REVUE DE PRESSE

MAGIC 2016

Le Monde.fr

monaco-matin

jeuxvideo.com

nice-matin

monaco.

Nordéclair

MONACO HEBDO
Toute l'actualité de la Principauté

l'Observateur de monaco

20 minutes

Games-geeks.fr
L'ACTU GEEK DES GAMERS

PASSIONAGEEK

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

Press Anime Nen'kan
Toute l'actualité sur l'évènementiel de la jap'anime

Côte d'Azur
Toute la côte d'azur de Menton à St Tropez

MANGA SANCTUARY

PIX GECKS
BLOG GEEK – DESIGN – MARKETING

jeuxvideo24

WebTimeMedias
riviera

Télé MONACO

RADIOMONACO
MUSIC & NEWS

TOUTENBD.COM
L'actualité de la bande dessinée

gameblog

J'AIME PAS L'ACTU.COM

NOLIFE

GAMEKULT

DH.be

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

EUROGAMER.it

LE BLOG DE GG

afjv
Agence Française
pour le Jeu Vidéo

C4 COMIC
tactical balloon assault

ROM GAME

RM

PSU
PlayStation Universe

Le Podcast Journal
Journal inte

PACAtoday
Guide de ville Géolocalisé Provence Alpes Cote d'Azur

CLEEK

BRAIN DAMAGED

MANGAMAG
マンガマガ

RIVIERA
CITY GUIDE
Sorties, Shopping, Evénements, Actualités :
le meilleur de la Côte d'Azur !

AVANT

MAGIC

International Press

Source: https://issuu.com/ampmonaco/docs/qe_8pagine-n-__3

PROSSIMAMENTE A MONACO

Giunge alla sua seconda edizione il **Monaco Anime Game International Conference (MAGIC)**: un evento internazionale dedicato ai Manga, fumetti, cartoni animati, videogiochi e cultura Pop.
E poi sfilate e di moda e di cosplay...insomma tutto un mondo da scoprire.
Entrata gratuita su prenotazione sul sito **www.magic-ip.com**

Dans une atmosphère festive, rencontres inattendues et partages passionnés accessibles à tous composent cette ***journée dédiée aux univers du manga, des comics, de l'animation et des jeux vidéo. MAGIC*** *stimule le monde des jeux vidéo et permet aux talents de demain d'éclore aujourd'hui : le concours de création de jeux vidéo, unique au monde, attribue au gagnant un investissement de 100 000 euros pour le développement de son projet parmi les 51 projets venant de France, Belgique, Suisse et Tunisie. Les projets sont appréciés par un jury de professionnels dont le directeur créatif de la société HE SAW et auteur de comics, Viktor Kalvachev et le compositeur et designer sonore français,Christophe Héral.*
Entrée gratuite sur réservation: www.magic-ip.com

Presse nationale

Source: http://www.cote.azur.fr/actualites/info_foires-et-salons_salon_13722.htm

MAGIC - Monaco Anime Game International Conferences

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.

La prochaine édition aura lieu le 27 Février 2016.

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.

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

Rencontres, partage et accessibilité sont au rendez-vous !

En savoir plus
Site internet : http://www.magic-ip.com
Infos tourisme : MONACO

Source: http://maggs-expo.net/item/monaco-anime-game-international-conferences-2016/

MAGIC 2016

27 février 2016

Accueil | Éléments | Anime & Manga | Jeux Vidéo | MAGIC 2016

MAGIC est un événement gratuit organisé par Shibuya Productions et Shibuya international sociétés à qui l'on doit la venue à Monaco en 2013 et 2015 de Yoichi Takahashi, Go Nagai, Yu Suzuki, Yoshitaka Amano, Shinji Hashimoto, Yuji Naka, Akino Arai, Michel Ocelot, Viktor Kalvachev, Patrick Moya, MAGIC propose des conférence, des dédicaces, des animation un grand concours de cosplay ainsi qu'un concours de création de jeux-vidéo unique au monde doté de 100 000 euros d'investissement. Attention, MAGIC est un événement qui ne propose pas d'espace pour les boutiques.

HEURES D'OUVERTURE

Lundi	-
Mardi	-
Mercredi	-
Jeudi	-
Vendredi	-
Samedi	09:00 - 19:00
Dimanche	-

ADRESSE

Notre adresse:	10 Avenue Princesse Grace Monaco, 98000 Monaco
GPS:	43.744007, 7.431415000000015
Téléphone :	-
E-mail:	-
Web:	Site Internet

PLANIFIER MON ITINÉRAIRE

Source: http://www.artcotedazur.fr/actualite,109/conference,115/le-monaco-anime-game-international-conference-revient,10560.html

Le Monaco Anime Game International Conférence revient le 27 février

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

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

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

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

Pour finir, 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.

Rencontres, partage et accessibilité sont au rendez-vous !

Shibuya Productions :
Jeune entreprise monégasque, créée par Cédric Biscay et Kostadin Yanev, Shibuya Productions s'articule autour de 3 axes fondateurs :

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

Calendrier des inscriptions pour le concours de jeux vidéos :
10 Juillet au 30 Septembre 2015 : Inscriptions
15 Décembre 2015 : Date limite pour la remise des dossiers.
27 Janvier 2016 : Annonce des cinq projets sélectionnés.
27 Février 2016 : Délibérations du Jury en présence des candidats sélectionnés après présentation des projets.
Plus d'informations sur www.magic-ip.com et www.shibuya-productions.com
Photo de Une : DR.

Source: http://www.rom-game.fr/agenda/1223-MAGIC+2016+-+Monaco+Anime+Game+International+Conferences.html

MAGIC 2016 - Monaco Anime Game International Conferences

Grimaldi Forum Monaco Monaco - Samedi 27 février 2016

27 février 2016 Samedi

Grimaldi Forum Monaco
10 Avenue Princesse Grace
98000 Monaco

Monaco Anime Game International Conferences en Principauté de Monaco, c'est un événement totalement gratuit autour des thèmes du Manga / comics, de l'Animation et des Jeux Vidéo.

Annonces Google

► Anime ► Cosplay Magic ► Grand Magic ► Game Magic

MAGIC est un événement exeptionnel qui se déroulera le 27 février 2016. Concours de Cosplay, invités préstigieux et bien d'autres surprises à venir ! le premier des invités n'est autre que le légendaire **Buichi Terasawa** l'auteur de Cobra

Le **Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC)** propose pendant une journée plusieurs cycles de conférences avec **les plus grand auteurs Japonais et européens** en totale interaction avec le public.

Enfin, un grand concours de création de jeux vidéo verra son épilogue lors de l'évènement et couronnera le jeu le plus abouti en terme de game-play.

MAGIC est un événement gratuit organisé par Shibuya Productions et Shibuya international sociétés à qui l'on doit la venue à Monaco en 2013 et 2015 de Yoichi Takahashi, Go Nagai, Yu Suzuki, Yoshitaka Amano, Shinji Hashimoto, Yuji Naka, Akino Arai, Michel Ocelot, Viktor Kalvachev, Patrick Moya, MAGIC propose des conférence, des dédicaces, des animation un grand concours de cosplay ainsi qu'un concours de création de jeux-vidéo unique au monde doté de 100 000 euros d'investissement.

Dédicaces

Les visiteurs du MAGIC auront la chance de retrouver les invités en séance de dédicaces **tout au long de la journée**. Les dédicaces sont sur le principe du premier arrivé, premier servi, elles seront uniquement acceptées sur des produits officiels et en rapport avec l'invité qui dédicace à ce moment là.Toute action contraire entrainera l'annulation de votre dédicace et une sortie de la file. Les horaires et les informations seront communiqués la semaine avant l'événement.

Les invités du MAGIC 2016 :

- **Yu Suzuki** (développeur de jeux vidéo, créateur de Shenmue, Virtua Fighter, OutRun...)
- **Buichi Terasawa** (auteur du manga *Cobra*)
- **Kavinsky** (musicien français à qui l'on doit le titre *Nightcall* entendu dans le film *Drive*et l'album *Outrun*)
- **David Lloyd** (dessinateur de *V pour Vendetta*)
- **John Romita Jr.** (créateur de *Kick-Ass*)
- **Mark Millar** (scénariste de BD, notamment *Ultimates*, *Kick-Ass*...)
- **Karen Green** (documentaliste d'Histoire Ancienne et Médiévale, productrice de She*Makes comics*, organisatrice de débats et événements liés aux comics)
- **Ben Cross** (acteur, réalisateur, écrivain et musicien britannique - *Les Chariots de feu*, *Star Trek*)
- **Paul Haggis** (scénariste - *Million Dollar Baby*, *Lettres d'Iwo Jima*, *Casino Royale*, *Quantum of Solace*...)
- **Didier Tarquin** (dessinateur et scénariste - *Lanfeust de Troy*, *Lanfeust des Etoiles*)
- **Christophe Arleston** (scénariste de bande dessinée - *Léo Loden*, *Les Maîtres Cartographes*, *Lanfeust de Troy*, *Le Chant d'Excalibur*...)

- **Audrey Alwett** (scénariste de bande dessinée - *SinBad*, *La Danseuse Papillon*, *Triskell*...)
- **Sebastien-Abdelhamid Godelu** (journaliste et présentateur TV)
- **Christophe Heral** (compositeur de musiques de jeux vidéo - *Beyond Good & Evil*, *Rayman Origins*...)
- **Viktor Kalvachev** (directeur créatif du studio de jeux vidéo HE SAW - *Blue Estate*)
- **Raoul Barbet** (DontNod - co-game director sur *Life is Strange*)

Les événements du MAGIC 2016 :

Les trois derniers nommés constitueront le jury d'un **concours de création de jeu vidéo**, déjà proposé dans l'édition 2015 du MAGIC et reconduit cette année, avec à la clef la somme de 100.000€ pour le vainqueur, lui permettant de financer son projet.

