pense qu'on va vraiment kiffer l'aventure.

**N'est-ce pas un peu frustrant d'avoir Yu Suzuki au MAGIC, avec une version jouable et avancée de *Shenmue III*, et de ne pas pouvoir en montrer davantage au public ?**

Pour moi, ce n'est pas frustrant d'un point de vue business, car je sais comment se font les choses. Mais comme je suis un fan, je comprends totalement la réaction des autres fans. Un autre problème, c'est que comme je suis un vrai fan de *Shenmue*, quand il y a d'autres vrais fans qui viennent me voir, je me dis "*moi je vois des trucs alors qu'eux ne savent rien*". Il y a des backers Kickstarter, il y a des joueurs, et tu as envie de leur montrer des choses, mais tu ne peux pas car il y a des règles, un processus commercial, il y a des choses à valider. C'est sûr qu'en tant que fan, j'aimerais partager. Mais je comprends qu'en tant que business, dans le jeu vidéo, tu as des milestones et tu ne peux pas montrer des trucs n'importe quand. On a quand même de la chance d'avoir pu montrer tout ce qu'on a pu montrer depuis le début. Ce qu'on a montré au MAGIC il y a deux ans, c'était quand même très en amont. On avait montré ce village par exemple. On essaie de montrer des images, ce n'est pas une communication habituelle. On essaie de montrer plus de choses que les autres, car nous devons en montrer.

**Et est-ce que cela ne risque pas de devenir une communication plus habituelle maintenant qu'il y a Koch Media, un éditeur de jeux vidéo qui fait les choses à sa manière ?**

Je pense que les gens de Koch Media savent ce qu'ils font. Et les gens de chez Koch Media sont également fans de Shenmue. Sans langue de bois, ils vont faire au mieux pour le jeu. Si on ne montre pas d'images à ceux qui en attendent, il y aura toujours cette frustration, cela ne sera pas la faute de Koch Media. Eux, ils vont communiquer de manière à ce que le jeu se vende, c'est leur job. L'idée, c'est que ça soit un succès commercial, et je pense qu'ils vont réaliser la communication adaptée.

**Est-ce que tu penses que c'est bon pour une sortie en 2018 ?**

Nous sommes partis sur 2018. Je suis quelqu'un d'honnête. Quand il devait sortir en décembre 2017, quand je disais qu'il allait sortir en décembre 2017, c'est parce qu'il était vraiment prévu à cette date là. Et ce, jusqu'à ce qu'on décide de le retarder. Donc maintenant nous disons 2018, c'est parce qu'il est vraiment prévu pour 2018. Après, nous ne sommes pas à l'abri qu'il se passe quelque chose, d'un souci particulier. Mais ce n'est pas à l'ordre du jour pour le moment.

**Officiellement, tu es producteur de *Shenmue III*. Est-ce que tu peux nous expliquer en quoi consiste ton rôle précisément ?**

Historiquement, à l'origine du projet, mon rôle était de trouver du financement. C'est le vrai rôle d'un producteur dans tous les domaines. En même temps, je suis quelqu'un qui connaît bien *Shenmue*. J'ai la chance que Yu Suzuki me demande parfois mon avis sur ce qu'il est en train de faire : "*est-ce que cette partie est bonne, est-ce que cela va plaire aux fans, est-ce que c'est suffisamment cool, etc.*". Ça peut paraître un peu léger mais je suis la personne à l'extérieur du développement mais qui est suffisamment à l'intérieur de la team pour livrer un ressenti par rapport à ce qu'attendent les fans. Quand on est toujours la tête dans le guidon à faire son truc, on ne sait pas forcément si l'on conserve le feeling d'avant. Voilà le genre de petits conseils que je donne. On (Shibuya Productions, ndlr) aide aussi avec la promotion, via le MAGIC par exemple. Évidemment, maintenant qu'il y a Deep Silver, ils vont s'occuper principalement de la promotion. Ils ont ce rôle d'éditeur qui n'est pas du tout notre métier. Mais nous sommes là à chaque étape en tant que producteur du jeu.

**Tu as contribué à faire revenir *Shenmue* d'entre les morts. C'était une licence quasiment enterrée dont SEGA ne voulait quasiment plus entendre parler. Est-ce que tu voudrais faire la même chose avec une autre licence du jeu vidéo ?**

Oui évidemment, il y a des jeux que j'aime beaucoup et qui n'ont pas eu de nouveaux épisodes depuis un moment. Je ne vais pas te citer le jeu sur lequel on pense travailler, mais il y a des licences comme Panzer Dragoon qui méritent un nouvel épisode. C'est moins ancien mais ça mérite qu'on s'y intéresse un petit peu. Il y a Nights aussi, mais Yuji Naka est parti chez Square Enix... *Panzer Dragoon* c'est pas mal. Mais je ne travaille pas sur *Panzer Dragoon*. Je kiffe aussi Enemy Zero. Je suis un des seuls mais je kiffe *Enemy Zero*, et ça serait cool de faire un nouvel épisode.

**Tu pourrais donc aider à mettre sur le devant de la scène une licence "morte" ?**

C'est quelque chose qui est envisageable oui, et surtout avec des jeux qui m'ont plu. C'est le principe du truc. Je ne fais pas un cahier des charges avec étude de marché. C'est au feeling. Alors, il faut évidemment qu'il y ait les deux, tu peux pas juste faire ton kif. Et cela s'applique aussi avec *Shenmue*. *Shenmue*, c'est un saga. Le but, c'est quand même de vendre pour ensuite pouvoir continuer la saga. Ça me paraît plutôt simple comme idée. Si ***Shenmue III*** fonctionne, cela donnera peut-être des chances de faire autre chose. Ce sont de vraies possibilités.

---

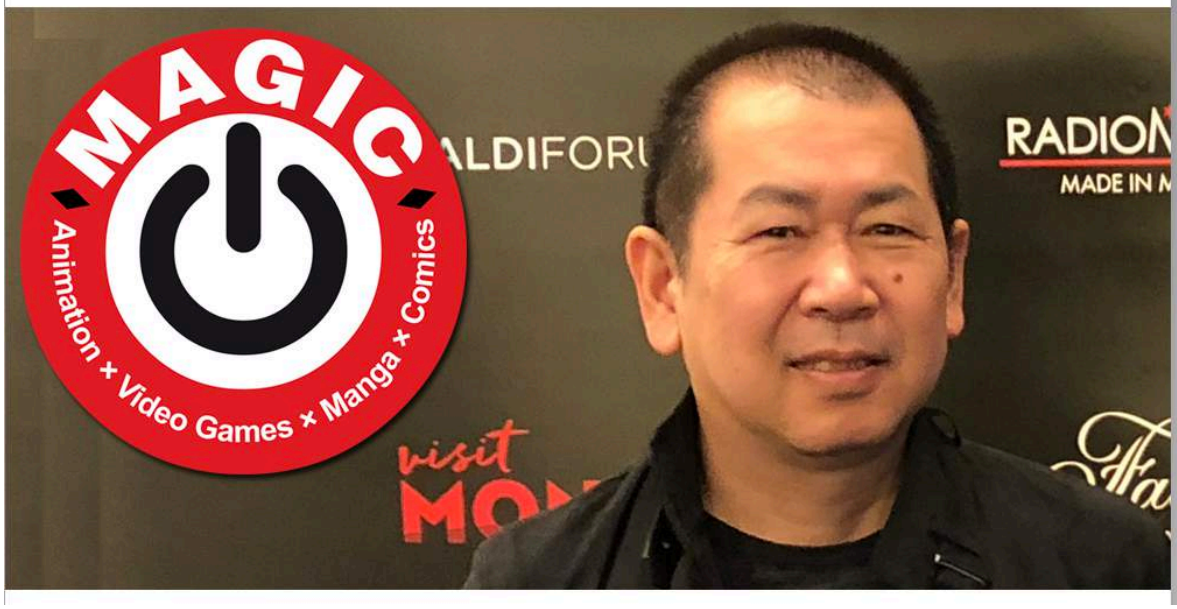
http://www.gameblog.fr/dossier_1128_shenmue-3-systeme-de-combat-developpement-version-switch-yu-

ON AIR GAMEBLOGTV c'est votre chaîne de jeu video 24/7 : Débats • Tests • Jeux en direct • Reportages • Coulisses • Interviews • Rétro-Gaming • Chat



# Shenmue 3 : Système de combat, développement, version Switch... Yu Suzuki nous répond

Par Romain Mahut - publié le 28 Février 2018 à 15h00




**Samedi dernier se déroulait au Grimaldi Forum de Monaco la quatrième édition du festival MAGIC, organisé par Shibuya Productions. Yu Suzuki avait fait le déplacement dans la principauté pour parler de Shenmue III et aller à la rencontre des joueurs et de la presse. Nous avons donc profité de cette occasion pour parler de *Shenmue III*, du rapport qu'il entretient désormais avec SEGA, de son avis sur Yakuza et même du guide touristique Shenmue avec le célèbre Game Designer. Et puisque c'est dans l'air du temps, nous avons même essayé de lui demander si *Shenmue III* avait des chances de sortir sur Nintendo Switch.**

## Interview de Yu Suzuki au MAGIC 2018

**Gameblog : Vous avez expliqué que le système de combat serait différent de celui des deux premiers Shenmue. Est-ce que vous pouvez nous expliquer ce nouveau système ?**

**Yu Suzuki :** Tout le jeu est réalisé à l'aide d'un nouveau moteur. Les (systèmes de combat des) deux premiers Shenmue étaient réalisés sur la base de Virtua Fighter 1 et 2. Shenmue III propose quant à lui quelque chose de nouveau.

**Pouvez-vous nous préciser en quoi c'est nouveau et différent ? En termes de prise en main par exemple.**

Je ne peux vous donner trop de détails pour le moment, mais je peux vous dire qu'il y aura des livres pour apprendre des techniques. Récupérer ces livres permettra d'apprendre de nouvelles attaques. Le jeu proposera toujours des combats en temps réel mais c'est un système qui va davantage dans le sens de la narration. Il n'est plus questions de combats mettant l'accent sur le timing et qui nécessitent d'appuyer sur un bouton à un moment précis. À l'inverse d'un Beat'em All classique, les combats de Shenmue profiteront d'une mise en scène proche de ce qu'on peut retrouver au cinéma. Ils auront cette touche unique que seul un jeu Shenmue peut avoir et que les fans reconnaîtront sûrement. On pourra utiliser certaines anciennes techniques et réaliser certains combos, mais cela ne sera pas aussi difficile que dans Virtua Fighter.

**Dans Shenmue I et II, les heures s'écoulaient en temps réel, la nuit tombait et certains rendez-vous étaient donnés à un horaire précis. Est-ce que ce système sera toujours exploité dans Shenmue III ?**

C'est à peu près le même système que dans les deux premiers Shenmue. Une heure dans le monde du jeu représente quatre minutes de temps de jeu. Une heure dans le monde réel correspond à une journée dans le monde de Shenmue.

**Pendant son temps libre, Ryo pouvait aller jouer à d'anciens jeux de Yu Suzuki comme Space Harrier ou Hang-On dans Shenmue I et II. Cette possibilité existera-t-elle toujours dans Shenmue III ?**

Pour les mini-jeux que l'on retrouvait comme dans Shenmue 1 et 2, sachez que nous y pensons. Mais je ne peux rien répondre pour l'instant.

**Même si Shenmue III est la suite de directe de Shenmue II, en quoi Ryo Hazuki est-il différent ? Son comportement a-t-il changé ?**

Il ne change pas trop. On m'a souvent dit que Ryo est le personnage qui a le plus de mal à capter l'atmosphère qui règne dans une pièce et à se comporter en conséquence, et cela n'a pas changé.

**Quelle est la plus grosse difficulté que vous avez rencontré pendant le développement de Shenmue III jusqu'à présent ?**

À mon avis, la plus grande difficulté est de traduire ce que j'ai envie de faire et de l'expliquer exactement à mon équipe. C'est une difficulté que l'on peut rencontrer n'importe quand, mais c'est vraiment ce qu'il y a de plus compliqué pour moi. Par exemple, si je veux intégrer dans le jeu le coup de poing parfait (il mime le mouvement d'un coup de poing), c'est difficile de le décrire à quelqu'un d'autre. On va par exemple me demander la vitesse du coup de poing. Lorsque vous mangez et que vous trouvez que ce n'est pas assez salé, si on vous demande combien de grammes de sel il manque, c'est difficile à dire. Toutes les nuances et les spécificités qui font que Shenmue est Shenmue ne peuvent pas être décrites comme des caractéristiques, c'est plus compliqué que ça.

**Et de quoi êtes-vous le plus fier dans Shenmue III ?**

L'originalité (en Anglais dans le texte, ndlr).

**Aux dernières nouvelles, Shenmue III est prévu pour 2018. Pensez-vous que c'est un objectif réalisable ? Est-ce que c'est bon pour cette année ?**

Je fais de mon mieux pour que cela soit le cas.

**Lorsque Shenmue III a été annoncé en 2015, il l'a été sur PS4 et PC. Depuis, la Switch est sortie. Elle cartonne et les joueurs réclament tous les jeux sur Switch. Est-ce que c'est une possibilité, et pas nécessairement en 2018, que Shenmue III sorte sur Switch ?**

C'est une information confidentielle (rires).

*[À ce moment là, nous commençons à poser la question suivante quand Yu Suzuki reprend la parole.]*

Attendez une seconde, excusez moi. Au sujet de la Switch, je voudrais dire qu'il n'y a rien de prévu pour le moment.

**Le développement de Shenmue III a dû se faire avec l'autorisation de SEGA, car la licence et les personnages lui appartiennent toujours. En ce qui concerne Shenmue III, quels types de rapports entretenez-vous avez SEGA aujourd'hui. Avez-vous besoin d'obtenir la validation de certaines choses ? Ou travaillez-vous en totale autonomie ?**

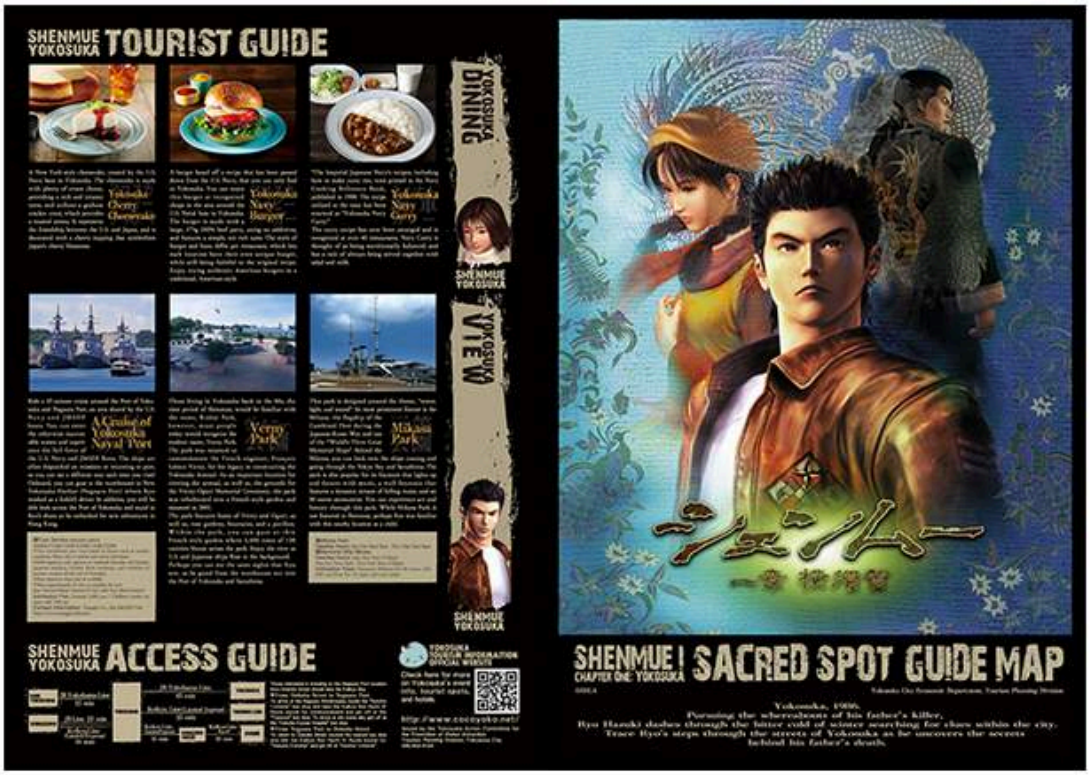
J'entretiens de bonnes relations avec SEGA. Je suis toujours conseiller pour SEGA en parallèle. Nous sommes en contact régulièrement et tout se passe bien. Je les tiens au courant quand on passe des caps, des *milestones* importants. SEGA sait très bien qu'un Shenmue ne peut être créé que par Yu Suzuki. C'est ma création. Ils ne sont pas derrière moi à vérifier chaque élément. Nous sommes sous licence SEGA mais c'est moi qui dirige les choses.