Concours de Cosplay

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

Au programme, un concours exceptionnel où VOUS pouvez vous inscrire et où vous aurez l'opportunité de gagner un billet d'avion aller /retour vers une destination dévoilée prochainement ! Puis, vous assisterez à une compétition qui rassemblera certains des **meilleurs cosplayers européens** : un show à ne pas manquer ! Le meilleur performer gagnera à son tour un billet aller / retour vers Atlanta, à la DragonCon !

Concours de création de jeux vidéo

Grand concours de création de jeux vidéo organisé pour MAGIC. Pour la deuxième fois consécutive, MAGIC revient avec l'unique concours de création de Jeux vidéo.

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

Source: http://www.animeland.com/news/voir/8905/Buichi-Terasawa-invite-a-la-seconde-edition-du-MAGIC-en-2016
Date: 22 Avril 2015

News | ÉVÉNEMENTS PERSONNE
Le 22/04/15 à 15:40 par **Jérôme Fréau**

BUICHI TERASAWA INVITÉ À LA SECONDE ÉDITION DU MAGIC EN 2016

Lancé avec succès le 21 mars dernier, l'événement monégasque **MAGIC** sera de retour pour une seconde édition l'année prochaine. Celle-ci aura lieu le 27 février 2016 au Forum Grimaldi de Monaco.

Buichi Terasawa, célèbre mangaka papa de l'incontournable **Cobra**, est d'ores et déjà annoncé comme premier invité d'honneur de cette nouvelle édition.

Pour rappel, **MAGIC** (Monaco Anime Game International Conferences) est un événement proposant sur une journée plusieurs conférences, tables rondes et dédicaces articulées autours de thématiques liées à la BD, à l'animation et aux jeux vidéo. La première édition a pu compter sur la présence d'invités prestigieux venus du Japon, tels **Yôichi Takahashi** (Captain Tsubasa), **Yoshitaka Amano**, **Shinji Hashimoto** (vice-président de Square-Enix), ainsi que **Yûji Naka** (créateur de Sonic).

Source : **MAGIC**

g+1 0 Tweeter 2 J'aime 17 + 0

0 commentaires

Vous devez être identifié pour poster un commentaire

Vous êtes membre d'Animeland, **Identifiez-vous** !
Pas encore membre ? **Inscrivez-vous**, c'est gratuit!

TOUTES LES NEWS

Afficher : Tous les thèmes
Classer : Par ordre chronologique

1 2 3 4 5 6 7 8 ... »

Le 23/04/15 à 00:41 JAPON MANGA
Top 10 (par séries) Oricon du 13 au 19 avril

Le 23/04/15 à 00:39 JAPON MANGA
Top 50 Oricon du 13 au 19 avril

Le 22/04/15 à 18:50 MANGA
Naruto Gaiden en simultrad chez Kana (Spoilers)

Source: http://www.coyotemag.fr/magic-2eme-edition/
Date: 8 Octobre 2016

Magic 2ème édition

Par Laurent Koffel le 8 octobre 2015 @coyotemag

La seconde édition du festival MAGIC (Monaco Anime Game International Conferences) aura lieu à Monaco le 27 février 2016. Le célèbre auteur de COBRA, Buichi Terasawa, le créateur du jeu vidéo Shenmue, Yu Suzuki et l'artiste français d'électro house Kavinsky sont annoncés !

Grande nouveauté de cette année, MAGIC prépare deux concours cosplay exceptionnels. En collaboration avec BulleJapon, un concours est proposé en présence des plus grands performeurs européens, et un autre pour des amateurs passionnés. Dans chaque catégorie, à la clé… un voyage offert en vol Air France vers les Etats-Unis, direction Atlanta, pour la convention la plus convoitée : la Dragon Con.

Source: http://braindamaged.fr/2016/01/22/magic-2016-programmation-du-gala-anime-monegasque/
Date: 22 Janvier 2016

MAGIC 2016 : programmation du gala anime monegasque

22 janvier 2016, 18h46 0

Découvrez la programmation de la seconde édition de MAGIC, le Monaco Anime Game International Conferences.

La programmation du **Monaco Anime Game International Conferences** ou **MAGIC**, qui se déroulera sur le Rocher a annoncé la liste complète des invités qui seront présents le 27 février prochain au Grimaldi Forum de Monaco. Il s'agit de conférences, tables rondes et dédicaces autour de l'anime, des comics et des mangas. Un concours de création de jeux video aura aussi lieu avec un jury composé de Christophe Heral (*Beyond Good and Evil, Rayman Origins, Rayman Legends…*), le créatif Viktor Kalvachev (*Blue Estate, The Incredibles: Escape from Nomanisan Island*) et l'animateur 3D Raoul Barbet (*Moi Moche et Méchant, Le Lorax, Remember Me, Life is Strange…*).

Seront aussi présents :

- Le dessinateur **John Romita Jr**, (*Amazing Spider-Man, Iron Man, X-Men, Daredevil, Kick-Ass*)

– le scénariste **Mark Millar** (*Kick-Ass, Superman Adventures, Ultimate X-Men, Marvel Knight Spider-Man, Wolverine, Kingsman Service Secret…*)

– le créateur de jeu vidéo **Yû Suzuki** (*Hang-On, Out Run, After Burner, Virtual Fighter…*)

– L'auteur de *Cobra*, **Buichi Terasawa**

– L'artiste français d'électro house **Kavinsky**, compositeur notamment de *Nightcall*, la chanson phare de la bande originale du film ***Drive***

– **David Lloyd**, le dessinateur du comic book *V pour Vendetta*

– **Christophe Arleston** et **Didier Tarquin**, les créateurs de *Lanfeust de Troy*

– Le journaliste et présentateur TV **Sebastien-Abdelhamid Godelu**,

– **Karen Green**, grande historienne et spécialiste de l'époque médiévale mais aussi du comics ;

– La créatrice de mode **Clara Maeda**

L'entrée au salon est gratuite mais sur réservation en raison du nombre limité de place. Pour réserver, et avoir plus d'informations c'est sur le site de MAGIC

Source: http://guerrierinconnu.over-blog.com/2015/04/buichi-terasawa-au-monaco-anime-game-show.html
Date: 22 Avril 2015

Buichi Terasawa au Monaco Anime Game International Conferences !!!

22 Avril 2015

Et oui ! La news vient de tomber et c'est du sérieux (contrairement à la news d'un autre salon que l'on ne citera pas)

Dieu sera présent au Monaco Anime Game International Conferences le 27 février 2016 !!

Je vous invite à liker leur page Facebook si vous souhaitez avoir des news régulière sur ce futur évènement car au vu de la santé du Sensei, cette annonce est une vraie bombe et un moment que vous ne revivrez plus si vous êtes fan de Terasawa !!

https://www.facebook.com/magic.monaco

Moi j'y serai sûrement avec l'admin de Cobraworld (et on a hâte lol) !!

Voici le site officiel :http://www.magic-ip.com/

Vous pourrez prochainement y suivre des news toutes fraîches !

Tag(s) : #space adventure cobra, #buichi terasawa, #Monaco Anime Game Show, #dessin animé, #japon, #animation japonaise, #anime, #animation

Source: http://www.gameblog.fr/news/56826-magic-2016-le-point-a-deux-semaines-du-salon
Date: 12 Février 2016

MAGIC 2016 : Le point à deux semaines de l'événement

Par Julien Hubert - publié le 12 Février 2016 à 17h30

C'est tout juste dans deux semaines, le 27 février prochain, qu'aura lieu le MAGIC 2016 à Monaco. En ligne de mire, une conférence de Yu Suzuki doublée d'une première présentation de Shenmue III, mais aussi d'autres réjouissances qu'on vous détaille ci-dessous...

À voir aussi : Shenmue 3 : Nouvelle vidéo du cycle jour-nuit et des environnements

---

Les regards des fans de Shenmue du monde entier convergeront tous vers le Grimaldi Forum de Monaco le Samedi 27 février prochain, car **Yu Suzuki** s'y exprimera plus précisément sur l'avancement de ***Shenmue III***, en tant qu'invité spécial de cette nouvelle édition organisée par Shibuya Productions (société associée à YS Net dans le développement du jeu).

Mais aux côtés de Yu Suzuki, de nombreux autres invités de marque, qu'ils viennent du monde du manga, de la musique ou encore des comics, seront présents pour participer à des conférences, tables rondes ou autres événements.

Les invités du MAGIC 2016 :

- **Yu Suzuki** (développeur de jeux vidéo qu'on ne présente plus, créateur de Shenmue, Virtua Fighter, OutRun et tabt d'autres jeux SEGA)
- **Buichi Terasawa** (auteur du manga *Cobra*)
- **Kavinsky** (musicien français à qui l'on doit le titre *Nightcall* entendu dans le film *Drive* et l'album *Outrun*)
- **David Lloyd** (dessinateur de *V pour Vendetta*)
- **John Romita Jr.** (créateur de *Kick-Ass*)
- **Mark Millar** (scénariste de BD, notamment *Ultimates, Kick-Ass...*)
- **Karen Green** (documentaliste d'Histoire Ancienne et Médiévale, productrice de She *Makes comics*, organisatrice de débats et événements liés aux comics)
- **Ben Cross** (acteur, réalisateur, écrivain et musicien britannique - *Les Chariots de feu, Star Trek*)
- **Paul Haggis** (scénariste - *Million Dollar Baby, Lettres d'Iwo Jima, Casino Royale, Quantum of Solace...*)
- **Didier Tarquin** (dessinateur et scénariste - *Lanfeust de Troy, Lanfeust des Etoiles*)

- **Christophe Arleston** (scénariste de bande dessinée - *Léo Loden, Les Maîtres Cartographes, Lanfeust de Troy, Le Chant d'Excalibur...*)
- **Audrey Alwett** (scénariste de bande dessinée - *SinBad, La Danseuse Papillon, Triskell...*)
- **Sebastien-Abdelhamid Godelu** (journaliste et présentateur TV que les lecteurs de Gameblog connaissent forcément - *Clique, On n'est pas des Pigeons*)
- **Christophe Heral** (compositeur de musiques de jeux vidéo - *Beyond Good & Evil, Rayman Origins...*)
- **Viktor Kalvachev** (directeur créatif du studio de jeux vidéo HE SAW - *Blue Estate*)
- **Raoul Barbet** (DontNod - co-game director sur *Life is Strange*)

Les événements du MAGIC 2016 :

Les trois derniers nommés constitueront le jury d'un **concours de création de jeu vidéo**, déjà proposé dans l'édition 2015 du MAGIC et reconduit cette année, avec à la clef la somme de 100.000€ pour le vainqueur, lui permettant de financer son projet.

Outre cet événement, les visiteurs de MAGIC 2016 pourront également assister à **un défilé de mode signé Clara Maeda**, à une **exposition "*The Art of Anime*"** retraçant l'histoire du dessin animé japonais, ainsi qu'à **deux concours de cosplay** : l'un ouvert à tous et l'autre réunissant certains des meilleurs cosplayeurs du monde.

À noter que nous devrions faire le déplacement pour couvrir l'événement.

Source: http://cleek.fr/2016/02/monaco-anime-game-international-conferences/
Date: 16 Février 2016

MAGIC : MONACO ANIME GAME INTERNATIONAL CONFERENCES

Lucile « Macky » Herman · 16 février 2016 · Brèves

Découvrez MAGIC : la Monaco Anime Game International Conferences

Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC) est un événement organisé par la Société Shibuya Productions, ouvert à tous et se tenant au **Grimaldi Forum Monaco le 27 février prochain**.

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

MAGIC propose plusieurs cycles de conférences et de tables rondes avec de célèbres *game designers*, producteurs, scénaristes et illustrateurs internationaux en totale interaction avec le public. C'est également l'occasion d'assister à un défilé et **concours cosplay exceptionnel** (Magic International Cosplay Masters) organisé en collaboration avec BulleJapon et en présence des plus grands performeurs du secteur. Magic, c'est également 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**.

Si vous êtes dans le coin, n'hésitez pas à y faire un tour. MAGIC est gratuit pour tous les visiteurs. Il vous faut vous inscrire afin d'accéder à l'événement directement sur **le site de MAGIC**. Le Grimaldi Forum Monaco sera ouvert au public de 9h à 19h, de quoi passer une bonne journée et pourquoi pas après l'événement, observer le coucher de soleil sur le port de Fontveille.

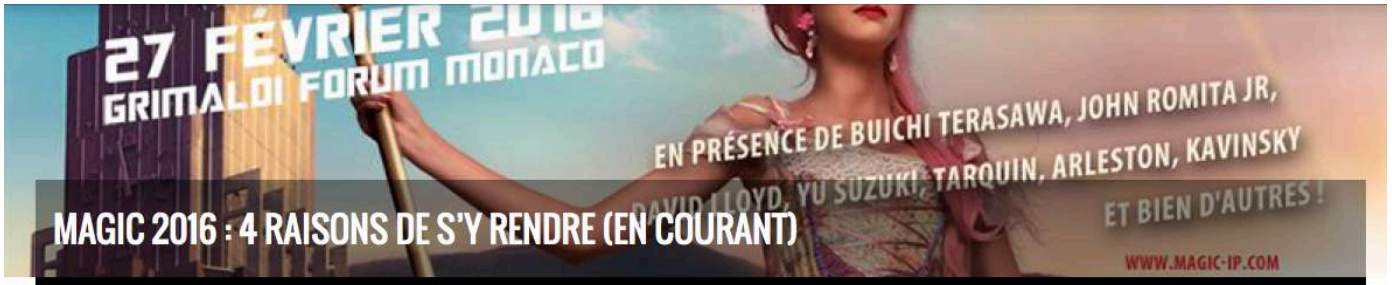
Source: http://www.podcastjournal.net/Actus-de-Monaco-fevrier-2016-3_a21467.html
Date: 17 Février 2016

Monaco culturel

Seconde édition de MAGIC

Monaco Anime Game International Conference sera organisé le 27 février 2016 par la Société Shibuya Productions et se tiendra au Grimaldi Forum Monaco. Il est ouvert à tous, l'entrée en est gratuite sur inscription en ligne. Cette journée est dédiée à plusieurs univers, Manga, Comics, Animation, Jeux Vidéo et Pop Culture. Plusieurs cycles de conférences et de tables rondes avec de célèbres game designers, producteurs, scénaristes et illustrateurs internationaux en totale interaction avec le public seront proposés. C'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 organise aussi 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.

Source: http://www.jaimepaslactu.com/magic-2016-4-raisons-de-sy-rendre-en-courant/
Date: 17 Février 2016



MAGIC 2016 : 4 RAISONS DE S'Y RENDRE (EN COURANT)

17 FÉV 2016 | FRANK LAPERCHE

7 10

Le 27 février prochain se déroulera à Monaco, la seconde édition du **Monaco Anime Game International Conference**, ou Magic pour les intimes. Fort d'une première édition réussie et toujours à contrepied des grandes institutions que sont la Japan expo et autres Paris Manga, l'équipe de Shibuya production persiste et signe pour nous donner libre accès au Grimaldi Forum. Les plus grands noms de l'industrie vidéoluique se donne rendez-vous pour une journée qui s'annonce déjà… Allez on le tente… Magic !

DES MASTERCLASS EXCEPTIONNELLES

Shibuya Production a mis les petits plats dans les grands pour nous offrir un rassemblement qui a de quoi faire rougir les Avengers. Et faire rougir Hulk, c'est du boulot… Des noms venus de tous horizons, dont la réputation n'est plus à faire, et qui satisferont tout type de public. En vrac, comme ça, pour vous faire saliver…

Kick-ass, signé Romita Jr.

Coté Comics, on notera la présence de Mark Millar (*Civil War, Kingsman*, et récemment l'excellent *Jupiter's Legacy*) son comparse John Romita Jr. (*kick ass*) et l'immense David Lloyd (*V pour vendetta* le célèbre masque des Anonymous). Le tout sera orchestré par Karen Green, véritable encyclopédie de l'histoire du comics, animatrice de débats à la Comic Con et documentaliste d'histoire à l'Université de Columbia.

De quoi assouvir les fantasmes de tous les « comicovores », et peut-être de savoir (enfin) qui de la team Captain America ou Iron man est la plus forte.

10 ANS D'AMITIÉ NIPPO-MONÉGASQUE

L'amitié Nippo-Monégasque, au-delà de la seule culture japonaise, a toujours eu une place importante dans l'histoire du MAGIC. Une entente vraie, et surtout une volonté de mettre à l'honneur tous les aspects de la culture et des traditions nippones au travers de grandes figures de l'animation et du jeu vidéo.

C'est donc avec un plaisir incommensurable que nous retrouvons cette année YU SUZUKI (*Outrun*, *Virtua Fighter* , *Shenmue*) véritable monstre sacré du 10éme Art, avec qui Shibuya Production a redonné vie à l'arlésienne *Shenmue*, pour un troisième volet.

Un plaisir qui va grandissant car on parle de la diffusion de la première vidéo du jeu lors de l'événement. Autant dire que cette exclusivité mondiale donne au MAGIC une certaine résonnance dans le cœur des gameurs du monde entier.

Et que serait le MAGIC sans son invité manga de prestige? Si l'on vous dit Buichi Terasawa, l'auteur du très célèbre manga *Cobra*, ça vous parle ? L'animé a été découvert chez nous à l'époque sur Récré A2. Il est un peu le pionnier du genre, la vaguelette qui a précédé la déferlante manga en France avec le Club Dorothée, et a fait du personnage un incontournable de cet univers.

L'affiche de l'animé Cobra

Une chance pour tous les nostalgiques de découvrir un auteur qui se fait rare en convention et qui n'a jamais caché son amour pour la France. Si vous l'ignoriez, les traits et le caractère de son personnage fétiche sont ceux de notre Jean-Paul Belmondo national, dont Terasawa est fan!

Si le bol de céréales servi par Shibuya n'a pas suffit, il vous reste encore quelques surprises à découvrir, comme THE ART OF ANIME. Pour les moins bilingues d'entre vous, l'Art de l'animé!

Un petit coup dans le palpitant pour tous les nostalgique de la génération Club Do, mais aussi de quoi émerveiller les plus jeunes à travers une partie cette l'histoire qui a fait de l'animation japonaise une véritable base du patrimoine actuel.

Astro Boy, *Goldorak*, *Candy*, *Albator*, *Cobra*, *Tom Sawyer*, *Nicky Larson*, *Les Chevaliers du Zodiaque*, *Dragon Ball Z*… et tant d'autres rêves et souvenirs, transmis au gré des rediffusions à de nouvelles générations…

DU COSPLAY PLEIN LES YEUX

Un Cosplay de Deadpool au Paris Manga

Que serait une convention, en 2016, sans son concours de Cosplay ? Enfin plutôt deux concours, afin que ceux pour qui le cosplay est un passe temps n'aient pas à rougir de leur travail, quand même!

Ah oui, le Cosplay ! Pour rappel, il s'agît du mélange des mots COSTUME et PLAYING, qui consiste donc à incarner le héros de ses rêves en reproduisant sa tenue et son maquillage afin de coller le plus possible à son personnage.

Un premier concours qui sera donc ouvert à tous, où les princesses et les héros en herbe pourront parader avec leurs plus belles créations, sous les yeux du public et de professionnels! Puis un second tour, un deuxième service, qui rassemblera certains des meilleurs cosplayers européens.