**Il y a un peu plus de deux ans, Ryo Hazuki était un des héros du jeu Project X Zone 2 sur 3DS. Est-ce que vous avez été consulté au préalable en ce qui concerne l'inclusion de votre personnage dans le jeu ?**

J'en ai entendu parler mais on ne m'a pas demandé mon avis.

**Depuis la sortie de Shenmue II, SEGA a commercialisé la série des Yakuza qui est souvent comparée par les joueurs à Shenmue. Que pensez-vous de Yakuza ?**

Les Yakuza et les Shenmue ont beaucoup de similarités mais... Je n'aurais pas dû dire ça. Oui les jeux se ressemblent. Mais Shenmue a été le premier jeu réellement open world de ce type et SEGA l'a beaucoup apprécié et soutenu. Par la suite, Yakuza a continué sur cette lancée et a permis à SEGA d'être le précurseur de l'Open World à l'époque avec (Toshihiro) Nagoshi-kun (le suffixe "kun" est utilisé comme marque d'affection et de proximité, ndlr) en tant que réalisateur du projet Yakuza. Et je pense que c'est bien que SEGA ait continué dans cette direction. Je suis très content que ça se soit déroulé ainsi car de grands titres tels que Grand Theft Auto on pu voir le jour grâce à tout cela.




**Il y a quelques semaines, la ville de Yokosuka a sorti un guide touristique officiel Shenmue en partenariat avec SEGA. Ce dernier montre les lieux réels qui ont inspiré ceux du jeu et fait référence aux personnages. Quelle est votre opinion à ce sujet ?**

Je suis très heureux que la ville de Yokosuka ait créé ce guide. Du fond du coeur. Je trouve que c'est quelque chose de très bien, très intéressant et très rigolo à la fois. J'ai moi-même pu voir le guide et je trouve que c'est intéressant de faire cette collaboration avec la ville. Les fans peuvent se rendre dans la ville et cela peut les inciter à la visiter. On peut aller dans le restaurant de curry qui se trouve dans le jeu. C'est incroyable !

**Si vous pouviez vous adresser directement aux fans de Shenmue qui attendent Shenmue III et leur demander de garder une chose précise à l'esprit à son sujet, que leur diriez-vous ?**

C'est une question difficile. Je dirais que je fais de mon mieux, je suis à fond, à 100% sur Shenmue. S'il vous plaît, continuez d'attendre le jeu avec impatience.

https://www.games-geeks.fr/magic-2018-compte-rendu-de-quatrieme-edition/

En ce samedi (pluvieux) 24 février a eu lieu la quatrième édition du MAGIC (Monaco Anime Game International Conference) à Monaco. Pour rappel, le MAGIC est un événement organisé par la Société **Shibuya Productions**, ouvert à tous et se tenant au Grimaldi Forum Monaco. Et comme l'an dernier, l'équipe Shibuya m'a donné l'occasion de faire parti du staff. Et pour cela je les remercie profondément. J'ai passé 2 jours au top et j'ai eu la chance de pouvoir rencontrer Jacky un des animateurs du club Dorothée et surtout pas mal de cosplayeurs pour lesquels je suis leur travail depuis quelques temps déjà. Mais avant de revenir sur le coté staff et cosplay, passons d'abord aux annonces qui ont eu lieu durant cette quatrième édition du Magic. Alors désolé mais en étant staff, je n'ai pas pu assister à toutes les annonces

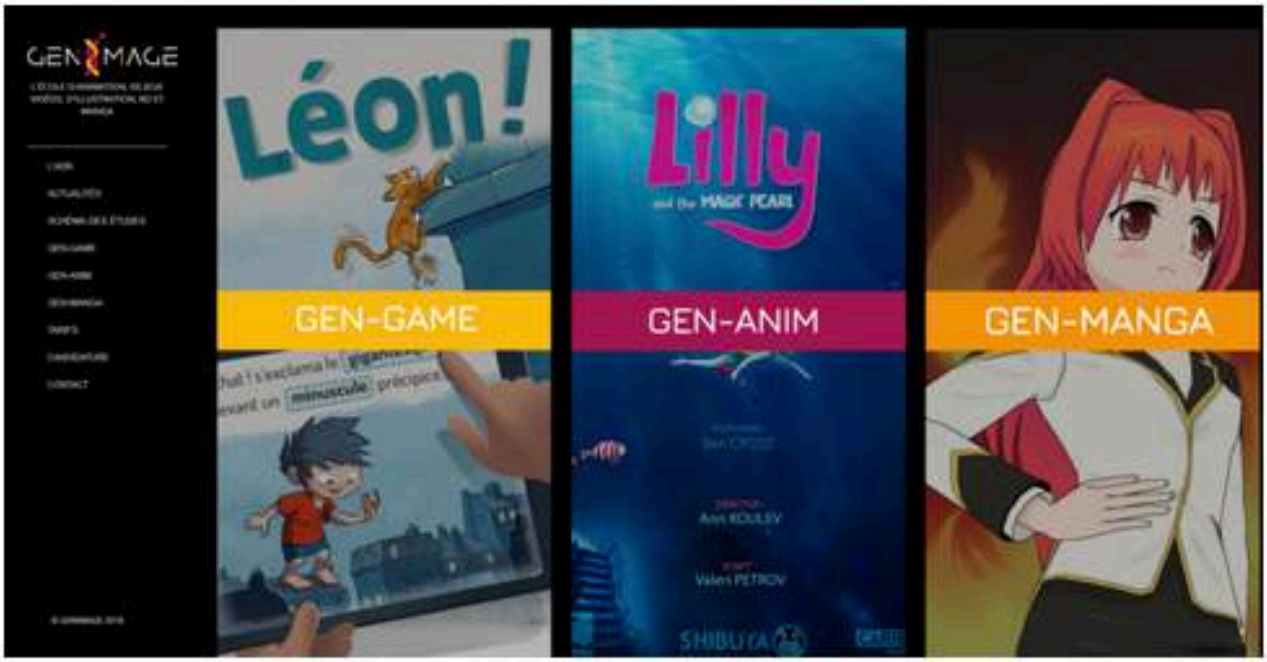
## LES ANNONCES

On l'a déjà remarqué pour d'autres salons tels que le HeroFestival, La KidExpo, la JapanExpo, le Mangame, le Magic a annoncé qu'il serait présent dans une autre ville. Mais ici on voit plus grand et on sort de l'Hexagone car une édition du Magic aura lieu au Japon et plus exactement à Kyoto. L'annonce ci-dessous *(si il y a de la place pour le staff, je suis partant)*:

Autre annonce concernant le cosplay, L'officiel World Cosplay Summit a annoncé que le gagnant de ce concours international, parmi les plus prestigieux au monde, aurait la chance d'être qualifié pour le MICM (Monaco International Cosplay Master) du MAGIC organisé par Shibuya Productions ! Si c'est pas la classe, j'ai vraiment hâte d'être à l'année prochaine!!

Quatre petites nouvelles images ont été diffusées pour Shenmue III dont la sortie est prévue pour cette année. Pour rappel, Cédric Biscay fait partie de l'aventure avec *Yu Suzuki*.

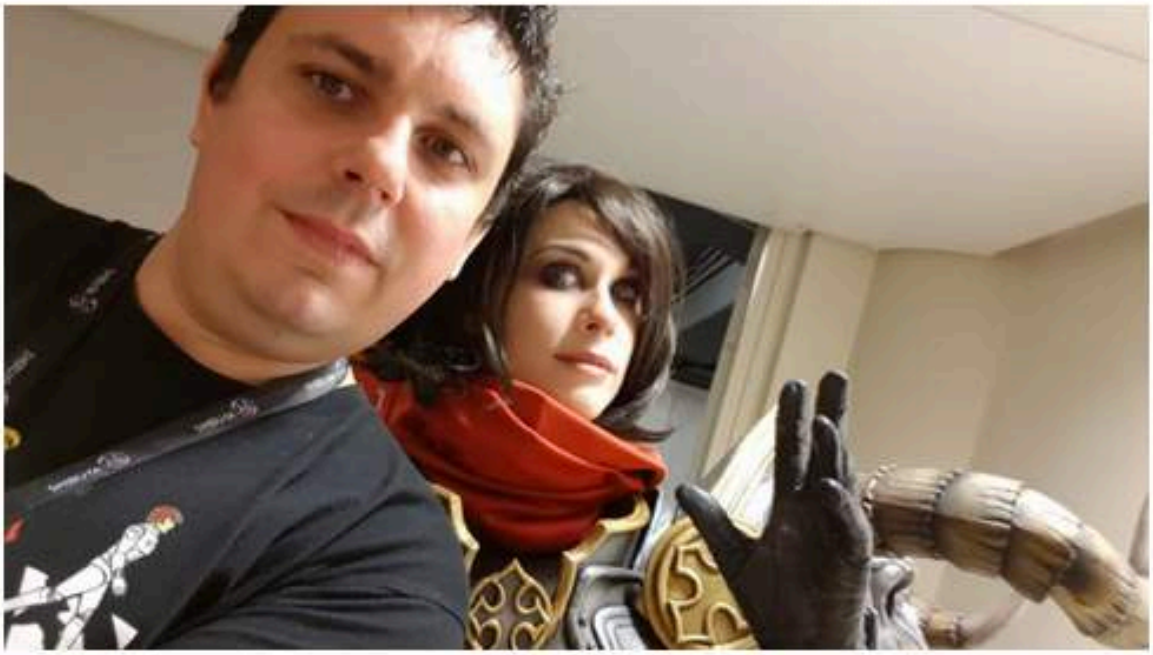
Genimage, l'école de la formation dans les domaines de l'animation, de l'image et du jeu vidéo annonce son partenariat avec Shibuya!



## LES INVITÉS

Coté invité, j'ai un avis mitigé. Non pas que les invités soient mauvais, au contraire, mais ils me touchent moins. En tout cas, le public lui était ravi. On retrouvait Dolph Lundgren et son service de sécurité, Yu Suzuki himself pour présenter son jeu, Colleen Doran et Bill Sienkiewicz. Sans oublier Yoji Shinkawa et Jacki. Pour avoir la liste complète, je vous invite à visiter le site officiel du Magic.

## LE COSPLAY



*With LadyLemon*

Pour ce troisième MICM, le jury était composé de la chanteuse MAI LAN, de la gagnante de l'année dernière, Symphonia et de Geoffrey Issautier, directeur d'immersion studio. Pour avoir été présent lors du prejudging, je peux vous dire que le choix du gagnant ne sera pas facile, tant ils ont passé du temps à réaliser un cosplay inédit. Encore une fois le niveau a augmenté d'un cran, aussi bien au niveau du costume lui même, mais aussi dans les accessoires proposés.

*Le jury du MICM en plein travail*

Petite photo de groupe...

*By Newday photo agency*

Mes favoris n'ont pas gagné, mais la prestation des trois premiers est elle aussi remarquable.Pour les photos, je vous invite à les découvrir sur la page de lescargotographe.

Le podium :

1. A la première place :Alisyuon Cosplayer
2. A la seconde place : Reality Workshop
3. A la troisième place : Ali Cosplay & Props

Vidéo fournie par Yves Tevenin

On retrouve comme chaque année des cosplayeurs dans le public dont la ravissante Solara.

THE EVENT FACTORY
Games-geeks.fr

## LE STAFF

J'ai commencé à être Staff, l'an dernier. Je suis ravi d'avoir reconduit cette expérience cette année. Car d'un coté cela m'a permis de revoir la team du staff ultra sympa et de découvrir de nouvelles personnes. Mais cela m'a aussi permis de rencontrer des cosplayeurs étrangers comme Danielle, Tayla ou Lilia, qu'il me sera difficile de revoir sous peu. Alors oui on passe deux jours à courir de partout, mais quand à la fin de ces deux jours les cosplayeurs te remercient, c'est top, ça veut dire que le travail est bien fait.

A bientôt pour la cinquième édition du Magic en France et peut être la première à Kyoto lol.

https://www.manga-news.com/index.php/actus/2018/01/04/Hiroyuki-Nakano-le-redacteur-en-chef-du-Shonen-Jump-invite-a-la-quatrieme-edition-du-MAGIC

# Hiroyuki Nakano, le rédacteur en chef du Shônen Jump, invité à la quatrième édition du MAGIC

*Jeudi, 04 Janvier 2018 - Source :A propos du Japon & Timeout*

L'événement basé à Monaco qui se tiendra le mois prochain dévoile progressivement ses invités. Après Tite Kubo, la revue digitale A propos du Japon dévoile en avant-première Hiroyuki Nakano, rédacteur en chef du célèbre Shônen Jump.

L'éditeur sera donc présent pour célébrer les 50 ans du magazines.
Plus d'informations sur la venue de M. Nakano ainsi que son programme seront dévoilés ultérieurement.

Pour rappel, la quatrième édition du **MAGIC** se tiendra le 24 février prochain, au Forum Grimaldi.

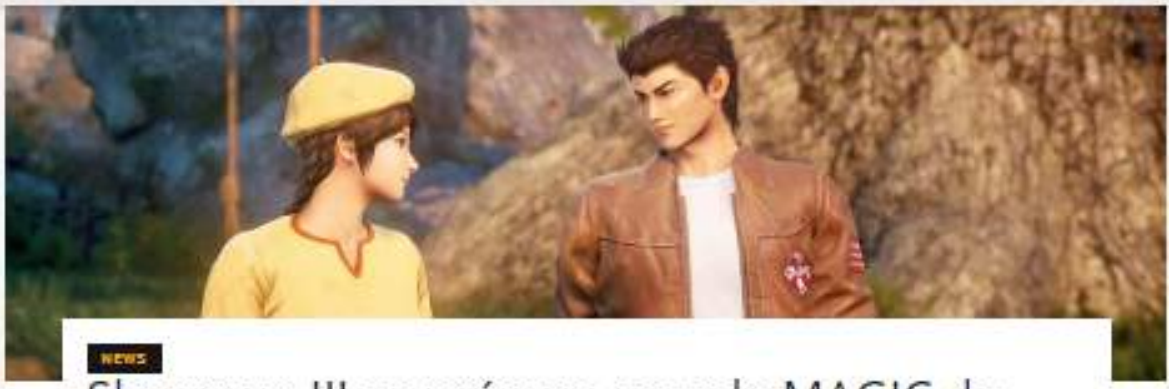
Présentation :

Monaco Anime Game International Conference (MAGIC) est un événement organisé par la Société Shibuya Productions, ouvert à tous et se tenant au Grimaldi Forum Monaco.
C'est une journée dédiée à plusieurs univers : Manga, Comics, Animation, Jeux Vidéo et Pop Culture.

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. C'est également l'occasion d'assister à un défilé et concours cosplay exceptionnel organisé, en présence des plus grands performeurs du secteur : le Magic International Cosplay Masters.

https://www.gamekult.com/actualite/shenmue-iii-se-prepare-pour-le-magic-de-monaco-3050801595.html





NEWS

# Shenmue III se prépare pour le MAGIC de Monaco

Et lâche trois nouvelles captures en attendant

Par Jarod , le 17 janvier 2018 à 09h50

SHENMUE III
ACTION-AVENTURE
Fin 2018
XONE PS4 PC

Partager

COMMENTER (13)

**De nouvelles images et informations sur Shenmue III seront dévoilées à l'occasion du salon MAGIC de Monaco, qui se déroulera le 24 février dans la principauté, a-t-on appris dans le cadre d'une conférence de presse à laquelle assistait notamment Romain Mahut de Gameblog.**

- À lire également | Shenmue III : Yû Suzuki fait le point après 2 ans de développement

Cet évènement est pour rappel organisé par Shibuya Productions, qui joue également les producteurs sur le jeu de Yû Suzuki. Comme en 2016, ce dernier sera d'ailleurs bien présent sur le Rocher pour donner des nouvelles fraîches d'un développement qui s'est récemment renforcé avec l'arrivée des graphistes indiens de Lakshya Digital. En attendant, Ys Net la joue bon prince avec ces trois nouvelles captures où l'on retrouve notamment un tendre échange de regard entre Ryô et Shenhua.

Outre Yû Suzuki, les invités jeux vidéo du salon MAGIC comprennent Yôji Shinkawa (directeur artistique de Kojima Productions), Oskar Guilbert (président de Dontnod) et Philippe Moreau, le réalisateur de Vampyr qui présentera son titre sur place. Le célèbre prototype de Nintendo PlayStation retrouvé par bonheur en 2015 fera également une apparition jouable dans le cadre de l'évènement.

https://www.actugaming.net/shenmue-iii-present-magic-de-monaco-trois-nouveaux-visuels-126198/



Si vous souhaitez vous rendre au salon MAGIC, celui-ci se tiendra le 24 février et regroupera pas mal de gros noms de la culture geek. **Notamment Tite Kubo, le mangaka à l'origine de Bleach, ou encore Jordan Mechner, l'un des grands messieurs derrière Prince of Persia. Yu Suzuki sera là, lui aussi, afin de présenter, d'après Cédric Biscay, une bonne fois pour toutes Shenmue III.** Ainsi, toujours selon l'organisateur du salon, il sera possible d'en voir du gameplay, et d'y apprendre quelques infos intéressantes. Affaire à suivre !

**Bien que beaucoup s'accordent à dire qu'il est difficile d'envisager une sortie cette année, Shenmue III est attendu pour la fin 2018 sur PlayStation 4 et PC.**

itokiry Ceci est une description non exhaustive et partiellement non pertinente de ma personne. En effet, ça n'a aucun sens.

http://www.jeuxactu.com/shenmue-3-des-infos-et-des-images-avec-des-expressions-faciales-112334.htm



# SHENMUE 3 : DES NOUVELLES INFOS ET DES IMAGES AVEC - OUF ! - DES EXPRESSIONS FACIALES

Après s'être fait chahuter (et moquer) en marge de la gamescom 2017, Shenmue III semble prêt à revenir sur le devant de la scène. On apprend en effet que le jeu de Yu Suzuki fera une apparition lors du MAGIC 2018 de Monaco, un festival organisé par Cédric Biscay qui n'est autre que le producteur de Shenmue 3. Le titre profitera de l'occasion pour y dévoiler une première vidéo de gameplay, ainsi qu'à des informations exclusives si l'on en croit les bruits de couloir. En attendant, les développeurs ont laissé filer 3 nouvelles images du jeu, permettant d'apprécier de nouveaux paysages, mais aussi de s'apercevoir que les expressions faciales semblent désormais intégrées. Il n'y a plus qu'à espérer que le gameplay et l'histoire tiennent désormais la route. Premier élément de réponse dans quelques jours donc.

http://gearnuke.com/shenmue-3-new-screenshots-magic-monaco-2018/

# Shenmue 3 Gets New Screenshots Ahead Of Magic Monaco 2018

January 16, 2018 / Add comment / Khurram Imtiaz / 2 min read

FACEBOOK TWITTER REDDIT PINTEREST GOOGLE+ STUMBLEUPON

Shenmue 3 was originally set to launch last year but it has been put on hold for a release sometime later. The game originated on Kickstarter and set new record by completing its funding goal easily. It is currently set for the PC and PS4 and it will the successor to Shenmue 2. The creator of the series, Yu Suzaki, is back on the project and directing this latest entry.

Shenmue 3 has received some criticism over its visuals and animations. The game is being developed on Unreal Engine 4 but the visuals are inconsistent so far, which is the case for a game that is in development, but the animations itself felt dated when a new trailer was released for it last year as part of behind the scenes development footage.

Magic Monaco 2018 will feature new gameplay for Shenmue 3 and the developers have now shared 3 new screenshots ahead of the reveal for the gameplay. These screenshots show the environments for the game and one of them focuses on the main characters. Looking at them and comparing them to the initial reveal, there appears to be some nice improvement on the visual front so hopefully the gameplay reveal can keep the visual consistency intact.

Shenmue 3 is currently only confirmed for the PC and PS4. There is no specific release date given for it after the Kickstarter date for late 2017 passed without any release of the game.

https://www.destructoid.com/shenmue-iii-gameplay-details-to-be-revealed-at-magic-conference-482906.phtml

# Shenmue III gameplay details to be revealed at MAGIC conference

2018-01-17 13:00:00 by Chris Moyse

## No appearance by David Copperfield expected

15

It's been about two-and-a-half years since the original E3 announcement that fans would finally see a third game in cult adventure series, *Shenmue*. With *Shenmue III* scheduled to hit later this year, Studio Ys Net is ready to brief fans a little more on what to expect.

Gaming overlord Yu Suzuki will be in attendance at this year's Monaco Anime Game International Conferences 2018 (MAGIC), which sounds like they came up with the acronym first and the name second. Suzuki will be showing off more screens for the dramatic RPG title, as well as revealing more details on the gameplay itself.

Given that the conference takes place less than a year from the game's intended launch, here's expecting that there's some live gameplay footage available. In the meantime, Sega have released some new screenshots for the long-awaited sequel, which you can check out below.

MAGIC 2018 takes place in Monaco on February 24. *Shenmue III* is scheduled to release on PS4 and PC later this year.

http://es.ign.com/shenmue-iii-ps4/128114/news/shenmue-3-se-deja-ver-en-nuevas-imagenes

Shenmue III / 16 de enero de 2018

# SHENMUE 3 SE DEJA VER EN NUEVAS IMÁGENES

MAGIC Monaco 2018.

POR MARÍA P. MARTÍN → El próximo **24 de febrero** tendrá lugar la Monaco Anime Game International Conference 2018, más conocida como **MAGIC Monaco**, y **Yu Suzuki** es uno de los invitados principales al evento. Para celebrar su asistencia, se han desvelado **tres nuevas imágenes del esperado** Shenmue III.

Se espera que Suzuki hable del esperado título el próximo mes de febrero. Además, podría ser el momento perfecto para **desvelar nuevas imágenes** o, incluso, un nuevo tráiler. Lo último que sabemos es que podría llegar a incluir hasta **100 personajes**. Por si fuera poco, también se ha comentado que podría contener los dos primeros juegos.

Por ahora nos quedaremos con estas capturas, en las que parece que el juego luce bastante bien. Los escenarios se ven impresionantes, así que nos tocará esperar a ver qué tal queda todo con la animación de los personajes.

Shenmue III no será el centro de todo el evento. Hay otros invitados a la MAGIC Monaco, y esos son: Yoki Shinkawa, de Kojima Productions; Oskar Guilbert, de DONTNOD; y Phillippe Moreau, director de **Vampyr**. De hecho, se espera que Monaco cuente con una demo de Vampyr.

http://it.ign.com/shenmue-iii-ps4/135813/news/suzuki-parlera-di-shenmue-iii-al-magic-monaco-2018

Shenmue III / 18 Gennaio 2018

# SUZUKI PARLERÀ DI SHENMUE III AL MAGIC MONACO 2018

J'aime

Il celebre game designer parlerà dello stato dei lavori e aggiornerà i fan.

DI ANDREA PASSERO

Yu Suzuki parlerà delle novità riguardanti Shenmue III al Magic Monaco 2018, evento organizzato dalla società co-produttrice del gioco: Shibuya Production.

Secondo l'ultimo aggiornamento di Kickstarter, il prossimo 24 febbraio (giorno in cui si svolgerà l'evento) si terrà una conferenza del celebre game designer che aggiornerà i fan sull'andamento dei lavori e sulle ultime novità dello sviluppo del gioco.

La nota inviata a tutti i backer dice anche che verranno date ulteriori informazioni sulla conferenza di Yu Suzuki, ma solo dopo che tutte le parti coinvolte nella produzione del gioco si saranno accordate sui dettagli.

Shenmue III è previsto per la seconda metà del 2018 su PlayStation 4 e PC.

https://www.tryagame.fr/magic-monaco/



# MAGIC Monaco : L'événement aux multiples visages

SKYLAY 18 JANVIER 2018 AUCUN COMMENTAIRE 152 VUES EXTRAS, NEWS

## Se tenant chaque année depuis 2015 en principauté, le Monaco Anime Game International Conferences aura lieu le 24 février prochain avec des invités prestigieux

MAGIC, organisé par **Shibuya productions**, une entreprise monégasque de production, création et promotion de contenus dits transmédias, tourne autour de 4 axes : le jeu vidéo, les mangas, le cosplay et les expositions. Lors de sa session de 2017, ce ne sont pas moins de **3000 visiteurs** qui sont venus, le temps d'une journée, participer aux différents événements liés à la pop culture.

## Jeux Vidéo : Vampyr, Shenmue 3 et concours.

Lors de cette journée, Vampyr (le jeu de Dontnod) sera pour la première fois présenté en version jouable. L'occasion de nous rendre compte du délai avant sa sortie et du chemin parcouru depuis les dernières annonces qui n'étaient pas des plus optimistes.

Nous aurons aussi des nouvelles de Shenmue 3, produit, entre autres, par **Cédric Biscay**, fondateur de **Shibuya productions** avec la présence de **Yu Suzuki**, le créateur historique de la série.

Parallèlement à ces présentations, aura lieu, comme chaque année, le concours de création de jeux vidéo. Les 5 finalistes ont été présélectionnés suite à un parcours débuté mi 2017. Le président n'étant pas moins que **Jordan Mechner**, créateur de **Prince of Persia**. Le vainqueur se verra doté de 100 000€ d'investissements.

L'occasion de revenir sur le premier gagnant de ce concours en 2015 : **SwapTales: Léon !** Un jeu ciblant les enfants au gameplay simple mais innovant qui nous raconte l'histoire de Léon qui, gardé par sa baby-sitter, n'a qu'une envie : sortir ! Pour ce faire, vous interagissez avec l'histoire **en échangeant** (swap) **certains mots clefs**. Il s'agit donc ici de raconter une histoire, de jouer avec les mots pour résoudre des énigmes, et de progresser dans une aventure proposant 2500 combinaisons et 30 fins alternatives s'utilisant comme un livre. Si nous en reparlons, c'est que le jeu sera distribué au sein des 6 écoles élémentaires monégasques dans un futur proche. L'accueil, par les parents, enfants et professeurs ayant été particulièrement positif.

## Manga : Cobra, Astroboy et concours (aussi).

**Cobra The Return of Joe Gillan**, est une nouvelle série coproduite par **Shibuya productions**, mettant en scène le personnage mythique de **Buichi TERASAWA**, créé en 1978 (40 ans !). Au passage, Onin Creations présentera de nouvelles figurines inédites du héros avec son cigare (ainsi que des figurines de Death Note). **Astroboy** aura lui aussi droit à un reboot/remake et les deux séries seront présentées lors du salon.

Et comme écrit plus haut, là aussi un concours verra s'affronter 5 finalistes qui seront départagés par un jury composé, entre autres de **Tite Kubo** (*Bleach*) et **Hiroyuki Nakano** (rédacteur en chef de Shūkan Shōnen Jump). Le vainqueur se verra offrir un voyage au Japon et sera publié dans **Jump !**

Le comics ne sera pas absent puisque **Bill Sienkiewicz** (*Elektra Assasin, Stray Toasters*) et **Colleen Doran** (*Vampire Diaries, Amazing, Fantastic, Incredible Stan Lee* ou encore *Amazing Spider Man*) seront présents pour conférences et dédicaces

## Un concours de cosplay de haute volée.

Si MAGIC est de plus en plus réputé et suivi c'est aussi grâce à son concours international de cosplay. Des concurrents venant des Philippines, du Brésil, de France ou encore de Hongrie pour un résultat, qui, si l'on en croit le teaser, semble de très haute qualité.

N'oublions pas **Yoji Shinkawa**, qui sera présent lors du salon. Directeur artistique au sein de Kojima Productions, ayant travaillé sur les **Metal Gear Solid** et ayant créé l'affiche du **MAGIC** que vous pouvez trouver à la fin de cet article.

Rendez-vous sur le site officiel de MAGIC pour découvrir le programme complet et réserver votre entrée.

https://zenitudeprofondelemag.com/magic-monaco-2018-c-est-parti/

# Venez passer un moment MAGIC !

par Béatrice | Jan 18, 2018 | Culture | 0 commentaires

*Le célèbre salon **MAGIC (Monaco Anime Game International Conference)** consacré à la Pop Culture rouvre ses portes le 24 février prochain au Grimaldi Forum de Monaco.*

La présentation à la presse a eu lieu mardi dernier à l'Ambassade de Monaco à Paris où les organisateurs nous ont dévoilé quelques infos...

**Pour sa quatrième édition, MAGIC a décidé de faire les choses en grand**.

Dédicaces, conférences et concours se tiendront toute la journée pour le plus grand plaisir des visiteurs (qui vont devoir se dépêcher s'ils veulent espérer tout voir.)

*Parmi les nombreuses animations proposées, une en particulier a retenu mon attention : **le concours de cosplay (MICM).***

Pour ceux qui ne connaissent pas, le **cosplay** ( contraction de « **costume playing** » ) consiste à se déguiser comme son personnage préféré.

Le personnage en question peut être issu de n'importe quel univers, du jeu vidéo à la bande dessinée en passant par le cinéma.

Symphonia, gagnante du MICM (Magic International Cosplay Masters) 2012

Une seule règle: les participants doivent réaliser eux-mêmes leurs costumes pour avoir le droit de participer au concours.

Une tâche difficile qui prend souvent plusieurs mois même pour les plus doués de l'aiguille.

Cette année, le concours rassemble une dizaine de participants issus de douze pays différents.