LA GRATUITÉ TOTALE

On ne le martèlera jamais assez tant le concept se fait rare aujourd'hui… Un événement culturel qui annonce de la qualité et affiche **GRATUIT** sur sa porte, ça ne se refuse pas! Toi, féru des conventions où l'on trouve des dizaines de stands d'épées made in China? Passe ton chemin…

Le MAGIC c'est quand même la seule occasion (pour nous Azuréens de notre Monde globalisé) de rencontrer certains des plus grands noms de la Pop Culture, de pouvoir échanger avec des puristes et des passionnés de différents horizons, et de repartir avec la dédicace dont vous rêvez…

On en oublierait presque de préciser la venue de l'artiste Kavinsky (le cultissime *Nightcall*, B.O du film *Drive)* Son dernier Album, il l'a baptisé *OUTRUN*, du titre d'un des premiers jeux de YU SUZUKI, papa de *Shenmue*. Quand on vous dit que cet évènement est fait par des fans pour des fans, on ne s'y trompe pas.

Il ne vous reste plus qu'à ouvrir votre agenda à la dernière semaine de février et d'y noter le MAGIC. Puis réservez vos places, c'est gratuit mais limité, alors laissez votre inconscience de côté !

QUAND KAVINSKY reprenait du Dragon Ball Z:

Source: http://www.nihon-no-oto.com/actualites/186-la-magic-2016-devoile-son-programme/
Date: 21 Février 2016

La MAGIC 2016 dévoile son programme

Dimanche **21** Février | Posté par Camille dans Evénement

A une semaine de sa tenue, le 27 février au Grimaldi Forum Monaco, la **Monaco Anime Game International Conference (MAGIC)** nous dévoile son programme, l'occasion pour nous de revenir sur les invités japonais de cet évènement.

Pour cette édition les organisateurs, **Shibuya Production**, ont invité deux grands noms qui parleront à tous les fans pop-culture japonaise pour deux conférences et des séances de dédicaces : **Yui Suzuki** et **Buichi Terasawa**

Yu Suzuki, le célèbre créateur de nombreux jeux (Space Harrier, Shanmue, ...) pour SEGA, donnera une conférence à 9h25 consacrée à son projet actuel, **Shenmue 3**, financé avec succès le printemps dernier sur Kickstarter.

Le second invité, Buichi Tarasawa est le père de **Cobra**, série qu'il créa en 1977 et qui le rendit célèbre. Le mangaka donnera une conférence intitulée "La naissance d'un héros : Cobra" à 10h30.

Copyright : TERASAWA Buichi / Shueisha

Pour les fans de musiques japonaises et de nouvelles tendances, un défilé de mode de **Clara Maeda**, une créatrice française, aura lieu à 18h35, celui-ci sera accompagné par le guitariste de **YANEKA**, **Yuichiro Maeda**.

Enfin de nombreux intervenants américains et français tels que **Mark Millar** (Kick-Ass, Civil War, The Secret Service), **John Romita Jr** (Kick-Ass, Superman, Spiderman, ...), **David Lloyd** (dessinateur de V pour Vendetta), **Christophe Héral** (compositeur sur Rayman), **Didier Tarquin** (Lanfeust de Troy), ... seront présents durant cet évènement aussi bien en conférences qu'en dédicaces.

PROGRAMME MAGIC 2016

SALLE PRINCE PIERRE

8h30 : Ouverture des portes

9h00 : Cérémonie d'ouverture avec l'ensemble des invités

9h25 : Conférence *Shenmue III* avec **Yu Suzuki**

10h30 : Conférence *La naissance d'un héros : Cobra* avec **Buichi Terasawa**
Modérateur : **Olivier Fallaix**

11h45 : Concours Grand Public de Cosplay présenté par **Bulle Japon** et **Sébastien-Abdelhamid**

12h30 : Défilé des participants au Concours Grand Public de Cosplay et annonce des vainqueurs

12h50 : Conférence *Lanfeust de Troy, la BD culte* avec **Didier Tarquin**
Modérateur : **Olivier Fallaix**

13h30 : Conférence *Industrie du film et de la TV aux USA* avec **Paul Haggis**
Modérateur : **Robert Milazzo**

15:05 : Concours Magic International Cosplay Masters 2016 (MICM) présenté par **Domino** et **Fairy**

16h00 : *Live drawing session* avec **John Romita Jr**, **Didier Tarquin** et **Viktor Kalvachev**

16h25 : Défilé des participants du Magic International Cosplay Masters 2016 et annonce des vainqueurs

16h45 : *Shibuya Productions Crazy time avec de l'actu et de l'exclusivité mondiale à l'intérieur avec* **Cédric Biscay**

17h20 : Table Ronde *A Tale of Three Careers* avec **John Romita Jr**, **David Lloyd**, **Mark Millar** et Modérateur : **Karen Green**

18h35 : Défilé **Clara Maeda** présenté en live avec le musicien **Yuichiro Maeda**

18h55 : Annonce du gagnant du Concours de Création de Jeux Vidéo

19h00 : *Life is Strange* et *Vampyr*, avec **Raoul Barbet** et **Oskar Guilbert** de Dontnod

19h30 : Mot de clôture MAGIC

* Casques à disposition pour la traduction simultanée des conférences.

Interprète : Kenji Kojima
Coordinatrice - Interprète : Sahé Cibot

Minuit : Soirée MAGIC au Zelo's, entrée sur présentation de l'accréditation MAGIC
* tenue correcte exigée (chemise, veste et chaussures de ville) limitée aux 50 premiers visiteurs de 25 ans et plus inscrits sur le stand MAGIC pendant la journée.

SALLE VAN DONGEN

CONCOURS DE CRÉATION DE JEUX VIDÉO en présence des membres du jury Viktor Kalvachev, Raoul Barbet et Christophe Héral

10h : Présentation du projet **SENS**

10h45 : Présentation du projet **ONIRIGAMI**

11h30 : Présentation du projet **EPIC LOON**

13h45 : Présentation du projet **BLACKSAD**

14h30 : Présentation du projet **ORDESA**

15h15 : Délibérations

16h55 : **Annonce du vainqueur du concours de création de jeux vidéo dans la salle Prince Pierre**

DÉDICACES

9h30 à 10h15 : Buichi Terasawa

10h30 à 11h30 : Didier Tarquin, David Lloyd, Mark Millar

12h à 13h : Kavinsky

14h à 15h : John Romita Jr, David Lloyd, Mark Millar

15h à 15h45 : Didier Tarquin, Ben Cross, Yu Suzuki

17h30 à 18h30 : Christophe Héral, Viktor Kalvachev, Raoul Barbet, Paul Haggis

18h45 à 19h45 : Buichi Terasawa, Yu Suzuki, John Romita Jr

Source : Site officiel du MAGIC

Source: http://www.webtimemedias.com/article/monaco-samedi-cest-magic-20160225-57807
Date: 25 Février 2016

Monaco : samedi, c'est MAGIC !

Publié le 25 February, 2016 - 19:47 par Jean-Pierre Largillet - Vu 875 fois

Parallèlement à Cannes, les jeux seront également à l'honneur à Monaco ce week-end avec la deuxième édition du **festival MAGIC (Monaco Anime Game International Conferences)** que **Shibuya Productions organise samedi 27 février de 9 à 19 heures au Grimaldi Forum.** Il rassemblera bien sûr les "gamers" mais également les "cosplayers" (ceux qui jouent le rôle des personnages de jeux video ou manga en imitant leur costume, leurs cheveux, leur maquillage) et les amateurs de bandes dessinées comme de manga.

La journée est en effet dédiée à plusieurs univers : Manga, Comics, Animation, Jeux Vidéo et Pop Culture. MAGIC propose notamment plusieurs cycles de conférences et de tables rondes avec de célèbres game designers, producteurs, scénaristes et illustrateurs internationaux en totale interaction avec le public. Parmi les noms avancés quelques célébrités du genre comme le dessinateur **John Romita Jr**, (Amazing Spider-Man, Iron Man, X-Men, Daredevil, Kick-Ass), le scénariste **Mark Millar** (Kick-Ass, Superman Adventures, Ultimate X-Men, Marvel Knight Spider-Man, Wolverine, Kingsman Service Secret…), le créateur de jeu vidéo **Yû Suzuki** (Hang-On, Out Run, After Burner, Virtual Fighter…), l'auteur de Cobra, **Buichi Terasawa, David Lloyd**, le dessinateur du comic book V pour Vendetta et bien d'autres…

Un concours de création de jeux video aura aussi lieu avec un jury composé de **Christophe Heral** (Beyond Good and Evil, Rayman Origins, Rayman Legends…), le créatif **Viktor Kalvachev** (Blue Estate, The Incredibles: Escape from Nomanisan Island) et l'animateur 3D **Raoul Barbet** (Moi Moche et Méchant, Le Lorax, Remember Me, Life is Strange…). Un concours unique au monde et particulièrement bien doté car il attribue au gagnant un investissement de 100 000 euros pour le développement de son projet!

Ajoutons au programme des festivités, un défilé et concours cosplay exceptionnel organisé en collaboration avec BulleJapon et en présence des plus grands performeurs du secteur. Sur samedi, au Grimaldi Forum, ce sera vraiment MAGIC !

Gratuit sur inscription : www.magic-ip.com

Source: http://www.jeuxvideo-live.com/news/yu-suzuki-sera-ea-monaco-78518
Date: 26 Février 2016

YU SUZUKI SERA À MONACO

[EVENEMENT] YU SUZUKI SERA À MONACO

PS4 PC

26/02/2016 à 22h05

2136 lectures - 0 commentaires

On dit souvent qu'une image vaut mieux que mille mots et Yu Suzuki nous le prouve bien avec cette photo twittée.

Yu Suzuki
@yu_suzuki_jp

Suivre

12:51 - 26 Févr 2016

69 116

On peut donc voir sur la photo de ce tweet, *Yu Suzuki* se tenant devant un panneau du MAGIC, ou Monaco Anime Game International Conference, un festival se tenant donc à la Principauté. En effet, le créateur de jeux comme **Out Run**, **Virtua Fighter** et surtout le mythique **Shenmue** sera présent au MAGIC 2016 qui se tiendra le 27 février, demain donc.