**Un spectacle à ne pas louper** donc sachant que pour l'occasion chaque participant présentera un costume et une petite mise en scène inédits.

**Le gagnant** de cette année aura la chance de repartir avec **deux billets d'avion pour le Japon** et de participer au salon **MAGIC** de l'année prochaine en tant que membre du jury.

**Pour cette édition 2018**, on connaît déjà les noms de **deux membres du jury Jeoffrey Issautier et Symphonia**, gagnante de l'année dernière.

**Le gagnant** de cette année aura la chance de repartir avec **deux billets d'avion pour le Japon** et de participer au salon **MAGIC** de l'année prochaine en tant que membre du jury.

**Pour cette édition 2018**, on connaît déjà les noms de **deux membres du jury Jeoffrey Issautier et Symphonia**, gagnante de l'année dernière.

Symphonia, gagnante du MICM 2017

Pour celles et ceux qui seraient intéressés par le concours, je vous invite à jeter un coup d'œil sur le site.

## **Deux autres concours** se tiennent également durant le salon.

Tous deux à ne pas manquer leur intérêt.

**Celui de création de jeux vidéos** qui attribue au gagnant un investissement de **100 000 euros pour le développement de son projet et celui de création de mangas dont** le gagnant se verra **récompensé par un séjour d'un mois au Japon. Il aura aussi le privilège de voir son œuvre publiée sur le site Shônen Jump** +.

*Vinhnyu le gagnant du concours de manga en 2017 (Hyper Shiratori) est venu nous dire quelques mots sur son voyage au Japon...*

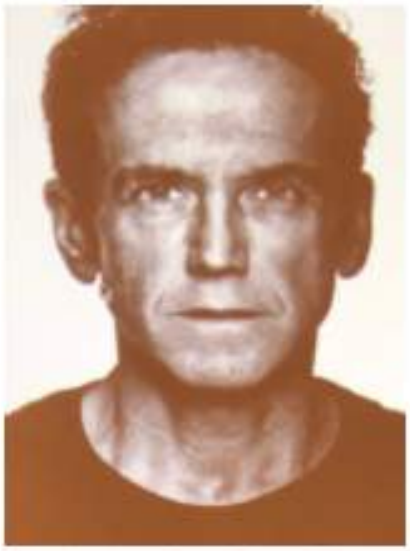
## Découvrez ICI les 5 finalistes du MAGIC International Manga Contest de cette année.

**Côté personnalités**, on est également bien servis puisque **MAGIC** propose des invités de choix qui participeront toute la journée à des conférences et des séances de dédicaces.

Parmi eux, **trois artistes que je trouve particulièrement intéressants:**

Tite Kubo, célèbre auteur du manga « *Bleach* » (dont les ventes s'élèvent à plus de 90 millions d'exemplaires)

Colleen Doran, dessinatrice de comics



**Bill Sienkiewicz**, également dessinateur de comics, rendu particulièrement célèbre pour son travail sur la série « ***Elektra: Assassin*** » avec le scénariste **Frank Miller** et qui vient d'être choisi pour illustrer les **couvertures de la série « *Walking Dead* »** pour fêter les 15 ans de la saga.

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

**Conférences et défilés** se déroulent dans l'**Auditorium Prince Pierre**, une salle de 800 places, tandis que les présentations au jury des candidats sélectionnés dans le cadre du **concours de jeux vidéo** se tiennent dans une salle adjacente de 200 places, la **salle Van Dongen**.

Que vous soyez fans de jeux vidéos et de mangas ou simplement curieux, il s'agit donc d'un rendez-vous à ne pas manquer.

Attention pour ceux qui seraient intéressés, bien que l'entrée soit gratuite, il faut penser à s'inscrire sur le site (rapidement le nombre de places étant limité!)

*Toutes les infos sur le site de MAGIC*
*Horaires du MAGIC : 9h – 19h*

Article rédigé par notre Chroniqueuse Ounaya Lise

http://www.passionageek.com/2018/01/24/conf-presse-magic-2018/

# [Convention] Plus qu'un mois avant le MAGIC 2018

Posté le 24 janvier 2018 Par Seilin Publié dans Conventions .

Cette année encore, j'ai pu assister à la **conférence de presse du MAGIC 2018** qui s'est déroulée à Monaco ce 23 janvier, une semaine après celle de Paris. Entre récapitulatif de ce qui avait déjà été annoncé et **nouveautés de dernière minute**, une chose est sûre, c'est que le 24 février sera une nouvelle fois chargé ! Un beau programme et de supers invités, que ce soit en comics, mangas, jeux vidéo et cosplay, comme à chaque fois.

## Le MAGIC ?

C'est l'un des **rendez-vous incontournables sur la Côté d'Azur** depuis maintenant 4 ans, le MAGIC (*Monaco Anime Game International Conference*) est une convention très différente des autres. Déjà parce qu'elle est **entièrement gratuite**, mais limitée à un certain nombre de visiteurs (sur simple inscription), et se déroule **sur une seule journée**. Mais aussi et surtout parce qu'il n'y a que très peu de stands, pour **se concentrer avant tout sur les invités**. Conférences, tables rondes, événements en direct, mais aussi dédicaces et photos, le tout pour un nombre impressionnant d'invités prestigieux, et le tout toujours gratuit. Une **ambiance intimiste** que j'apprécie particulièrement, et qui fait que j'y reviens toujours avec un énorme plaisir.

Les invités **viennent du monde entier**, sur les thèmes du jeu vidéo, du manga, des comics, de l'animation et du cosplay. outre les conférences et dédicaces, de nombreux événements sont regroupés au sein de la journée, avec notamment **plusieurs concours** de jeux vidéo, de manga et de cosplay, avec des lots très importants à la clé.

L'équipe du MAGIC, avec en arrière plan l'affiche, créée par Yoji Shinkawa !

La conférence de presse commence par une **présentation de Shibuya Productions**, l'organisateur de l'événement, et de ces projets. Société monégasque axée sur la production, le développement, la création de contenus divers dans les domaines du manga, du cinéma / télévision et du jeux vidéo. Ils ont de **nombreux projets en cours**, notamment l'édition de Shenmue III, Epic Loon, le développement de Cobra Return of Joe Gillian, et bien d'autres encore.

Petit retour sur l'édition précédente, qui s'était déroulée le 18 février. Sur une seule journée, ce furent **3000 visiteurs, pour 35 invités**, dont 20 cosplayeurs internationaux, mais aussi Mike Mignola (Hell-boy), **Testuya Nomura** (Kingdom Hearts, Final Fantasy) ou encore **Michel Ancel** (Rayman, Beyond Good and Evil), pour ne citer qu'eux. **Hideo Kojima** aurait également dû être présent, mais n'avait pas pu pour problèmes familiaux.

# *Les invités 2018*

Ce qui fait le prestige de l'événement, c'est avant tout **sa liste d'invités**. A la fois très variée dans les thèmes abordés et les origines des personnalités, mais aussi la rareté de leurs déplacements !

### Tite Kubo

**Célèbre mangaka** connu essentiellement pour sa série **Bleach**, terminée depuis 2016 après 15 ans d'existence. Il est présent notamment en tant que membre du jury du concours de mangas. Et nul doute que sa présence va en ravir plus d'un.

### Yoji Shinkawa

**Directeur Artistique**, auparavant chez Konami, où il s'est chargé de tout l'aspect artistique du jeu **Metal Gear Solid** (character et méca design, paysages...), puis depuis peu chez Kojima Productions.

### Yû Suzuki

**Créateur de jeux vidéo** très connu pour Out Run, Virtua Fighter, et surtout Shenmue, il est présent pour parler de **Shenmue III**, développé en association avec Shibuya Productions.

### Colleen Doran

**Artiste** et auteur de bande dessinée, elle a notamment illustré Amazing Spider-Man, The Teen Titans, Wonder Woman, Captain America, Superman, et Sandman.

### Bill Sienkiewicz

**Illustrateur** de comics, connu notamment pour son travail dans Elektra : Assassin de Marvel.

### Jordan Mechner

Membre du jury du concours de création de jeux vidéo. Auteur, scénariste et créateur de jeux vidéo, il est surtout connu pour être le **créateur de Prince of Persia** !

### Maxence Devoghelaere

Egalement membre du jury du concours de création de jeux vidéo, il est le **fondateur et directeur** de production de 3DDUO, un studio français de développement de jeux vidéo. Leur récente production **Epic Loon**, a remporté le concours de création du MAGIC en 2016.

### Karen Green

Cette année encore, la **documentaliste** d'Histoire Ancienne et Médiévale à l'université de Columbia, et grande fan de comics, revient en tant que **modératrice** des tables rondes pour les comics.

### Oskar Guilbert

Président de Dontnod, studio de jeux vidéo connu essentiellement pour Life is Strange, et très prochainement Vampyr.

### Hiroyuki Nakano

Membre du jury du concours de manga, il est surtout le **rédacteur en chef du Shûkan Shônen Jump**, un des magazines de prépublication les plus connus !

### Shûhei Hosono

Autre membre du jury du concours de manga, il travaille également à la rédaction du Shûkan Shônen Jump en tant que rédacteur en chef adjoint, ainsi que **rédacteur en chef de Shônen Jump +**, application de Shônen Jump pour les smartphones.

### Sébastien Abdelhamid Godelu

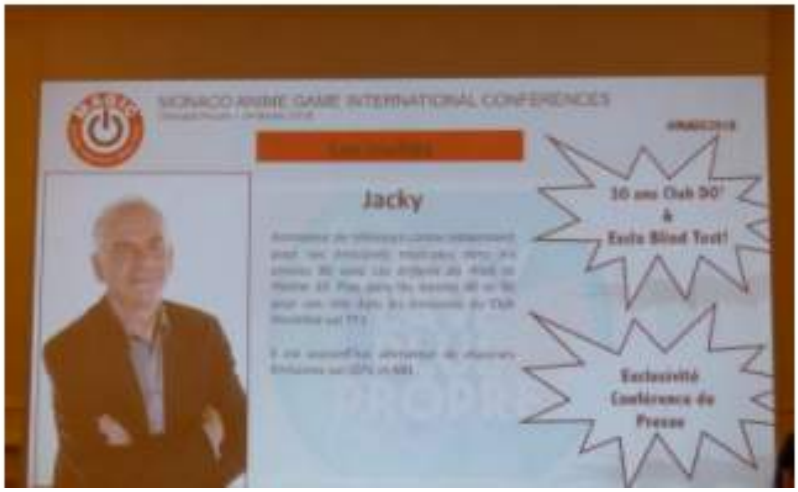
Le **présentateur du MAGIC** que l'on ne présente plus. Journaliste et présentateur TV, il est présent depuis la toute première édition, et ça ne semble pas prêt de s'arrêter !

### Terry Diebold

Le possesseur de l'**unique prototype de Nintendo Playstation**, déjà visible l'an dernier lors de la précédente édition. Il sera encore présent avec sa machine, pour la montrer à tous les curieux.

### Jacky

La **grosse surprise du jour**, réservée à la conférence de presse de Monaco ! Pour fêter les **30 ans du Club Dorothée**, il sera présent tout au long de la journée, et animera un **grand blind test** sur le thème de la célèbre émission. Une excellente nouvelle, qui plaira à tous les fans trentenaires, mais pas uniquement !




## Le concours de mangas

Le **concours mangas de l'année dernière** a rencontré un franc succès, et le MAGIC recommence l'expérience. Et ce ne sont pas moins de **41 projets** qui ont été envoyés, avec des participants de **16 pays différents**. Ce qui a été très apprécié, c'est la variété des projets, que ce soit par l'histoire ou le graphisme, ainsi que l'âge des participants, **beaucoup de jeunes** se sont lancés dans l'aventure. Le jury est constitué d'un célèbre mangaka, **Tite Kubo**, mais aussi de Hiroyuki Nakano, et Seijiro Nakaji, rédacteurs en chef (et adjoint) de Shônen Jump, ainsi que Sahé Cibot (Directrice Générale de Shibuya International) et Hervé Trouillet (Directeur Artistique de Shibuya Productions). Seuls **5 projets ont été sélectionnés** pour la finale, qui aura lieu le 24 février.

Pour rappel, le vainqueur sera **publié dans le Shônen Jump +** pendant un mois, et **partira au Japon** tout un mois. Là-bas, outre du tourisme, il sera aux côtés de plusieurs mangakas et éditeur de Shueisha.

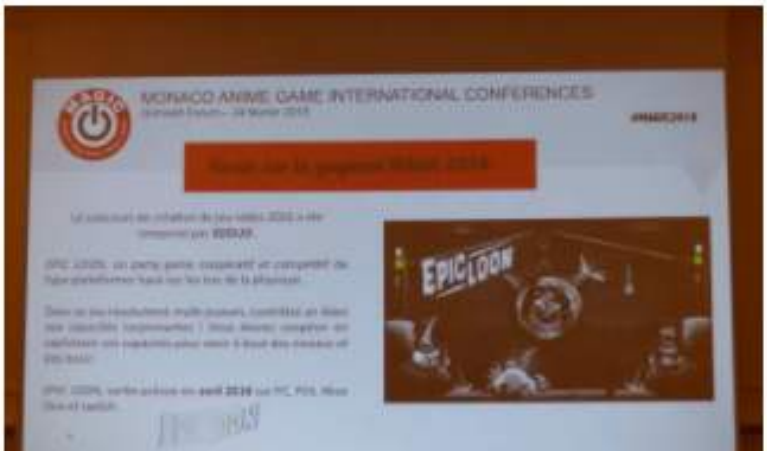
Le gagnant de l'année dernière, **Vinhnyu**, en a bien profité ! Nous avons droit à quelques images de son manga Hyper Shiritori, ainsi que du manga du dauphin, **Dhafer**, avec The Witcher in the City. Il faut d'ailleurs que je me penche plus sérieusement sur Hyper Shiritori qui m'a l'air vraiment très sympa !

## *Le concours de jeux vidéo*

Le concours de jeux vidéo est une **habitude du MAGIC** maintenant, et connaît toujours autant de succès. Cette année, ce sont **36 projets** qui ont été transmis. Mais ici aussi, seulement 5 arriveront en finale le 24 février. Le prix est ici de **100 000 euros d'investissement** pour le projet gagnant. Le jury est composé de Jordan Mechner, bien connu pour **Prince of Persia**, Philippe Moreau, le Game Director de Vampyr, et Maxence Devoghelaere, vainqueur de l'édition 2016 avec **Epic Loon**.

Quelques mots sur les **deux premiers projets** vainqueurs. Tout d'abord avec **SwapTales : Léon !**, une application éducative et interactive disponible sur tablette. Depuis la rentrée 2017, Shibuya Productions a **collaboré avec l'Education Nationale de Monaco** pour mettre en place l'application dans 2 écoles de la ville. Et ça fonctionne si bien que toutes les écoles devraient être équipées pour la prochaine rentrée.

Pour ce qui est de **Epic Loon**, on parle d'un jeu qui sort prochainement (en avril) sur de nombreuses plateformes, dont la Nintendo Switch, et qui est **totalement déjanté** !



# *MICM – Le concours du Cosplay*

Nouvelle édition du MAGIC, nouvelle édition du MICM, le **concours international de Cosplay**. Des participants de 12 pays différents ont été sélectionnés, et présenteront **un costume unique, réalisé spécifiquement pour l'événement**. Une fois de plus, le spectacle promet d'être impressionnant !

Le vainqueur du concours se verra offrir **un voyage au Japon**, ainsi qu'une statuette en 3D réalisée par We Scan, un des partenaires du MAGIC.

## *Le Crazy Time*

Le Crazy Time est un petit **moment d'autopromotion** de Shibuya Productions, pour parler de leurs projets en cours. En l'occurrence, il s'agit de **Shenmue III**, avec des informations exclusives qui seront révélées en présence de Yu Suzuki, mais aussi de **Sad Hill Unearthed**, un documentaire qui retrace la restauration du site de Sad Hill en Espagne, le célèbre cimetière du film « Le Bon, la Brute et le Truand » par une équipe de passionnés dont Cédric Biscay fait partie. Avec la présence notamment de Clint Eastwood pendant le tournage.

Je termine ce récapitulatif de ce qu'il se passera le 24 février, avec une dernière petite photo de **la famille MAGIC** !

De gauche à droite, nous avons Hervé Trouillet, Dominique Langevin, Alexandra Koverie, Cédric Biscay, puis les 2 cosplayeuses Kouoko et Nikita !

Cette année encore, Shibuya Productions prévoit **les choses en grand** pour la quatrième édition du MAGIC **le 24 février prochain.** Des invités exceptionnels, pour des conférences et tables rondes qui le seront autant. **Tous les genres sont représentés**, que ce soit les comics, les jeux vidéo ou le manga. De quoi ravir de nombreux fans.

Je le rappelle encore une fois, mais **la journée est entièrement gratuite.** Il suffit de s'inscrire sur le site magic-ip.com.

Diffusion en direct de la conférence de Monaco par Costume Player

https://www.manga-news.com/index.php/actus/2018/01/27/Jacky-celebrera-les-30-ans-du-Club-Dorothee-au-MAGIC-2018

# Jacky célèbrera les 30 ans du Club Dorothée au MAGIC 2018

*Samedi, 27 Janvier 2018 - Source :MAGIC*

L'animateur viendra souffler la trentième bougie du célèbre Club Dorothée au cours de l'**édition 2018 du MAGIC** de Monaco.

Connu pour ses frasques, sa bonne humeur et sa qualité de camarade de Dorothée et Ariane, Jacky sera présent au cours d'un blind-test d'anthologie, le 24 février à venir.
De quoi raviver la flamme des visiteurs les plus nostalgiques...

Pour rappel, il s'agira de la quatrième édition du MAGIC et se déroulera au Forum Grimaldi de Monaco.

Présentation de l'événement :

Monaco Anime Game International Conference (MAGIC) est un événement organisé par la Société Shibuya Productions, ouvert à tous et se tenant au Grimaldi Forum Monaco.
C'est une journée dédiée à plusieurs univers : Manga, Comics, Animation, Jeux Vidéo et Pop Culture.

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. C'est également l'occasion d'assister à un défilé et concours cosplay exceptionnel organisé, en présence des plus grands performeurs du secteur : le Magic International Cosplay Masters.

https://blog.screenweek.it/2018/01/magic-2018-da-tite-kubo-a-yu-suzuki-a-bill-sienkiewicz-ospiti-e-programma-595315.php

27 gennaio 2018 • 18:15 • Scritto da Marlen Vazzoler

# MAGIC 2018 – DA TITE KUBO A YU SUZUKI A BILL SIENKIEWICZ, OSPITI E PROGRAMMA

Attualità

Annunciati il programma e gli ospiti della quarta edizione del Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC)

Il 24 febbraio, al Grimaldi Forum di Monaco un spazio espositivo di 10mila mq, si terrà la quarta edizione di **MAGIC** (**Monaco Anime Game International Conferences**). Creata e prodotta dalla **Shibuya Productions**, l'impresa monegasca di **Cédric Biscay** e **Kostadin Yanev**, anche quest'anno presenterà due concorsi: uno per la creazione di videogiochi (premio di 100mila €) e l'altro di manga e un pregiato parterre di ospiti:

**Yoji Shinkawa**, direttore artistico della *Kojima Productions*, ha lavorato fino dal 1994 al 2015 alla *Konami* dove era responsabile dell'aspetto artistico dei giochi di Metal Gear Solid: dal character design ai paesaggi ai mecha design.

**Tite Kubo**, uno dei membri della giuria del ***Magic international Manga Contest***, ha iniziato la sua carriera sul *Weekly Shonen Jump* con ***Zombiepowder*** nel 1999, ha ottenuto fama mondiale con la serie successiva ***Bleach***, iniziata nel 2001 e conclusa nel 2016. Quest'anno in Giappone uscirà la versione live action del manga.

**Yū Suzuki**, il creatore di videogiochi ha iniziato la sua carriera alla **Sega** nel 1983 come programmatore e produttore. Ha lavorato su titoli come ***Space Harrier, Hang-On, Out Run, After Burner, Virtua Fighter*** e ***Shenmue***. Nel 2003 ha abbandonato la **Sega-AM2** ed ha fondato il suo studio: **Digitalrex**. Nel giugno del 2015 in associazione con Shibuya Productions, ha lanciato il kickstarter per il videogioco ***Shenmue III***.

**Colleen Doran**, artista di New York, ha illustrato le opere **Neil Gaiman, Alan Moore, Warren Ellis, Joe R. Lansdale, Anne Rice, J. Michael Straczynski, Peter David** e **Tori Amos**, ricordiamo in particolare la graphic novel ***Troll Bridgeet*** e l'autobiografia di **Stan Lee**: ***Amazing, Fantastic, Incredible Stan Lee***. Ha disegnato ***Amazing Spider-Man, The Teen Titans, Wonder Woman, Captain America, Superman, Sandman***.

**Bill Sienkiewicz** ha avuto un ruolo di rilievo negli anni ottanta come illustratore e disegnatore, ha realizzato ***Elektra: Assassin*** e ***Stray Toasters***. Ha creato i disegni promozionali del ***Cavaliere Oscuro, Il Grinch, Unforgiven*** e del videogioco di ***Resident Evil***. Nel 2004 ha vinto il premio Eisner per ***Sandman: Endless Nights***.

**Jordan Mechner** è conosciuto soprattutto per essere il creatore di ***Prince of Persia***, ha cominciato la sua carriera nel 1980 con *Karateka*, nel 2001, Jordan Mechner ha realizzato per Ubisoft Entertainment ***Prince of Persia: The Sands of Time***.

**Maxence Devoghelaere** (***Epic Loon***) è il secondo membro della giuria per la creazione di un videogioco; fanno infine parte della giuria del manga contest: **Shûhei Hosono** redattore capo di *Shônen Jump +*, ha lavorato su ***Letter Bee*** di **Hiroyuki Asada** e ***Seraph of the end*** di **Takaya Kagami** e **Yamato Yamamoto**; e **Hirouiki Nakano** editore di ***Bleach, Toriko, Majin Tantei Nougami Neuro, Beelzebub, Ichigo 100%*** e ***Naruto***, dal giugno del 2017 è il redattore capo di *Weekly Shonen Jump*.

Naturalmente non mancherà il cosplay, i cosplayer di 12 paesi si sfideranno al ***Magic International Cosplay Masters*** che mette in palio due biglietti per il Giappone.

Fonte **MAGIC**

Vi invitiamo a scaricare la nostra **APP gratuita** di ScreenWeek Blog (per **iOS** e **Android**) per non perdervi tutte le news sul mondo del cinema, senza dimenticarvi di seguire il nostro canale **ScreenWeek TV**.

http://www.royalmonaco.net/2018/01/monaco-anime-game-international-conferences-magic-2018.html

27 janvier 2018

# MONACO ANIME GAME INTERNATIONAL CONFERENCES - MAGIC 2018

SALON24 Février 2018

LES SUPER-HÉROS DÉBARQUENT À MONACO POUR LA QUATRIÈME ÉDITION DU MAGIC !

Le Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC) revient en Principauté avec sa 4ème édition le 24 février prochain. Toujours sur les thématiques manga, jeux vidéo, comics, animation et cinéma, venez nombreux à cette manifestation réalisée sur mesure avec une programmation exceptionnelle :

- **Des conférences et des séances de dédicaces de célèbres game designers, producteurs, scénaristes et illustrateurs internationaux en totale interaction avec le public.**
- **Un grand concours Cosplay, le Magic International Cosplay Masters, réunissant les meilleurs performeurs internationaux.**
- **Un concours unique de création de jeux vidéo, apprécié par un jury de professionnels dont Jordan Mechner (*Prince of Persia*) attribuant au grand vainqueur un prix de 100 000 € d'investissement pour le développement de son projet.**
- **Un concours manga exceptionnel en présence de Tite Kubo, l'auteur de la série culte *Bleach*. Le MAGIC International Manga Contest, organisé par Shibuya Productions en partenariat avec SHUEISHA et Shibuya International, revient pour la deuxième année consécutive. En récompense : publier son œuvre sur Shônen Jump +, rencontrer un éditeur au Japon et tenter sa chance de travailler à ses côtés pendant un an.**
-


Rencontres, partage et accessibilité sont au rendez-vous !

Entrée gratuite sur réservation : www.magic-ip.com

https://www.manga-news.com/index.php/actus/2018/01/23/Les-redacteurs-en-chef-du-Shonen-Jump-presents-a-la-prochaine-edition-du-MAGIC

# Les rédacteurs en chef du Shônen Jump présents à la prochaine édition du MAGIC

*Mardi, 23 Janvier 2018 - Source :MAGIC ( Twitter)*

Nous vous en parlions en début de mois, Hiroyuki Nakano, rédacteur du chef du Shônen Jump, sera présent au **MAGIC 2018**. Il ne sera pas seul puisque Shuhei Hosono, rédacteur en chef adjoint, sera présent à ses côtés au cours de l'événement.

Tous deux rencontreront le public français et devraient apporter d'enrichissants témoignages sur la rédaction du magazine de prépublication le plus populaire du Japon.

Le MAGIC (Monaco Anime Game International Conference) verra sa quatrième édition se dérouler au Forum Grimaldi de Monaco, le 24 février à venir.

Présentation :

Monaco Anime Game International Conference (MAGIC) est un événement organisé par la Société Shibuya Productions, ouvert à tous et se tenant au Grimaldi Forum Monaco.
C'est une journée dédiée à plusieurs univers : Manga, Comics, Animation, Jeux Vidéo et Pop Culture.

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. C'est également l'occasion d'assister à un défilé et concours cosplay exceptionnel organisé, en présence des plus grands performeurs du secteur : le Magic International Cosplay Masters.

https://blog.screenweek.it/2018/02/magic-2018-annunciato-dolph-lundgren-tite-kubo-assente-problemi-salute-598282.php

09 febbraio 2018 • 16:45 • Scritto da Marlen Vazzoler

# MAGIC 2018 – ANNUNCIATO DOLPH LUNDGREN, TITE KUBO ASSENTE PER PROBLEMI DI SALUTE

*Festival*

Oltre a Lucca Comics & Games, Tite Kubo salterà anche Magic 2018 per problemi di salute. Annunciata la presenza di Dolph Lundgren

LEGGI ANCHE: Magic 2018 – Da Tite Kubo a Yu Suzuki a Bill Sienkiewicz, ospiti e programma

La salute del maestro **Tite Kubo** sembra esser peggiorata nuovamente, il mangaka avrebbe dovuto presenziare come ospite e giurato del concorso di manga alla quarta edizione del **MAGIC** (**Monaco Anime Game International Conferences**) ma nelle ultime 24 ore è stato pubblicato dalla manifestazione un comunicato in cui è stata annunciata l'assenza del disegnatore di ***Bleach*** per problemi di salute.

> "Buongiorno a tutti, oggi dobbiamo annunciare una triste notizia, Shueisha l'editore di Tite Kubo, ci informa che l'autore non potrà partecipare a MAGIC 2018 'per motivi di salute'
> Ci scusiamo per questa situazione, specialmente con le numerose persone provenienti da molto lontano che si erano preparate per questo viaggio, ma sfortunatamente questa è una situazione completamente fuori dal nostro controllo.
> Tite Kubo rimane nella giuria del concorso MANGA dove darà le sue valutazioni da remoto."

**Monaco Anime Game International Conferences**
jeudi dernier

Bonjour à tous, nous avons une bien triste nouvelle à vous annoncer aujourd'hui , en effet Shueisha l'éditeur de Tite Kubo nous fait savoir que l'auteur ne pourra finalement pas se rendre au MAGIC 2018 "pour des raisons de santé"
Nous sommes désolés de cette situation, notamment pour les nombreuses personnes qui ont préparé leur déplacement de très loin pour le rencontrer mais c'est malheureusement une situation qui échappe entièrement à notre contrôle.
Tite Kubo demeure tout de même dans le jury du concours de MANGA ou il donnera ses évaluations à distance.

14 16 23

Questa mattina è stata invece annunciata la presenza di **Dolph Lundgren** (***I mercenari, Rocky IV***) che prossimamente vedremo in ***Aquaman*** e ***Creed 2***.

Fonte Magic

Vi invitiamo a scaricare la nostra **APP gratuita** di ScreenWeek Blog (per **iOS** e **Android**) per non perdervi tutte le news sul mondo del cinema, senza dimenticarvi di seguire il nostro canale **ScreenWeek TV**.

http://www.generationclubdo.tv/les-30-ans-du-club-dorothee-avec-jacky-a-monaco/

# Les 30 ans du Club Dorothée avec Jacky à Monaco !

*Par Génération Club Do le 12 février 2018* @clubdorothee

Like 129 | Tweet | G+ | Enregistrer

Le 24 février prochain, à l'occasion de la quatrième édition du MAGIC qui se déroulera au Forum Grimaldi de Monaco, Jacky célèbrera les 30 ans du cultissime « Club Dorothée » autour d'un blind-test intergalactique !

Pour participer à l'évènement ►►► http://www.magic-ip.com/sinscrire-a-levenement/

ABONNEZ-VOUS !

FACEBOOK

Soyez le premier de vos amis à aimer ça.

Génération Club Do

**Journal hebdomadaire monégasque TéléMonaco**



# Et de quatre pour "MAGIC" !

Tite Kubo

Yū Suzuki

Colleen Doran

Jordan Mechner

S. Abdelhamid Godelu

La 4e édition du Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC) aura lieu le 24 février prochain au Grimaldi Forum de Monaco. 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. Le vainqueur gagnera deux A/R pour le Japon avec Air France.

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 € pour le développement de son projet.

Enfin, 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 pour rencontrer un éditeur de chez Shueisha, côtoyer des mangaka et peut-être continuer l'aventure avec cet éditeur pendant un an !

"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 en 2017, 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 !" assure l'organisteur Cédric Biscay qui se dit aussi "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". ●

## LES GUESTS

- **Tite Kubo**, membre du jury du Magic international Manga Contest. Très demandé au Japon comme à l'étranger, il se consacre actuellement à la préparation de multiples expositions, ainsi qu'au Im live dont la sortie est prévue pour l'été 2018.
- **Yoji Shinkawa**, directeur artistique de Kojima Productions, le nouveau studio créé par Hideo Kojima.
- **Yū Suzuki** Créateur de jeux-vidéo. La saga Shenmue, estimée comme son plus grand et ambitieux projet était considérée jusqu'à présent comme inachevée. Le troisième volet est en préparation.
- **Colleen Doran** Illustratrice. 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 action révolutionnaire... en avance sur son temps".
- **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.
- **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.
- **Karen Green** est documentaliste d'Histoire Ancienne et Médiévale à l'université de Columbia depuis 2002.
- **Hiroyuki Nakano & Shuhei Hosono**, Membres du jury du Magic international
- **Sébastien Abdelhamid Godelu**, Présentateur du MAGIC. Journaliste et présentateur TV, il a rejoint depuis l'équipe de Mouloud Achour.