Si vous souhaitez le rencontrer pour une dédicace, une conférence ou pourquoi pas des nouvelles du très attendu **Shenmue III**, vous savez où il vous faut aller.

Source: http://www.mangamag.fr/dossiers/coin-du-guest/coin-guest-special-event-1-cedric-biscay-magic/
Date: 26 Février 2016

LE COIN DU GUEST – SPÉCIAL EVENT #1 : CÉDRIC BISCAY

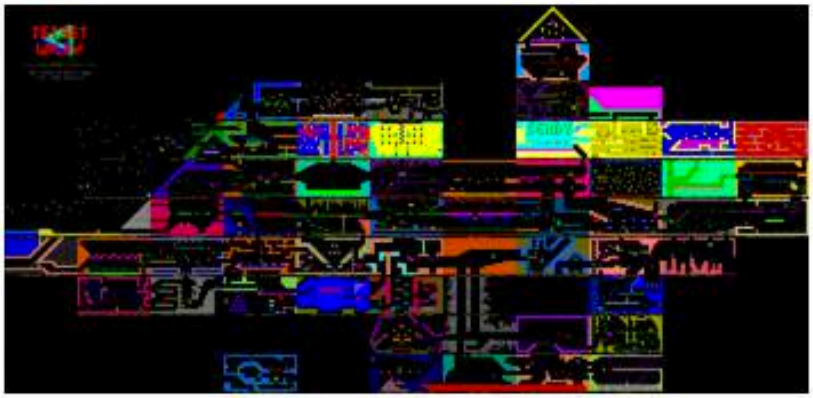
Ours256 | 26 février 2016 | Le Coin du Guest | Laisser un commentaire

Le *Monaco Anime Game International Conference* (ou MAGIC) est un festival qui prend un peu plus d'importance chaque année et permet de faire venir des auteurs que l'on attendrait probablement pas dans un salon comme *Japan Expo*. Après Yoichi TAKAHASHI, le gros invité manga n'est autre que Buichi TERAZAWA, l'auteur de *Cobra* (dont la nouvelle édition vient de sortir chez *Black Box*) et de *Takeru* (disponible chez *Isan Manga*).

À l'occasion de l'édition 2016 du salon qui aura lieu le 27 février 2016, son créateur, Cédric BISCAY a accepté de se prêter à l'exercice difficile qu'est devenu Le Coin du Guest.

Qui suis-je ?

Né en 1979, je me suis tout d'abord passionné pour les jeux-vidéos, notamment en débutant sur un CPC 464 monochrome d'*Amstrad* à cassettes. 20 min de chargement pour pouvoir enfin jouer à *Jet Set Willy*, j'aurais aimé pouvoir dire qu'il s'agit d'une autre époque mais pas vraiment lorsque l'on voit les temps de chargement qu'on nous impose aujourd'hui pour les mises à jour !



Petit à petit, je bascule du côté des consoles et je découvre les jeux japonais que je considérais, à l'époque, comme les meilleurs, que cela soit sur Nec, Super Famicom, Game Gear ou encore Sega Saturn. Je me souviens très bien à quel point je dévorais les magazines comme *Tilt*, *Consoles+*, *Joypad* ou encore *Megaforce*, notamment les parties imports qui me faisaient rêver.

Je les relisais sans cesse, encore et encore, afin d'analyser les détails de la moindre photo du dernier hit nippon et bien entendu baver devant les jeux de bornes d'arcade ou tournant sur Neo Geo. Je crois d'ailleurs que le jour ou j'ai le plus regretté de ne pas avoir de Neo Geo était celui de la sortie de *The King Of Fighters 94* et j'ai du attendre la sortie du 95 sur Saturn avec sa fameuse *RAM Pack* pour pouvoir enfin avoir un *KOF* à la maison.

À l'époque, de nombreux jeux ne sortaient pas sur notre territoire et il fallait ruser pour pouvoir se les procurer ou partir en expédition sur Paris…
Reparler des bons vieux jeux, c'est que chose que j'aime vraiment ! J'avais autant de plaisir à jouer à *Defender of Oasis* sur Gamegear qu'à *Ocarina of Time* sur Nintendo 64 ou *Decathlete* sur Saturn. Je crois bien qu'à l'époque, j'arrivais à jouer plus de 20h par week-end avec des pics à 15h par jour pendant les vacances (Ne reproduisez pas cela chez vous) !

Dans le même temps, je me suis beaucoup intéressé à l'animation japonaise grâce notamment à Récré A2 et au Club Dorothée qui ont largement popularisé la chose. Comme beaucoup, je ne loupais pas un épisode des *Chevaliers du Zodiaque*, *Cobra*, *Dragonball Z* ou encore *Olive et Tom*.
Je suis vraiment content d'avoir pu grandir avec la diffusion de ces différentes séries car aujourd'hui, ce qui passe à la télévision française n'a clairement pas le même niveau à mon goût. C'est une chose très difficile à comprendre car la France est à l'origine de séries extraordinaires comme *Les Mystérieuses cités d'or*, *Ulysse 31* ou encore *Il était une fois la vie*.

Pour ma part, j'ai orienté ma vie professionnelle vers ces secteurs dans la mesure où j'ai toujours voulu contribuer à des produits culturels liés aux univers qui me passionnaient.
Première étape en 2002 puisque je lance ma première société, *Shibuya International* qui se veut un cabinet de conseil spécialisé dans les relations Europe-Japon. Cette activité me permet de me rapprocher de sociétés japonaises de l'*Entertainment* comme *Production IG*, *Toei Animation* ou encore *SEGA* mais également de grands groupes (les fameuses *zaibatsu*) comme *Mitsubishi* ou *Mitsui*.

Quelques années plus tard, je suis sollicité par le ministère de l'économie et des finances japonais (METI) afin d'occuper le poste de représentant du JETRO (Japan External Trade Organization) en région PACA et à Monaco puis c'est le Festival International du Film de Tokyo qui me propose de diriger son marché. Toutes ces activités me permettent de naviguer dans ce monde que j'affectionne et d'obtenir de la crédibilité vis à vis de mes différents interlocuteurs.

Depuis 2006, je donne même des cours à l'École Polytechnique de Nice-Sophia Antipolis afin de présenter le marché japonais des jeux-vidéo aux étudiants de Master.

Ces différentes expériences me permettent d'avoir des contacts de très haut niveau avec les plus grands artistes et sociétés du secteur de l'animation et du jeu-vidéo. Pendant 10 ans, je me suis également occupé de la présence japonaise au Festival d'Annecy avec notamment les venues remarquées de Leiji MATSUMOTO, Katsuhiro OTOMO ou encore Isao TAKAHATA mais également la présence de *Toei Animation*, *Tezuka Productions* ou même la ville de Perima qui, par mon intermédiaire a signé un traité de coopération avec la ville d'Annecy pour le développement de l'animation.

Même si ce n'est pas mon métier d'origine, l'événementiel reste un secteur qui m'intéresse, c'est la raison pour laquelle en 2013, avec ma société, on décide d'organiser le premier événement pop culture à Monaco en présence de Go NAGAI, le créateur de *Goldorak*.

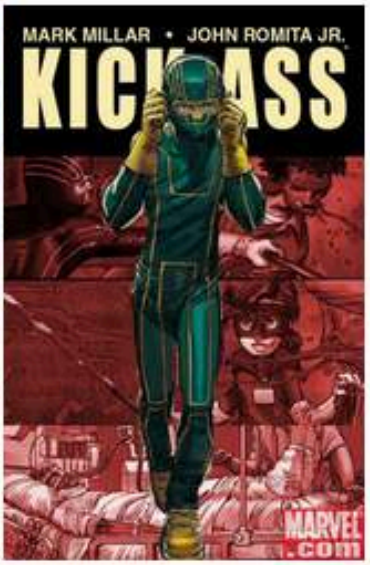
Je n'étais pas totalement satisfait de ce premier essai car je souhaitais organiser quelque chose de bien plus qualitatif et axé sur les auteurs. C'est comme ça qu'est née l'idée du MAGIC pour *Monaco Anime Game International Conferences*, un événement gratuit avec des invités prestigieux, sans boutiques ni *Youtubers*, qui peut se vivre comme un véritable spectacle.

MAGIC et Shibuya Productions

© Yoshitaka AMANO

En juillet 2014 et après environ 80 voyages au Japon, je crée donc *Shibuya Productions* à Monaco, une société dont le but est la production de dessins animés et de jeux-vidéo. Afin de célébrer l'ouverture, on souhaitait organiser un dîner de gala avec nos amis de l'animation et du jeu-vidéo japonais.

On a eu tellement de retours positifs qu'il a fallu revoir nos plans et organiser quelque chose d'un peu plus élaboré. C'est comme ça que naissait MAGIC quelques mois plus tard avec pour la première fois la présence de Yoichi TAKAHASHI, le créateur de *Captain Tsubasa* mais aussi Yuji NAKA, le créateur de Sonic ou encore Yoshitaka AMANO (*Vampire Hunter D*).



Pour l'édition 2016, le 27 février prochain, nous pourrons compter sur la présence de Buichi TERASAWA (*Cobra*) , Yu SUZUKI (*Shenmue*), John ROMITA Jr et Mark MILLAR (*Kick Ass*) pour ne citer qu'eux…

Nous pourrons même compter sur la présence de Paul HAGGIS, le créateur de *Walker Texas Ranger* mais aussi scénariste et réalisateur à succès (*Million Dollar Baby*, *Casino Royale* etc) détenteur de 3 oscars.

Le MAGIC est un événement complètement atypique avec son concours de création vidéoludique avec un prix de 100 000 euros à la clé, ses concours de *cosplay* de haut niveau et ses conférences exclusives, le tout totalement gratuit que cela soit l'entrée ou même les dédicaces.