**Entrée gratuite, dans la limite des places disponibles. En s'inscrivant sur notre site www.magic-ip.com**

PEFC 10-31-3162 / Certifié PEFC / Ce produit est issu de forêts gérées durablement et de sources contrôlées. / pefc-france.org

**Journal hebdomadaire monégasque TéléMonaco**

http://www.gameblog.fr/news/73488-le-neo-geo-world-tour-s-arretera-au-magic-2018-les-infos



# Le Neo-Geo World Tour s'arrêtera au MAGIC 2018, les infos

Par Romain Mahut - publié le 13 Février 2018 à 11h47

Pour fêter son quarantième anniversaire, SNK fait la tournée des événements mondiaux. Après Los Angeles, l'éditeur nippon a décidé que sa prochaine étape serait à Monaco.

---

À lire aussi : MAGIC 2018 : Yu Suzuki invité de l'événement en février prochain

---

L'équipe organisatrice du MAGIC Monaco vient d'annoncer que l'édition 2018 de l'événement sera le théâtre de la prochaine étape du Neo-Geo World Tour effectué par SNK.

Même si tous les détails au sujet de cette étape n'ont pas encore été communiqués, on sait d'ores et déjà qu'elle donnera la possibilité aux joueurs de s'affronter sur King of Fighters et Metal Slug tout au long de la journée et qu'il y aura des lots officiels SNK à remporter.

Pour rappel, le MAGIC 2018 se déroulera le 24 février prochain au Grimaldi Forum de Monaco. Gameblog sera présent sur place pour couvrir l'événement comme il se doit.

**Monaco Matin**

monaco-matin

4 février 2018

monaco

SAINT-VALENTIN

Vos plus belles histoires d'amour P 14-15

FRENCH RIVI
PROPERT
SITE D'ANNONCES IMMO
DE NICE À ST-JEAN-CAP

ercute une
et agresse
uctrice P 4

es d'actions
oix-Rouge
s P 5

scription
our les
lu prince P 5

MPIQUES
enot prend
ace du
é alpin P 6

ther :
héro

Ils revienner

Le salon MAGIC, dédié aux jeux vidéos et mangas, revient le 24 fé

# 4 Pour découvrir de futurs jeux vidéos, ma
# et nouvelles versions de *Cobra* ou *Astro*

...ce au Grimaldi Forum est ...dans le monde entier ...mpes de nouveautés…

**...me-back attendus de ...t d'Astroboy**

...que les années 80 et in... ...rétine de millions d'en... ...r une vie. Les dessins ani... ...s, *Cobra – Return of Joe* ... et *Astroboy* reviennent ... version XXI^e siècle. Si les ...s images ont été dévoi... ...quelques mois, les aficio... ...e ces héros intemporels ...nt la moindre image ou ...e supplémentaire durant ...organisé par Shibuya Pro... ..., co-producteur des deux

**Shibuya Productions s'apprête à dévoiler de nouvelles images des très attendus *reboots* de *Cobra* et *As*... animés remis au goût du jour, spectaculaires et attendus !**

**...ncours de création ... vidéos axé sur les ...tions procurées »**

...ncours de cette époque où ...ez refusé le jeu plusieurs ... de fois après l'avoir ter... ...bornes d'arcade, consoles ...ssion. « Nostalgique d'un ..., le gameplay était nul et ... programmée un ... Blacay et l'équipe ...IC organisent, chaque ... concours de jeux vidéos axé sur le gameplay.

Si l'esthétique a souvent pris le pas ces dernières années dans cet univers du divertissement, c'est donc sur la jouabilité, la maniabilité, mais surtout les «*sensations procurées par le jeu*» que le jury aura charge de trancher, entre cinq jeux, le 24 février prochain.

Et pour juger de ce «*plaisir à prendre et faire évoluer son personnage*», le MAGIC a fait appel à du lourd. «*Un jury de très grande qualité*» où siégera, entre autres, le créateur de la licence *Prince of Persia*, Jordan Mechner.

A gagner : 100 000 euros d'investissement dans le jeu.

**Un concours de mangas sous l'œil d'un des plus grands mangakas japonais**

En partenariat avec 16 pays et LE magazine japonais spécialisé dans l'art du manga (*Shueisha*), le concours 2018 verra s'affronter cinq candidats qui pitcheront leur projet, tour à tour, devant un jury tout aussi prestigieux.

«*On a reçu beaucoup de projets très divers. On a regardé la mise en scène, la narration, l'univers du ...jeu, l'aspect graphique…*», précise Hervé Troullet, tout que les candidats brisent les clichés. «*Il y a ...beaucoup de jeunes, assez très jeunes, qui ont participé. Ce coup au peu cette série reçoit que les jeunes sont exclusivement sur du numérique.*»

L'été jury, attention les yeux, Tite Kubo, père de la série *Bleach* sera de la partie. « *Dans la hiérarchie des mangakas, je pense qu'il n'est le n'il dernière* Dragon Ball, One Piece et Naruto», se lâche Cédric Blacay.

Le vainqueur verra son œuvre publiée en ...

# 5 Pour entendre **Clint Eastwood** décrypter la
# du cimetière dans *Le Bon, la Brute et le Tru*

**...euse dalle entourée de 5 000 tombes renaît.** (Photo prod.)

Sorti en octobre 2017, sélectionné au Festival du film international de Tokyo et présenté au Festival international du film de Santa Barbara ces derniers jours, le documentaire *Sad Hill Unearthed* sera présenté à Monaco.

Cinquante ans après le tournage de l'inoubliable scène finale du western *Le Bon, la Brute et le Truand*, le réalisateur Guillermo del Toro a posé ses caméras dans ce cimetière espagnol où Dante culture avait imprégné ses décors avant que des paysans ne défilaient le terrain pour reconstituer le lieu de l'affrontement final entre les principaux personnages. Clint Eastwood en tête.

Cette grande dalle de pierre entourée de 5 000 tombes, où le réalisateur italien avait recréé une étonnante atmosphère d'arène romaine. Un huis clos haletant où seuls les morts étaient spectateurs.

«*Je suis un ...Dante ...Cédric Blacay ...que « Je suis ...Ce que ...a eu tout ...d'Elmio M... réalisateur ...Hitfield* » ... mais aussi ...elle il avait ...

## ...nfo en + *Swap Tales : Leon !*, le jeu bientôt dans toutes les écoles de Monaco

Lauréat en 2015 du MAGIC, le jeu Swap Tales : Léon ! est disponible depuis octobre 2016 sur tablettes. Jeu d'énigmes pour tous âges, il permet d'étudier les capacités des ...mis en place avec l'Education nationale monégasque. Présenté lors du dernier Festival international jeunesse, le jeu a reçu l'enthousiasme d'élèves et professeurs. Depuis la rentrée

## L'anecdote

**Une affi... designer**

Au moment ...de la d'affi... Blacay ...auteur, ...Bordeaux ...et il a ... C'est le des... Gaur Sella...

et mangas (24 février au Grimaldi Forum) invite à la nostalgie et dévoile le

## AGIC pour les nuls

...s geeks, Paradis des nostalgiques, Temple de l'univers fantastique... ...e l'image d'Epinal, le salon Monaco Anime Game International Conventi... (MAGIC) n'est pas uniquement réservé à une poignée de communautés pas... ...e qu'un univers dédié à l'animation et au virtuel, cette grandmesse de la pop... ...ccessible et s'avère même instructive pour le grand public. «Une volonté ...vendiquée par la société monégasque Shibaya Productions, organisatrice ...ssait. Le 24 février prochain, le Grimaldi Forum ne sera donc pas qu'une ...e de récréation pour adolescents. Derrière la passion – voire l'extravagance ...ntures ?», des jeux vidéos, mangas, défilés de cosplayeuses, mais aussi cycle ...ns et tables rondes avec de célèbres auteurs, game designers, producteurs, ...et illustrateurs internationaux. Des invités suivis, pour beaucoup, par des ...ns sur les réseaux sociaux. À l'écart de ces discussions exaltées, un es... ...ition sera dédié à des stands Bruce, sumi, Bonsaïs, création de costumes... ...rt belle pour la tendance du moment: le retrogaming. Ambiance Madeleine ...ur les bons du joystick avec bornes d'arcade et démonstrations de la réalité ...tuelle au monde au programme. Un prototype déjà présenté par son pos... ...ry Darbold, en 2017. «Elle apparaîtrait au président de Sony qui l'a revendue ...ccasse un jour», avance Cédric Biscay, directeur de l'événement.

...GIC est gratuit sur la réservation sur www.magic-monaco.net et dès que possible sur l'office de tou...

L'équipe du MAGIC lors de la confére... présentation au Fairmont (de g. à dr.) ... (directeur artistique), Dominique L... trice), Alexandra Kovcic, Cédric Bisc... les deux cosplayeuses (Corrigo et Ni...

Doster : Thomas MICHEL
tmichel@nicematin.fr

## Pour fêter les 30 ans du *Club Dorothée* avec Jacky

...ée son invité spécial ...C. Après le rappeur-... ...acteur-réalisateur et ...culture-pop, Orelsan, ...ait aura les honneurs ...tte année. Jacky, roi ...ni du *Club Dorothée*, ...ccompagne une génération ...1118, ses 30 ans. «C'est ...e du Club Dorothée et ...certain que j'aurais eu ...e Shibaya Productions ...Dorothée. C'est grâce ...ture où pouvaient Dra... ...s Chevaliers du Zodia... ...que et autres...», a lancé, presque ému, Cédric Biscay en conférence de presse.

Figure de la petite lucarne et de la musique, Jacky participera à un mega blind test en rapport avec le *Club Dorothée*. «*L'occasion de bien se marrer*», dit Cédric Biscay.

Plétore d'invités prestigieux s'asseyaient aussi autour des tables rondes et conférences, comme Bill Sienkiewicz, illustrateur qui travaille – ou a travaillé – sur *Elektra*, *Assassin*, *Dark Knight*, *The Grinch*, *Unforgiven*, et le jeu *Resident Evil*. Il est aussi l'auteur de la couverture du *The Walking Dead*. «*C'est un très grand artiste américain assez rare dans nos salons comics*», toujours selon Cédric Biscay.

Il sera, au générique des tables rondes, aux côtés de Colleen Doran. «*On en avait un peu marre d'avoir que des mecs alors qu'il y a beaucoup de femmes dans le Comics. C'est une grande poète, connue pour Wonder Woman et d'autres, elle a aussi fait le comics autobiographique de Stan Lee*.» À la baguette des débats, les habitué(e)s retrouveront Karen Green, documentaliste à l'Université de Columbia. Eu marge de ces échang... ...cera l'histoire ...

Jacky participera à un blind test géant avec le ...

## Pour assister au grand défilé de Cosplay et profiter d'une expo

...t aussi un spec... ...ectacle fort de la ...visuel. Un défilé ...du monde entier ...re de la confé... ...de présentation par Nikita, alias Blanche-Neige: «*Cosplay est la construction de costume-playing, il s'agit avant tout d'incarner ses personnages favoris et en France, la tradition est de fabriquer soi-même son costume*». Des heures et des heures de travail pour des résultats souvent brillants. «*Autrefois c'était un hobby plutôt marginal mais c'est devenu un art du déguisement, une discipline à part entière comme du grand public, à tel point qu'on organise des grands concours*».

Présenté par Picha et Sylva Cosplay, le concours rassemble réunit 16 cosplayers du monde entier (Brésil, Taïwan, République Tchèque,...). «*Certains d'entre eux sont de véritables stars dans leur domaine et considérés des maîtres de Kakemono*». Des performers peuvent-il séduits par la scène qui leur est offerte en Principauté. «*Une seule salle de spectacle avec ses lumières, ses plans, ses sons, des techniques et des répétitions en la salle*».

Chaque costume est notoire

## 3 Le jeu le plus ... de 2018 en ex...

C'est «*le jeu le plus attendu de l'année*», ... les images ont fait le tour du monde, la ... d'émouvoir, chacune des vidéos exclusi... Shenmue 3 sont quotées par les fans. Il ... de ce MAGIC où Shibaya Productions, co... permet de dévoiler de nouveaux extraits ... de présentation ne se fait que sur de gros ... la scène de Los Angeles», rappelle d'ailleu... Son dernier, des images du remake de R... avaient déjà été présentées en avant-pre...

http://www.gameblog.fr/news/73488-le-neo-geo-world-tour-s-arretera-au-magic-2018-les-infos

# Le Neo-Geo World Tour s'arrêtera au MAGIC 2018, les infos

Par Romain Mahut - publié le 13 Février 2018 à 11h47

**Pour fêter son quarantième anniversaire, SNK fait la tournée des événements mondiaux. Après Los Angeles, l'éditeur nippon a décidé que sa prochaine étape serait à Monaco.**

---

**À lire aussi : MAGIC 2018 : Yu Suzuki invité de l'événement en février prochain**

---

**L'équipe organisatrice du MAGIC Monaco vient d'annoncer que l'édition 2018 de l'événement sera le théâtre de la prochaine étape du Neo-Geo World Tour effectué par SNK.**

Même si tous les détails au sujet de cette étape n'ont pas encore été communiqués, on sait d'ores et déjà qu'elle donnera la possibilité aux joueurs de s'affronter sur King of Fighters et Metal Slug tout au long de la journée et qu'il y aura des lots officiels SNK à remporter.

Pour rappel, le MAGIC 2018 se déroulera le 24 février prochain au Grimaldi Forum de Monaco. Gameblog sera présent sur place pour couvrir l'événement comme il se doit.

http://www.clique.tv/cette-annee-le-magic-monaco-anime-game-international-conference-revient-pour-sa-4eme-edition/

CLIQUE

13 février 2018

# Cette année le MAGIC (Monaco Anime Game International Conference) revient pour sa 4ème édition.

Depuis 2015, l'événement totalement gratuit organisé par Shibuya Production réunit des personnalités importantes du milieu de la pop culture, du manga et des jeux vidéo. Seront présents cette année : Yū Suzuki le créateur des jeux vidéo cultes *Shenmue*, *Out Run* et *After Burner*, l'illustrateur et encreur de comics Bill Sienkiewicz (*Batman*, *Daredevil*, *New Mutants*, *Moon Knight*...), Yoji Shinkawa (directeur artistique des jeux *Metal Gear*), l'acteur Dolph Lundgren et bien d'autres...

*De gauche à droite : Yū Suzuki, Bill Sienkiewicz et Yoji Shinkawa*

Cette année l'événement se déroulera le samedi 24 février au Grimaldi Forum Monaco, où sont attendues 3 000 personnes. Au programme, des interactions entre le public et les intervenants via des conférences et des tables rondes avec des game designers, illustrateurs, scénaristes et producteurs renommés. Bref, une occasion rare de s'entretenir avec les grands des milieux des arts ludiques.

Des concours exceptionnels et uniques au monde rythmeront la journée, notamment un concours de manga en partenariat avec le célèbre éditeur japonais SHUEISHA, ou encore celui de création de jeux vidéo dans lequel le gagnant se verra récompensé d'un investissement de 100 000€ pour le développement de son projet.

La journée sera clôturée par le Magic International Cosplay Masters, un grand concours international de Cosplay qui regroupe les performeurs les plus reconnus de ce domaine. Le jury de ce concours sera composé de la chanteuseMai Lan et de rédacteurs en chef de grands médias japonais : Hiroyuki Nakano et Shûhei Hosono ainsi que Jeoffrey Issautier, directeur général de Immersion Studio...