Cet événement est utile à *Shibuya Productions* pour communiquer avec nos fans. Rien ne me laisser penser qu'on aurait des fans aussi vite mais nos principaux projets que sont le *reboot* d'*Astro Boy* (dont vous pouvez voir quelques images un peu plus bas) et *Shenmue 3* font qu'aujourd'hui, nous en avons (beaucoup) et c'est quelque chose de fantastique. Bien sûr, ça nous oblige à ne pas les décevoir et à apporter le plus grand soin à notre travail.

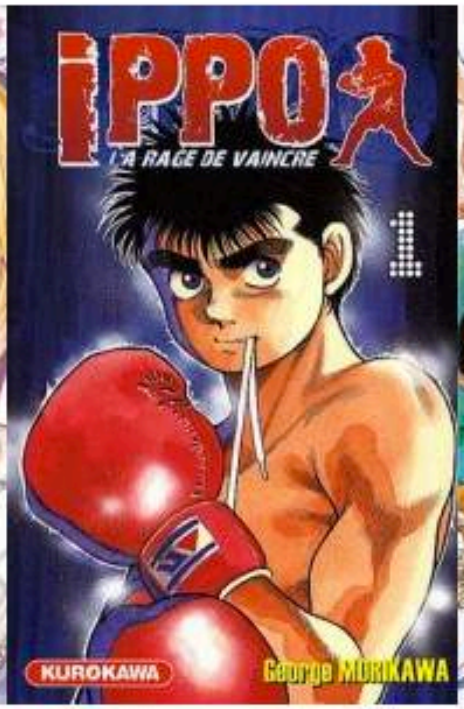
D'un point de vu personnel, ça me fait un peu flipper car je suis le co-auteur (avec Marie FAUCOMPREZ) de l'un des projets que nous annoncerons prochainement. Inutile de dire que, pour le coup, il ne sera pas possible de se cacher derrière la casquette (pratique) de producteur !

Le manga et moi

Niveau manga, j'adore *Berserk*, non seulement au niveau du design mais également de l'histoire. Le rythme de parution est assez frustrant par contre (pas autant que *Hunter X Hunter* mais quand même !). Dans un autre registre, *Death Note* m'a également beaucoup plu avec son histoire originale et le combat philosophique exceptionnel entre Light et L (qui vire rapidement à l'égo dans le cas du premier).

Dans les séries plus récentes, j'aime beaucoup *Les Gouttes de Dieu*, *L'Attaque des Titans* et *One-Punch Man*. Mes goûts sont plutôt éclectiques et j'aime quand même lire de tout tant que ça reste intéressant. Paradoxalement je n'ai jamais accroché à *One Piece*, au grand dam de beaucoup de mes connaissances et certainement de pas mal de lecteurs ici.

Un genre que j'apprécie particulièrement, ce sont les mangas sur le sport. Qu'on parle de *Captain Tsubasa*, d'*Hajime no Ippo*, d'*Eyeshield 21* ou encore d'*Hikaru No Go*, je suis toujours motivé pour me joindre à la discussion ! En ce moment, je regarde d'ailleurs l'anime de *Ace of Diamond*, une très bonne production sur le baseball !



Bien sûr, la qualité des productions japonaises est de plus en plus inégale et beaucoup trop de séries sont proposées au public. Il est grand temps pour le Japon de se renouveler et cela passe, selon moi, par des collaborations avec l'international.
Cependant, il faudra faire attention à ne perdre l'essence de l'animation japonaise et c'est là que se trouve la véritable difficulté. De mon côté, j'espère sincèrement pouvoir être en mesure de contribuer positivement à l'animation et à l'industries des jeux-vidéos en faisant le lien entre nos deux cultures.

Notre prochaine productions sera annoncée en exclusivité mondiale pendant le MAGIC et je dois avouer que j'ai hâte de voir la réaction du public... Ne la manquez pas !

C'est tout pour aujourd'hui mais Le Coin du Guest reviendra le premier lundi du mois de mars dans son édition mensuelle. On vous laisse avec une petite vidéo du MAGIC Monaco 2015 et Manga Mag vous souhaite un bon salon si jamais vous décidez de vous y rendre !

https://press-anime-nenkan.com/evenement/magic-2/

MAGIC 2

février 27 @ 9 h 00 min - 19 h 00 min

| Gratuit

« Japan Expo Sud 7 | Mangame Show Montpellier 1 »

Description officielle 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.*

L'affiche de l'événement :

Partager cet article :

Partager

+ GOOGLE AGENDA | + EXPORTER VERS ICAL

Détails

Date :
Février 27

Heure :
9 h 00 min - 19 h 00 min

Prix :
Gratuit

Événement Category:
MAGIC

Étiquettes Événement :
2016, Concours, Conférences, Convention, cosplay, Magic, manga, Monaco

Site Web :
http://www.magic-ip.com/

Organisateur

Shibuya International

Téléphone :
04-3284-5588

Courriel :
info@shibuya-international.com

Site Web :
www.shibuya-international.com

Lieu

Forum Grimaldi

10 Avenue Princesse Grace
Monaco, Monaco 98000 Monaco
+ Google Map

Téléphone :
+377 99 99 20 01

Site Web :
www.grimaldiforum.com

Presse régionale

Source : Monaco Matin
Date : 3 Février 2016

C'est reparti pour un tour de Magic au Grimaldi Forum

Le 27 février prochain, le lieu accueille la seconde édition de Magic. L'événement permet notamment de rencontrer des poids lourds du cinéma, de la BD, des comics, des manga…

Quel événement peut rassembler une documentaliste d'histoire ancienne et médiévale à la très prestigieuse université de Columbia, un acteur de Star Trek, un musicien français d'électro, des auteurs de bande dessinée et de manga cultes ? Proposer, sur une journée, de rencontrer toutes ces personnes, des défilés costumés, un concours de jeux vidéo ? Cela s'appelle Magic, pour *Monaco Anime Game International Conferences*.

Et cela se tient le 27 février prochain, à Monaco, au Grimaldi Forum. Ce sera la deuxième édition de ce rendez-vous qui a pour fil rouge « *la pop culture* » sous toutes ses formes, de l'animation à la mode, du jeu vidéo à l'art contemporain, du manga au cinéma.

La présentation de cette seconde édition a eu lieu hier soir, au Grimaldi Forum. (Photo Cyril Dodergny)

Du jeu vidéo au cinéma

Derrière cet événement, il y a une société monégasque, Shibuya Productions. L'entreprise produit, développe et crée des contenus pour le cinéma, la télévision ou les jeux vidéo, notamment. Au départ, l'an dernier, Magic devait être « *le dîner de gala de Shibuya Productions* », replace Cédric Biscay, l'un des créateurs. Sauf qu'un par un, les invités répondent présents. Ce qui conduit les organisateurs à ouvrir l'événement au public, gratuitement. Plus de 1500 personnes viennent, pour la première édition.

Pour l'entreprise, l'événement est aussi une manière d'assurer de la publicité. Comme cette année, en présentant, en avant-première la bande annonce d'un jeu vidéo très attendu, *Shenmue III*.

Dédicaces, conférences…

Mais il n'y aura pas que des annonces, le 27 février. Il sera possible de rencontrer, au Grimaldi Forum, le créateur de jeux vidéos Yu Suzuki, l'auteur de manga Buichi Terasawa, le dessinateur de la série de bandes dessinées *V pour Vendetta* David LLoyd, l'acteur à l'affiche de *Star Trek* et des *Chariots de feu* Ben Cross, l'artiste français de musique électronique Kavinsky, le très côté auteur de bandes dessinées Mark Millar… et le réalisateur Paul Haggis, notamment scénariste du James Bond *Quantum of Solace*. Tous pourront échanger avec le public, tout au long des séances de dédicaces et conférences qui ponctueront la journée. Il y aura aussi un défilé de mode. Le résultat d'un concours de création de jeux vidéo.

Très attendus aussi, les deux défilés de cosplay. Cette discipline consiste à enfiler des costumes de personnages de fiction, issus des univers du manga, des comics, des jeux vidéos, séries TV… l'un sera ouvert à tous, l'autre réservé aux professionnels. Et dans les deux cas, le moment sera propice au plaisir des yeux. Attention, afin de faciliter les échanges, le nombre de places est volontairement limité. Les réservations sont fortement conseillées…

NICOLAS HASSON-FAURÉ
nhasson@nicematin.fr

En pratique

Samedi 27 février, de 9 h à 19 heures au Grimaldi Forum. Gratuit.
Rens. et réservations : http://www.magic-ip.com.

Source : http://www.royalmonaco.net/2016/02/magic-monaco-anime-game-international-conferences-revient-a-monaco-pour-la-2eme-annee-le-27-fevrier-prochain.html
Date : 5 Février 2016

MAGIC (MONACO ANIME GAME INTERNATIONAL CONFERENCES) REVIENT À MONACO POUR LA 2ÈME ANNÉE, LE 27 FÉVRIER PROCHAIN

De gauche:Séverine Pagliaccia-Boivin, Production Assistant Cedric Biscay, President & CEO Dominique Langevin, Producer Hervé Trouillet, Directeur Artistique Réalisateur

MAGIC (Monaco Anime Game International Conferences) revient à Monaco pour la 2ème année, le 27 février prochain

« It is magic ! » Oui, et c'est magique aussi de rassembler sur une seule journée, autant d'animations et de célébrités dans des domaines aussi variés que jeux vidéo, mangas, BD, musique, films d'animation, Cosplay, etc. en relation avec la pop culture qui a maintenant bel et bien sa place à Monaco.

Tout ceci grâce à **Cédric Biscay**, créateur et président de la première société de production de jeux vidéo et d'animation de l'histoire de la Principauté, « **Shibuya Productions** », et à son équipe de passionnés, qui n'ont pas ménagé leurs efforts pour organiser un événement d'excellence et faire venir à Monaco, de célèbres artistes internationaux, tels que :

- La superstar du comics US, **John Romilta Jr.**, dessinateur emblématique de **Spiderman, Iron man** etc.,
- **Yu Suzuki**, le créateur de jeux vidéo qui dévoilera à cette occasion, en exclusivité mondiale, des images inédites de **Shenmue III**,
- **Buichi Terasawa**, l'auteur du manga culte **Cobra**,
- **Kavinsky**, compositeur, notament de **Nightcall**,
- **David Iloyd**, le fameux auteur **de V pour Vendetta**
- **Christophe Arleston** et **Didier Traquin** les créateurs de la BD à succès **Lanfeust de Troy**,

Sans oublier **Paul Haggis**, le célèbre réalisateur de **Million Dollar Baby**, **Casino Royale**, etc. qui vient de confirmer sa venue et bien d'autres encore…

Des interviews et conférences auront lieu tout au long de la journée à l'issue desquelles les visiteurs pourront obtenir des dédicaces de leur artiste préféré !

A mentionner également, le jury du concours de création de jeux vidéos, avec l'attribution d'un prix de 100 000 €, dont les noms et tous les détails figurent sur le site : www.magic-ip.com et sur www.shibuya-productions.com

Last but not least : défilé de mode de la talentueuse et originale Clara Maeda, présenté en live avec Yuichiro Maeda, musicien, et également défilés de COSPLAY, l'un pour les professionnels et l'autre pour le public, ce qui signifie que chaque visiteur pourra venir revêtu du costume du personnage de son choix. Un journée riche en surprises et un spectacle permanent !

Article et photos : Pascale Digeaux

Source: http://www.toulontoday.com/monaco-anime-game-international-conferences/
Date: 16 Février 2016

16
FÉV 2016

MONACO: MONACO ANIME GAME INTERNATIONAL CONFERENCES (MAGIC) 2E ÉDITION

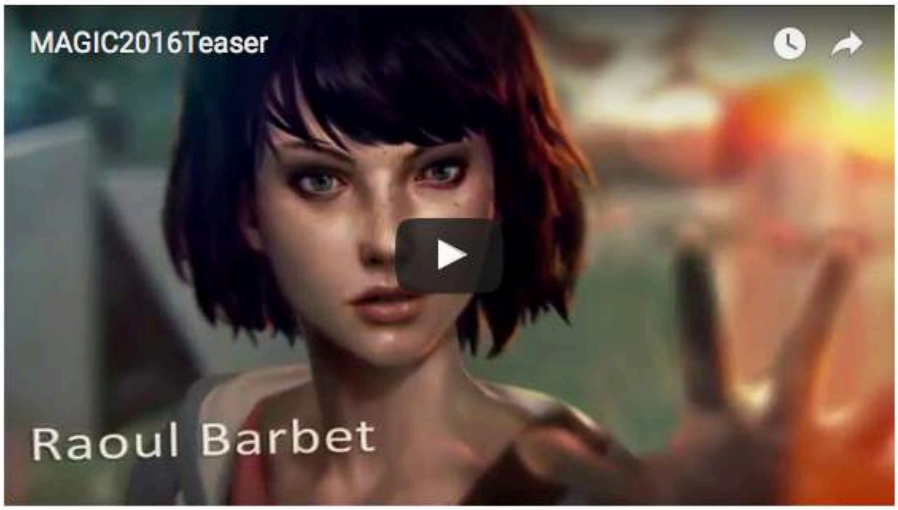
Posté par Eric

Home | Monaco: Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC) 2e édition

Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC) 2e édition

Organisé par Shibuya Productions au Grimaldi Forum Monaco le 27 février 2016

MAGIC est un événement gratuit organisé par Shibuya Productions et Shibuya international sociétés à qui l'on doit la venue à Monaco en 2013 et 2015 de Yoichi Takahashi, Go Nagai, Yu Suzuki, Yoshitaka Amano, Shinji Hashimoto, Yuji Naka, Akino Arai, Michel Ocelot, Viktor Kalvachev, Patrick Moya, MAGIC propose des conférence, des dédicaces, des animation un grand concours de cosplay ainsi qu'un concours de création de jeux-vidéo unique au monde doté de 100 000 euros d'investissement.



Mag today, Monaco today

Par Eric

Responsable d'édition PACA today

VOIR TOUS LES ARTICLES DE ERIC

Source : L'Observateur de Monaco
Date : Février 2016

Japan mania

CONFÉRENCE/ La grand-messe du jeu vidéo et du manga prend ses aises au Grimaldi Forum. Pour sa deuxième édition, Magic promet un parterre de stars venues à la rencontre de leurs fans.

Tous costumés en personnages de fiction, ils sont dix-huit « performeurs » professionnels, à venir défiler samedi 27 février sur le podium du Magic International Cosplay Masters. Un nouveau concours qui, pour cette seconde édition du Magic (Monaco Anime Game International Conferences), vient s'ajouter à celui ouvert au public. On risque fort de croiser, dans les allées du Grimaldi Forum, de nombreux héros de mangas, jeux vidéo, comics et autres bande dessinées ou films d'animation. Une trentaine de créateurs de ces univers sont conviés à cet évènement dédié à la culture geek. Les dessinateurs de comics David Lloyd (*V pour Vendetta*) et John Romita Junior (*Iron Man, Spider-Man, Daredevil*), de mangas Buichi Terasawa (*Cobra*), de BD Tarquin (*Lanfeust de Troy*). Les jeux vidéo ne sont pas en reste, avec Raoul Barbet, créateur de *Life Is Strange*, sorte de *Juno* vidéoludique, ou Yu Suzuki, créateur de la saga *Shenmue* (lire ci-contre). Un concours de création décernera 100 000 euros au meilleur projet. Leon, gagnant 2015, a presque fini son développement et présentera une version jouable en démo jouable. Le Magic, c'est aussi une exposition. *Art of Anime* retrace le dessin animé japonais des années 60 à nos jours, avec des illustrations originales. Loin de se cantonner aux arts nippons et aux jeux vidéo, l'évènement lorgne également du côté du cinéma avec la présence de l'acteur Ben Cross (*Les Chariots de feu, Star Trek*) ou de la musique avec le DJ Kavinsky (*Drive*). _AYMERIC BRÉGOIN

CROWDFUNDING/

Shenmue III, jeu vidéo le plus attendu au monde

Il a fallu moins de vingt-quatre heures pour que la campagne de financement participative, lancée sur Kickstarter, atteigne son objectif : deux millions de dollars pour développer le troisième opus de *Shenmue*. Le jeu vidéo a même raflé le record du million le plus rapidement collecté, en 102 minutes. En un mois, il obtient plus du triple de la somme demandée, soit 6,33 millions. « *La fin de* Shenmue II, *très abrupte, appelait à une suite* », explique Cédric Biscay. Une suite que les joueurs espèrent depuis quinze ans. « Shenmue II *était un jeu très cher et pas du tout rentable* », poursuit le fondateur de Shibuya Productions. Il a convié au Magic Yu Suzuki, fondateur de la saga, avec qui il a décidé de développer un troisième opus à Monaco en 2013. Avant même la création de Shibuya Productions. Un teaser sera diffusé en exclusivité mondiale au Magic. Pour le jeu, il faudra attendre Noël 2017.

Source : http://riviera-city-guide.com/magic-2016/9439
Date : 24 Février 2016

MAGIC 2016 : Monaco Anime Game International Conference

Ecrit par : Camillette Le 24 février, 2016 Dans: Evénements, Monaco, Sorties Monaco Pas de commentaires Print Email

Monaco Anime Game International Conference (MAGIC) est un événement organisé par la Société Shibuya Productions. Dédié aux Mangas, Comics, Animations, Jeux Vidéo et Pop Culture, il se tiendra au Grimaldi Forum le samedi 27 février 2016...

Le Salon

Deuxième édition pour cet événément référence en matière de Pop culture, mangas comics et animations, le Monaco Anime Game International Conference annonce un programme chargé. Organisé par Shibuya Productions, Magic est également l'occasion d'assister à des conférences, des tables rondes avec de célèbres game designers, producteurs, scénaristes et illustrateurs internationaux, un défilé et concours cosplay , en collaboration avec BulleJapon et en présence des plus grands performeurs du secteur. Mais aussi un grand concours de création de jeux vidéo qui permet à un gagnant un investissement de 100 000 euros pour le développement de son projet...

Et pour sa seconde édition, Magic promet des invités prestigieux : l'invité d'honneur ne sera autre que le créateur du jeu Shenmue, Yū Suzuki. Buichi Terasawa, Kavinsky, David Loydd, Mark Millar et bien d'autres seront aussi de la partie !

Au programme

- **Côté exposition**

Vous pourrez découvrir « THE ART OF ANIME » qui retrace l'histoire du dessin animé japonais, trésors de la télévision, de 1960 à nos jours. L'animation japonaise a façonné des générations d'enfants du monde entier devant le poste de télévision.

- **Côté dédicace :**

9h30 à 10h15 : Buichi Terasawa

10h30 à 11h30 : Didier Tarquin, David Lloyd, Mark Millar

12h à 13h : Kavinsky

14h à 15h : John Romita Jr, David Lloyd, Mark Millar

15h à 15h45 : Didier Tarquin, Ben Cross, Yu Suzuki

17h30 à 18h30 : Christophe Héral, Viktor Kalvachev, Raoul Barbet, Paul Haggis

18h45 à 19h45 : Buichi Terasawa, Yu Suzuki, John Romita Jr

- **Côté Table Ronde**

À 17h20, « A Tale of Three Careers » avec John Romita Jr, David Lloyd, Mark Millar et Karen Green.