*Mai Lan, Hiroyuki Nakano, Jeoffrey Issautier, Shûhei Hosono.*

> **Si vous êtes fan de manga et de jeux vidéo, ne manquez pas cet événement... Il suffit seulement de remplir le formulaire d'inscription pour y participer.**

*MAGIC – Grimaldi Forum Monaco*
*24 Février 2018 – Ouverture des portes : 9h-19h.*
*10, Avenue Princesse Grace – MC 98000 Monaco*
*Toutes les infos sur le site officiel du MAGIC*

http://www.monacomatin.mc/concerts/concert-mai-lan-delivre-sa-douce-folie-en-live-ce-samedi-a-la-rascasse-210546

# CONCERT. Mai Lan délivre sa douce folie en live ce samedi à La Rascasse

#MONACO #CONCERTS | PAR THOMAS MICHEL | Mis à jour le 23/02/2018 à 18:53 | Publié le 23/02/2018 à 18:45

Artiste hypersensible au caractère affirmé, Mai Lan jongle sur scène entre poésie et rythmes frénétiques. «Just go with the flow!» **Photo Facebook Mai Lan**

**Fille de l'artiste Kiki Picasso et sœur du réalisateur Kim Chapiron, la chanteuse conjugue à tous les temps une pop envoûtante à ne pas rater en after du salon MAGIC dédié aux mangas et jeux vidéo, ce samedi soir**

*"Y a pas d'amour, y a que des preuves d'amour."* (*) Ambassadrice d'un délicieux métissage de sons, de styles et de beautés, la chanteuse Mai Lan fera sa déclaration à la pop-culture, ce samedi à La Rascasse, en donnant un concert gratuit en clôture du 4e salon Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC) – dédié aux mangas, jeux vidéos et cosplay (lire nos éditions du mercredi 14 février).

Un an après Orelsan, son ami et complice sur le titre Les Huîtres (2012), la sœur du réalisateur Kim Chapiron et fille du graphiste Kiki Picasso – voilà pour la page people – sera membre du jury de cosplay, ce samedi au Grimaldi Forum (lire ci-contre), avant de monter elle-même sur scène (à partir de 23 heures) et, à coup sûr, de la retourner.

## TANTÔT FAUVE, SOUVENT DOUCE.

Aussi subtile et raffinée qu'acerbe et directe dans ses textes, Mai Lan est une artiste bluffante naviguant entre plusieurs planètes musicales et deux mondes. Un univers onirique, fantastique, burlesque, voire gore. Et un autre. Le nôtre, le sien. Réel, poétique, léger et complexe à la fois. Sa force? Une liberté de ton et d'expression – et un charme fou – lui permettant de passer d'un monde à l'autre tel un passe-muraille. Façon Stranger Things comme dans son clip obscur, lyrique et diablement esthétique: *Pas d'amour*.

## UNE MARCHE SENSUELLE

Une personnalité singulière résumée en un titre, le premier, signé voilà 12 ans pour la bande originale du film Sheitan (diable, en arabe). Un petit bijou du frangin Kim avec un certain Vincent Cassel à l'affiche et le corrosif Gentiment, je t'immole en bande-son. Un rap hardcore écrit par La Caution où le second degré prend tout son sens passé au tamis de la voix suave de Mai Lan.

Douze ans plus tard, le diable s'habille de douceurs mais teinte toujours ses paroles de révolte, voire d'agressivité.
Aussi habile en français qu'en anglais, Mai Lan a sorti une première galette remarquée et éponyme en 2012. Un album porté par le carton populaire du titre Easy, devenu hymne d'un opérateur internet et entré ainsi dans tous les foyers.

## LARGE ÉVENTAIL D'ÉMOTIONS

Un ovni dans les bacs français qui, depuis le 19 janvier, a un petit frère: *Autopilote*. Un album hermétique à toute étiquette et promis à un beau – énorme? – succès.

Un opus électro-pop à découvrir sur scène tant Mai Lan a d'énergie à revendre. De style – elle est passionnée de mode et est styliste. De pas de danse en poches. Et de pop acidulée à livrer! De la pop ethnique à la Jain, efficace à la Yelle, et saupoudrée de morceaux électro ciselés pour un large éventail d'émotions.

## INFLUENCES DU GRAND ÉCRAN

Face à un public de cosplayeur(se)s, de fans de jeux vidéos et de mangas, Mai Lan sera assurément comme un poisson dans l'eau, ce soir à La Rascasse. Tous auront certainement en tête les images *"incisives"* de son dernier clip à succès: Vampire. Un générique façon série B à la Tarantino, de l'hémoglobine à la George Romero, une chute clin d'œil à La Piscine.

Bref, un condensé d'influences cinématographiques pour un Walking Dead musical sauce Chapiron où Mai Lan mène sa marche sensuelle *"pistolet sur l'oreiller"*.

Un clip qui décape comme les prestations scéniques de Mai Lan. Pour preuve, sa tournée stratosphérique de par le monde avec le groupe électro M83, de l'Antibois Anthony Gonzalez. Du couru Coachella à Lollapalooza, tous les programmateurs se les sont arrachés ces derniers mois et le titre Go!, interprété sur le plateau du Jimmy Kimmel Live aux Etats-Unis, a même voyagé jusque dans l'espace, selon les confidences de l'astronaute Thomas Pesquet.

Bref, Monaco a de la chance de recevoir maintenant une artiste dont le décollage dans les charts et les cœurs est imminent.

* Paroles du titre Pas d'amour (Autopilote, 2018)

http://www.gameblog.fr/news/73488-le-neo-geo-world-tour-s-arretera-au-magic-2018-les-infos



# Le Neo-Geo World Tour s'arrêtera au MAGIC 2018, les infos

Par Romain Mahut - publié le 13 Février 2018 à 11h47

**Pour fêter son quarantième anniversaire, SNK fait la tournée des événements mondiaux. Après Los Angeles, l'éditeur nippon a décidé que sa prochaine étape serait à Monaco.**

---

**À lire aussi : MAGIC 2018 : Yu Suzuki invité de l'événement en février prochain**

---

**L'équipe organisatrice du MAGIC Monaco vient d'annoncer que l'édition 2018 de l'événement sera le théâtre de la prochaine étape du Neo-Geo World Tour effectué par SNK.**

Même si tous les détails au sujet de cette étape n'ont pas encore été communiqués, on sait d'ores et déjà qu'elle donnera la possibilité aux joueurs de s'affronter sur King of Fighters et Metal Slug tout au long de la journée et qu'il y aura des lots officiels SNK à remporter.

Pour rappel, le MAGIC 2018 se déroulera le 24 février prochain au Grimaldi Forum de Monaco. Gameblog sera présent sur place pour couvrir l'événement comme il se doit.

https://www.facebook.com/notes/ma-vie-de-geek/events-quand-un-samedi-de-f%C3%A9vrier-devient-magic/426267594469740/

# [EVENTS] Quand un samedi de février devient “MAGIC”

MA VIE DE GEEK · LUNDI 5 MARS 2018

Samedi 24 février, Monaco, le Forum Grimaldi, et une belle journée qui s'annonce .

Avec mon binôme Inforumatik ( et notre amie cosplayeuse Sayuri Orena ) nous avons eu le plaisir de pouvoir couvrir cet événement d'une qualité très rare, cosy , et le tout dans une ambiance très feutrée et détendue . Pour ma part je suis un fidèle de cet events, présent depuis 5 ans et 4 ans en tant que MAGIC, je suis toujours aussi fan de cet endroit qu'est le **Forum Grimaldi** et de son environnement d'une beauté exceptionnelle avec comme décor la Méditerranée et sa promenade des champions ou encore son centre ville et son Casino connu et reconnu du monde entier .

Le **MAGIC** ( *Monaco* Anime Game International Conferences ) est vraiment un événement avec ses propres codes, dont celui de la gratuité de tout ( dédicaces, photos/selfies , entrée sur inscription ) mais aussi par les différentes catégories proposées comme :

- Le Magic International Cosplay Masters 2018 ( MICM )

- Le Concours de création de jeux vidéo ( doté de 100.000€ pour le gagnant )
- Le Magic International Manga Contest ( Concours organisé avec Shonen Jump / Shueisha )
- Les *Guests de l'année* ( **Yu Suzuki** , **Yoji Shinkawa** , **Bill Sienkiewicz** , **Jordan Mechner** , **Dolph Lundgren** , **Colleen Doran** , **Jacky** .... )

`

Le contexte du **MAGIC** est vraiment atypique ! Quelques stands mais d'une efficacité sans faille, avec la société Oniri Créations et ses créations de **Cobra**, ou encore la magnifique **Death Note** , mais aussi Mr Garcin avec ses créa' de toute beauté ! Et quand on dit event exceptionnel, présence exceptionnelle : La seule et l'unique **Nintendo Playstation** ! Sans oublier de vous parler d'une animation de geek rétro : le **NEOGEO World** Tour Rien que ça. Et en fin de MAGIC nous avons eu droit à une nouvelle juste hallucinante : Une édition en plus de celle de Monaco sera présente à Kyoto (Kyoto, Japan) juste ça ! WOUAW !

Les amis de chez Nous sommes des héros étaient là, avec leur créations d'une beauté sans nom, ou Activbody ( que l'on remercie pour leur petit cadeau ) , et les talentueux League of Replica .

Nous avons eu droit pendant certaines conférences à de très belles surprises comme une partie de gameplay du futur très prometteur Vampyr de chez DONTNOD ! Ou encore une nouvelle vidéo de l'un des jeux les plus attendus au monde : Shenmue 3 et 4 nouveaux screenshots . Le **MAGIC** c'est aussi de l'exclusivité mondiale, des infos inédites, des créations de partenariat en LIVE ( comme celui mise en place avec Editions Michel Lafon ) c'est vraiment des moments "**MAGIC**" que l'on vit dans la principauté de Monaco .

Je pourrais vous parler de ce samedi passé au **MAGIC** encore longtemps, car je ne pense que du bien de cet event, d'une grande qualité, d'une finesse dorée, d'une Geekitude passionnée, ou l'on trouve son bonheur à chaque coin de stand, ou encore posé au fond de son siège lors d'une conférence, ou bien surplombant son idole préférée entrain de vous faire un petit autographe personnalisé ! Je me lasse pas de ce moment qui ne dure " qu'une journée " mais c'est aussi ça l'effet MAGIC , qui pendant 24h vous donne l'impression de vivre dans un autre monde, sur une autre planète, et c'est en revenant à la réalité que l'on apprécie encore plus ce que l'on vient de vivre !

Merci au Monaco Anime Game International Conferences et à Cedric Biscay et son staff pour ce boulot EXCEPTIONNEL réalisé chaque année, avec comme toujours un animateur de haut-vol en présence de Sebastien-Abdelhamid Godelu ^^

Merci et à l'année prochaine 😉

Cc The Grimaldi Forum Monaco Monaco Fairmont Monte Carlo

https://blog.screenweek.it/2018/03/nakano-e-hosono-parlano-dei-50-anni-di-weekly-shonen-jump-tite-kubo-i-progetti-live-action-e-i-nuovi-titoli-607160.php

31 marzo 2018 • 21:51 • Scritto da Marlen Vazzoler

# NAKANO E HOSONO PARLANO DEI 50 ANNI DI WEEKLY SHONEN JUMP, TITE KUBO, I PROGETTI LIVE ACTION E I NUOVI TITOLI

*Festival, Interviste, SW Japan*

Dai progetti per i 50 anni di Weekly Shonen Jump, ai live action di Bleach, One Piece e Naruto, ai nuovi manga lanciati a marzo, la nostra intervista a Hiroyuki Nakano e Shûhei Hosono

Mi piace 55
Tweet
G+

LEGGI ANCHE: Intervista a Shuhei Hosono di Shonen Jump e a Shuntaro Kosuge di Jump Square

Anche quest'anno al **MAGIC**, tenutosi il 24 febbraio, si è tenuto un concorso internazionale di Manga organizzato dalla **Shibuya Productions** e **Shueisha/Shônen Jump**, in collaborazione con **Shibuya International**.

Il presidente della giuria **Tite Kubo**, assente per problemi di salute, e i giurati: **Hiroyuki Nakano**, in passato editore di ***Bleach, Toriko, Majin Tantei Nougami Neuro, Beelzebub*** e ***Ichigo 100%*** e ora capo redattore di *Weekly Shonen Jump*; **Shûhei Hosono** caporedattore di *Shônen Jump +*; **Cédric Biscay**, presidente e CEO di *Shibuya Productions*, rappresentante di *MAGIC*; **Hervé Trouillet**, direttore artistico di *Shibuya Productions*; e **Sahé Cibot**, direttrice generale di *Shibuya International* hanno premiato ***RUNTIME*** di **Joanne Kim** (USA) che verrà pubblicato in Giappone su *Shônen Jump +*.

Nel corso della manifestazione abbiamo avuto l'opportunità di parlare con i due capiredattori della **Shueisha** e di parlare del cinquantesimo anniversario della rivista Weekly Shonen Jump, dove sono stati pubblicati titoli come ***Dragon Ball, Mazinga Z, Dr. Slump, Captain Tsubasa, Cat's Eye, Ken il guerriero, Kimagure Orange Road, Bleach, Slam Dunk, City Hunter, Naruto, Yu Yu Hakusho***, e sono ancora in corso ***One Piece, Boruto, Hunter x Hunter, Black Clover, Haikyu!!, Food Wars! Shokugeki no Soma***...

**Vorrei chiedere a entrambi come stanno procedendo i progetti per il cinquantesimo anniversario di Weekly Shonen Jump**

---

**Hiroyuki Nakano**: C'è una grande mostra su Weekly Shonen Jump, è divisa in tre parti, la prima parte è stata allestita nell'estate dello scorso anno, e la seconda parte è iniziata a marzo e ci sarà più tardi una terza parte.
Abbiamo diviso i cinquant'anni in tre periodi temporali, durante questo evento vengono esibiti dei disegni originali.

Come è stata l'affluenza e la risposta dei fan in merito alla prima parte?

**Hiroyuki Nakano**: La maggior parte dei visitatori erano lettori che hanno letto Shonen Jump quando erano giovani, quindi erano persone di trenta/quaranta anni. E dato che vengono esposti molti disegni originali, è stato molto emozionante per loro.
Anche per noi, visto che siamo di questa generazione, quando abbiamo visto i disegni ci siamo davvero impressionati e commossi.
Nella seconda parte vengono esposti ***Dragon Ball, Yu Yu Hakusho, Slam Dunk, Ruroni Kenshin*** dei manga che sono molto famosi all'estero. Si terrà da marzo a giugno, e speriamo che molti europei possano venire.

**Purtroppo io verrò in agosto**

**Hiroyuki Nakano**: La buona notizia è che la terza parte inizierà ad agosto, sarai in grado di vedere ***One Piece, Naruto*** e ***Bleach***.

– Oh My Jump! – Il cast in cosplay nel poster e nel trailer della serie ispirata al Jump

**Mi chiedevo per la serie tv Oh my Jump, quale è stato il vostro contributo allo show, visto che fornisce molte informazioni sui manga, il processo e i mangaka. Come è stata la vostra collaborazione con lo staff dello show?**

**Hiroyuki Nakano**: C'è una persona che ha ricevuto l'incarico del coordinamento con la serie tv. Lo show ha deciso quali mangaka volevano coprire. Noi abbiamo organizzato l'intervista con gli autori.

**Shûhei Hosono**: Poi ci hanno mandato una sorta di questionario per scoprire quali storie interessanti avevano da raccontare.

**Hiroyuki Nakano**: Oh my Jump racconta la storia di un giovane che lascia la sua casa, di sua spontanea volontà, e non ha un posto dove andare ed è venuto alla redazione di Shonen Jump pensando 'Se verrò qui qualcuno mi aiuterà a trovare una soluzione'. Questa è una storia vera ed è stata usata per lo show.

**Volevo chiedere al signor Hosono se nel corso di quest'anno ha avuto delle interazioni con altri progetti come anime or live action basati sui manga di Shonene Jump.**

**Shûhei Hosono**: Non sono coinvolto direttamente ma c'è un manga che abbiamo in Shonen Jump +, che è chiamato ***Hana Nochi Hare***, il seguito di ***Hana Yori Dango***. Verrà realizzato una serie tv live action che inizierà ad aprile.

Mi sono appena ricordato che ho un'intervista la prossima settimana con l'autrice.

**Hiroyuki Nakano**: Per quanto mi riguarda, come capo-redattore, non sono direttamente coinvolto in questo tipo di progetti perché è svolto da altre persone che fanno parte del mio team, ma ho il controllo finale su tutti i progetti, quindi conosco tutti i progetti ma non sono direttamente coinvolto nel processo lavorativo.
Per quanto riguarda i futuri progetti cinematografici, ci sarà un film su Bleach a luglio, e in futuro dei progetti su Naruto e One Piece.

---

**Quelli in America?**

---

**Hiroyuki Nakano**: Sì, questi sono i progetti attualmente in lavorazione.

---

- Bleach – Svelati gli interpreti di Byakuya, Uryū e Renji, le FOTO del live action
- Naruto – Michael Gracey ancora al lavoro allo script del live action
- One Piece – Lo show live action sarà basato sulla saga del mare orientale, Oda parla della saga di Wano

**In Weekly Shonen Jump debutteranno dalla prossima settimana tre nuovi titoli [Jujutsu Kaisen, Noahs Notes, Ziga], cosa potete dirci di questi nuovi manga?**

> **Hiroyuki Nakano**: Si, cominceranno dal 5 marzo. Questi tre titoli sono molto interessanti. Facciamo sempre un importante incontro a livello editoriale per scegliere i manga che cominceremo a pubblicare nella rivista, ed entrambi abbiamo partecipato a questi incontri. Ho davvero avvertito per la prima volta un forte entusiasmo da parte di tutta la squadra e non vediamo l'ora di pubblicarli.

**Nelle prossime settimane verranno pubblicati diverse storie brevi di noti autori, come i maestri [Tite] Kubo e [Ryuhei] Tamura. In precedenza ha dichiarato che altri autori parteciperanno al progetto, quando verranno annunciati i loro nomi?**

**Hiroyuki Nakano**: Forse non annunceremo nemmeno gli altri autori.

**Quindi sarà una sorpresa? Ma verranno inseriti nella preview riguardante il nuovo numero?**

**Hiroyuki Nakano**: Sicuramente verranno inseriti nella preview che si trova nell'ultima pagina della rivista.

**Volevo chiedere come sta il maestro Kubo, so che sta lavorando a un nuovo one shot. Ma non ha potuto partecipare alla manifestazione, e nemmeno a Lucca, quindi volevo sapere se sta meglio.**

**Hiroyuki Nakano**: Si sente ancora debole, quindi abbiamo deciso che era meglio per lui non viaggiare all'estero, perché sarebbe stato troppo faticoso. Ma ha abbastanza energia per lavorare a un nuovo progetto, un nuovo titolo che verrà pubblicato quest'anno.

**Boku no Hero Academia, Dr. Stone, The Promised Neverland sono alcuni dei migliori titoli di Weekly Shonen Jump in questo momento. Quali sono i vostri preferiti e per quali titoli vorreste vedere un maggior riscontro tra i fan.**

**Hiroyuki Nakano**: Per i lettori francesi vorremmo suggerire ***Kimetsu no Yaiba***, perché ai lettori francesi piacciono questo tipo di storie. Ma per i lettori italiani pensiamo che ***Dr. Stone*** potrebbe essere più divertente e inoltre suggeriamo la lettura di ***The Promised Neverland*** perché è molto originale e cambierà la mente del lettore, forse sui manga e su come scrivere i manga. Sarà molto interessante.

LEGGI ANCHE:
– The Promised Neverland – Anteprima del primo numero in uscita il 31 gennaio
– My Hero Academia – Visual e 2° PV della stagione 3, anteprima di 'ODD FUTURE'

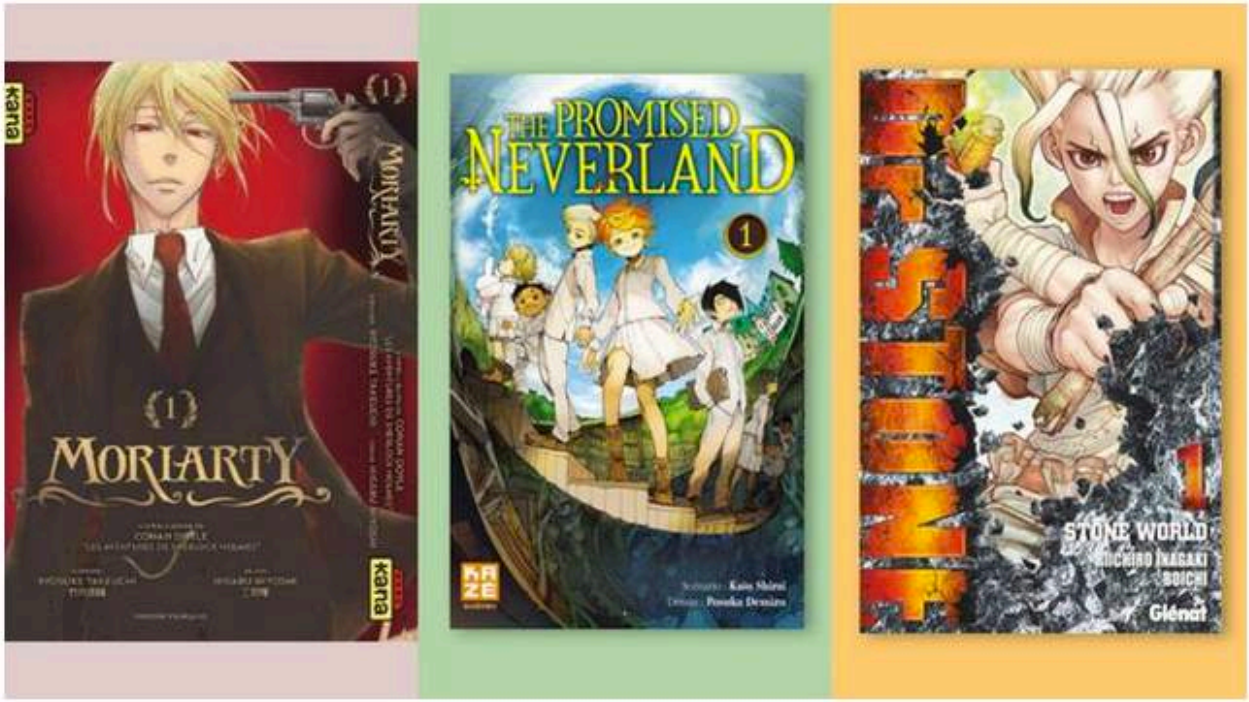
Vi invitiamo a scaricare la nostra **APP gratuita** di ScreenWeek Blog (per **iOS** e **Android**) per non perdervi tutte le news sul mondo del cinema, senza dimenticarvi di seguire il nostro canale **ScreenWeek TV**.

ScreenWEEK è anche su **Facebook**, **Twitter** e **Instagram**.

http://www.lefigaro.fr/bd/2018/03/27/03014-20180327ARTFIG00004-les-trois-mangas-qui-vont-cartonner-en-2018-selon-les-experts.php

# Les trois mangas qui vont cartonner en 2018 selon les experts

Par Valentin Paquot | Mis à jour le 27/03/2018 à 14:06 / Publié le 27/03/2018 à 06:00




LE FIGARO PREMIUM
1€ le premier mois

4 commentaires

***Moriarty, The Promised Neverland* et *Dr Stone*: voici les trois titres de l'univers nippon, qui, selon deux rédacteurs en chef de chez Shueisha, le plus gros éditeur de Manga au Japon, vont conquérir le lectorat français cette année.**

La Shueisha est le plus gros éditeur de Manga au Japon, *One Piece* , *Dragon Ball* , *Naruto*... la liste des titres prestigieux de leur catalogue est sans fin. Pour la deuxième année consécutive, deux rédacteurs en chefs de l'illustre éditeur sont venus au festival Magic à Monaco dans le cadre d'un concours de Manga pour jeunes talents.

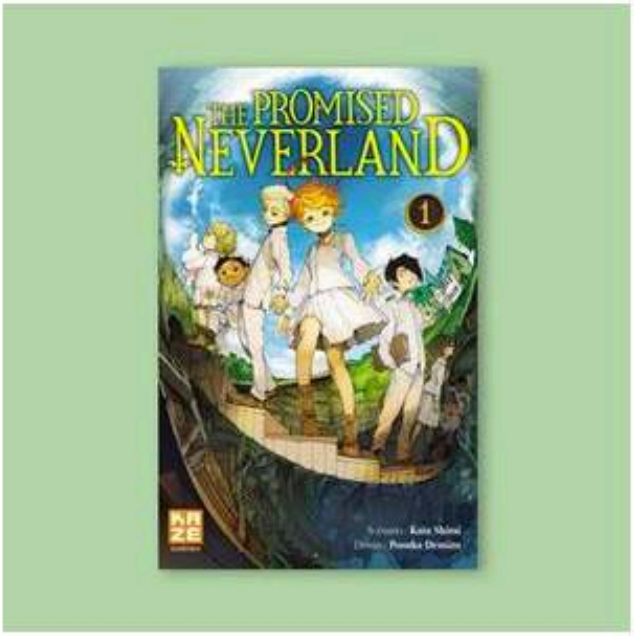
Shuhei Hosono est le rédacteur en chef du magazine numérique Shônen Jump+ et rédacteur en chef adjoint du Shônen Jump. Il a un rôle clé sur les choix éditoriaux des magazines.

Hiroyuki Nakano est le rédacteur en chef du magazine de prépublication mensuel Shûkan Shonen Jump. Il est à l'avant-poste idéal pour savoir de quoi demain sera fait dans le monde du manga.

**» LIRE AUSSI - Manga: découvrez les trois prochaines séries à succès venues du Japon en 2017**

Voici les trois titres qui selon ces experts du l'univers nippon vont conquérir le lectorat français cette année. Après être passé du statut de jeunes espoirs au Japon l'an passé ces derniers sont, selon Hiroyuki Nakano, devenu des piliers des hebdomadaires japonais.

- *The Promised Neverland* de Kaiu Shirai et Posuka Demizu




La jeune Emma et ses amis vivent des jours heureux à l'orphelinat, tenu par Madame Isabella, surnommée Mama. Lorsqu'ils découvrent ce qui se cache derrière cette apparente vie paisible, tout bascule. S'échapper est leur seule chance de survie. Le dessinateur Yslaire évoquait la notion de feuilleton pour parler de manga. C'est le cas de ce titre. Son rythme narratif palpitant est digne des plus grands auteurs de thriller. Des surprises et retournements de situation vraiment originaux, des personnages qui évoluent au gré des chapitres, sont autant de raisons pour lesquelles l'exigeant lectorat francophone va s'approprier ce titre.

*The Promised Neverland, édition Kaze, 6,79€*

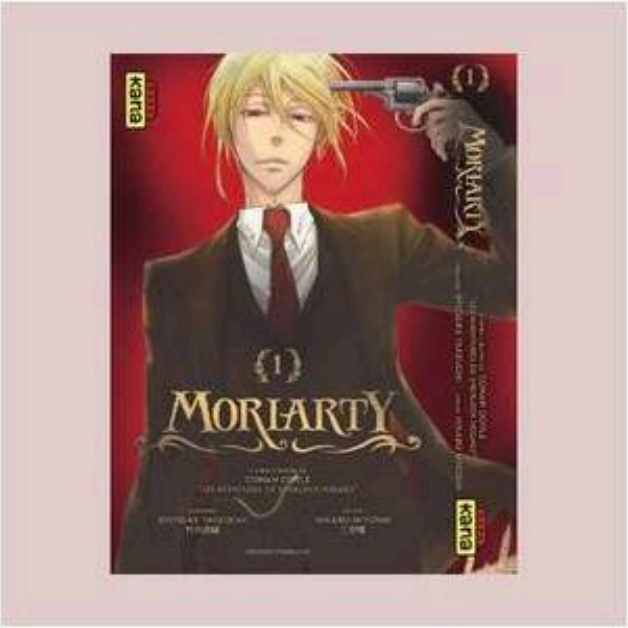
• *Dr Stone* de Boichi et Riichiro Inagaki

Quand le scénariste de *Eyeshield 21* rencontres le dessinateur de *Sun  Ken Rock,* le lecteur peut s'attendre à un titre qui déménage. Loin du manga de sport ou de bagarre, Dr Stone, est un titre postapocalyptique. Sans que l'on sache comment ni pourquoi, la population mondiale s'est changée en pierre. Taiju Oki un lycéen refuse de mourir avant d'avoir pu déclarer sa flamme à Yuzuhira. Son esprit va rester éveillé dans son corps de pierre pendant plusieurs milliers d'années jusqu'au jour où il parviendra à briser son carcan minéral.

Il retrouve alors son ami et camarade de classe Senkuu, jeune scientifique de génie, et à eux deux ils entreprennent de trouver les autres «dépétrifiés» et de reconstruire le monde. L'histoire, malgré des personnages plutôt stéréotypés, demeure très originale. Selon Hiroyuki Nakano le fait que ce titre ait toutes les bases d'un film catastrophe hollywoodien est une des raisons de son succès grandissant au Japon et de son potentiel international. Les codes de cette histoire sont des acquis pour tous les lecteurs.

*Dr Stone, éditions Glénat, 6,90€*

• *Moriarty* de Hikaru Miyoshi et Takeuchi Ryosuke




Quand le dessinateur de *Psycho-Pass* rejoint le scénariste de *All you need is Kill* (manga qui a inspiré le film de Tom Cruise *Edge of Tomorrow* ) le lecteur s'attend à un nouveau titre de science-fiction détonant. Que nenni! Pour le plus grand plaisir des fans de l'œuvre de Sir Arthur Conan Doyle, le duo a jeté son dévolu sur l'univers de *Sherlock Holmes* . Afin d'éviter une sempiternelle adaptation, les auteurs ont choisi de raconter l'histoire de la némésis du détective: le professeur Moriarty. Deux jeunes orphelins sont recueillis par Albert, le fils aîné du comte Moriarty. Ce dernier exècre au plus haut point les nobles qui profitent de leurs statuts pour maltraiter les pauvres gens. Il compte sur ces deux frères, surtout sur la sagacité du plus âgé, pour bâtir une nouvelle société. Le moyen radical choisi par ces trois enfants est la purge par la mort «accidentelle» de ces nobles corrompus... En choisissant de raconter le passé du machiavélique Moriarty, Hikaru Miyoshi et Takeuchi Ryosuke vont plus loin que changer le prisme des célèbres histoires de Sherlock Holmes. Ils explorent les origines d'un des méchants les plus charismatiques de la culture populaire moderne.

*Moriarty*, éditions Kana, 6,85€