- **Côté Conférence**

9h25 : Conférence Shenmue III avec Yu Suzuki

10h30 : Conférence La naissance d'un héros : Cobra avec Buichi Terasawa avec pour modérateur Olivier Fallaix

12h50 : Conférence Lanfeust de Troy, la BD culte avec Didier Tarquin avec pour modérateur Olivier Fallaix

13h30 : Conférence Industrie du film et de la TV aux USA avec Paul Haggis avec pour modérateur Robert Milazzo

16h45 : Shibuya Productions Crazy time avec de l'actu et de l'exclusivité mondiale à l'intérieur avec Cédric Biscay

19h00 : Life is Stange et Vampyr, avec Raoul Barbet et Oskar Guilbert de Dontnod

- **Concours de Cosplay**

(*pour les non-connaisseurs, le Cosplay est un loisir qui permet de jouer à ses personnages préférés en se déguisant avec perruques et costumes*)

11h45 : Concours Grand Public de Cosplay présenté par Bulle Japon et Sébastien-Abdelhamid

12h30 : Défilé des participants au Concours Grand Public de Cosplay et annonce des vainqueurs

15h05 : Concours Magic International Cosplay Masters 2016 (MICM) présenté par Domino et Fairy

16h25 : Défilé des participants du Magic International Cosplay Masters 2016 et annonce des vainqueurs

- **Concours de Jeux vidéo**

Évident pour les organisateurs, passionnés de jeux vidéo, ce concours permet à un gagnant un investissement de 100 000 euros pour le développement de son projet.

10h : Présentation du projet SENS

10h45 : Présentation du projet ONIRIGAMI

11h30 : Présentation du projet EPIC LOON

13h45 : Présentation du projet BLACKSAD

14h30 : Présentation du projet ORDESA

15h15 : Délibérations

Découvrez le programme complet :

PROGRAMME MAGIC 2016

SALLE PRINCE PIERRE

8h30 : Ouverture des portes

9h00 : Cérémonie d'ouverture avec l'ensemble des invités

9h25 : Conférence *Shenmue III* avec **Yu Suzuki**

10h30 : Conférence *La naissance d'un héros : Cobra* avec **Buichi Terasawa**
Modérateur : **Olivier Fallaix**

11h45 : Concours Grand Public de Cosplay présenté par **Bulle Japon** et **Sébastien-Abdelhamid**

12h30 : Défilé des participants au Concours Grand Public de Cosplay et annonce des vainqueurs

12h50 : Conférence *Lanfeust de Troy, la BD culte* avec **Didier Tarquin**
Modérateur : **Olivier Fallaix**

13h30 : Conférence *Industrie du film et de la TV aux USA* avec **Paul Haggis**
Modérateur : **Robert Milazzo**

15:05 : Concours Magic International Cosplay Masters 2016 (MICM) présenté par **Domino** et **Fairy**

16h00 : *Live drawing session* avec **John Romita Jr, Didier Tarquin** et **Viktor Kalvachev**

16h25 : Défilé des participants du Magic International Cosplay Masters 2016 et annonce des vainqueurs

16h45 : *Shibuya Productions Crazy time avec de l'actu et de l'exclusivité mondiale à l'intérieur avec* **Cédric Biscay**

17h20 : Table Ronde *A Tale of Three Careers* avec **John Romita Jr, David Lloyd, Mark Millar** et Modérateur : **Karen Green**

18h35 : Défilé **Clara Maeda** présenté en live avec le musicien **Yuichiro Maeda**

18h55 : Annonce du gagnant du Concours de Création de Jeux Vidéo

19h00 : *Life is Stange* et *Vampyr*, avec **Raoul Barbet** et **Oskar Guilbert** de Dontnod

19h30 : Mot de clôture MAGIC

* Casques à disposition pour la traduction simultanée des conférences.

Interprète : Kenji Kojima
Coordinatrice - Interprète : Sahé Cibot

Minuit : Soirée MAGIC au Zelo's, entrée sur présentation de l'accréditation MAGIC
* tenue correcte exigée (chemise, veste et chaussures de ville) limitée aux 50 premiers visiteurs de 25 ans et plus inscrits sur le stand MAGIC pendant la journée.

SALLE VAN DONGEN

CONCOURS DE CRÉATION DE JEUX VIDÉO en présence des membres du jury Viktor Kalvachev, Raoul Barbet et Christophe Héral

10h : Présentation du projet **SENS**

10h45 : Présentation du projet **ONIRIGAMI**

11h30 : Présentation du projet **EPIC LOON**

13h45 : Présentation du projet **BLACKSAD**

14h30 : Présentation du projet **ORDESA**

15h15 : Délibérations

16h55 : **Annonce du vainqueur du concours de création de jeux vidéo dans la salle Prince Pierre**

DÉDICACES

9h30 à 10h15 : Buichi Terasawa

10h30 à 11h30 : Didier Tarquin, David Lloyd, Mark Millar

12h à 13h : Kavinsky

14h à 15h : John Romita Jr, David Lloyd, Mark Millar

15h à 15h45 : Didier Tarquin, Ben Cross, Yu Suzuki

17h30 à 18h30 : Christophe Héral, Viktor Kalvachev, Raoul Barbet, Paul Haggis

18h45 à 19h45 : Buichi Terasawa, Yu Suzuki, John Romita Jr

Infos pratiques

MAGIC 2016 – Le 27 février 2016 de 9h00 à 19h00 – Au Grimaldi Forum 10, Avenue Princesse Grace – MC 98000 Monaco

Retrouvez toutes les infos sur

Entrée Gratuite, dans la limite des places disponibles – Pour y accéder il vous suffit de vous inscrire sur le site : www.magic-ip.com

A très vite,

Camillette

Source : http://www.primi.pro/category/rubriques/primi-news/magic-monaco-anime-game-international-conference-samedi-27-fevrier-201
Date : 25 Février 2016

MAGIC : MONACO ANIME GAME INTERNATIONAL CONFERENCE, SAMEDI 27 FÉVRIER 2016 À MONACO

Soumis par PRIMI le jeu, 25/02/2016 - 11:04

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.
La prochaine édition aura lieu le samedi 27 février 2016.

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

Rencontres, partage et accessibilité sont au rendez-vous !

PRIMI News | Actualités en région | Rencontres professionnelles/Conférences

Source : http://www.radio-monaco.com/news/monaco/item/9878-tout-ce-qu-il-faut-savoir-sur-la-2e-edition-du-magic-au-grimaldi-forum
Date : 25 Février 2016

MONACO

Tout ce qu'il faut savoir sur la 2e édition du Magic au Grimaldi Forum

Par Jimmy Boursicot
jeudi 25 février 2016

PARTAGER FACEBOOK TWITTER GOOGLE

La 2e édition du Magic (pour Monaco anime game international conferences), ça se passe ce samedi 27 février au Grimaldi Forum. Le temps d'une journée, fans de manga, de comics, de BD, d'animation, de jeux vidéo et de pop culture au sens large seront particulièrement gâtés.

Durant cet événement mis sur pied par Shibuya Productions, une société basée en principauté, le public aura droit à un programme particulièrement dense, avec de nombreux invités de renom.

Cedric Biscay, le fondateur de Shibuya Productions, fait le guide avant ce rendez-vous entièrement gratuit.

Pourquoi venir au Magic ?

A l'occasion de la conférence de presse organisée en amont du Magic, nous avons posé cette question simple à Cédric Biscay. Si les puristes n'ont pas vraiment besoin d'être convaincus, les curieux pourraient finir, eux aussi, par y trouver leur compte.

"Nous aurons **deux concours de cosplay**, avec les plus grands cosplayeurs du monde qui seront présents. Ça, c'est un spectacle pour toute la famille. Et puis, nous aurons surtout de grands auteurs qui viendront comme le créateur de *Cobra*, le dessinateur de *Spider-Man*.

Et puis on aura le créateur de ***Shenmue III*, le jeu vidéo le plus attendu au monde** (un titre produit par la société de Cédric Biscay, NDLR), avec un teaser présenté en exclusivité mondiale. Je crois que tous ceux qui s'intéressent de près ou de loin à la pop culture peuvent y trouver leur compte."

Pourquoi est-ce gratuit ?

Souvent, on a tendance à penser que "gratuit" est synonyme de "cheap". Mais il suffit de jeter un coup d'œil à la liste des invités pour se rendre compte que ce ne sera pas le cas à Magic.

"En fait, on veut que Magic soit gratuit parce qu'on a envie de faire plaisir aux fans. Evidemment, si le grand public vient, c'est tant mieux. Mais c'est vrai qu'on souhaite proposer quelque chose de différent aux fans. Habituellement, dans un événement de ce type, ils se font 'assassiner'. Ils doivent payer l'entrée, mais aussi les dédicaces", explique Cédric Biscay.

Sur place, on fera quoi ?

On déambulera dans les allées et les salles du Grimaldi Forum en quête d'une dédicace, on fera un crochet par une table ronde de haut avec le dessinateur de *V for Vendetta* (David Lloyd) et celui de *Spider-Man* entre 1980 et 1984 (John Romitta Jr).

On se laissera surprendre par les deux concours de cosplay ou encore celui dédié à la création de jeux vidéo et on assistera à une ou plusieurs conférences. Par exemple celle donnée par le réalisateur et scénariste oscarisé Paul Haggis (*Collision, Dans la vallée d'Elah, Million Dollar Baby*, etc.)

Et on ne filera pas sans jeter un œil à *The art of anime*, une expo qui retrace l'histoire du dessin animé japonais de 1960 à nos jours.

Le programme complet

Qui vient exactement ?

- Yu Suzuki (développeur de jeux vidéo, créateur de *Shenmue, Virtua Fighter, OutRun*, etc.)
- Buichi Terasawa (auteur du manga *Cobra*)
- Kavinsky (musicien, auteur du titre *Nightcall*)
- David Lloyd (dessinateur de *V pour Vendetta*)
- John Romita Jr. (ancien dessinateur de *Spider-Man*, créateur de *Kick-Ass*)
- Mark Millar (scénariste de BD, *Ultimates, Kick-Ass, etc.*)
- Ben Cross (acteur, réalisateur, écrivain et musicien britannique - *Les Chariots de feu, Star Trek*)
- Paul Haggis (scénariste - *Million Dollar Baby, Lettres d'Iwo Jima, Casino Royale, Quantum of Solace*)
- Didier Tarquin (dessinateur et scénariste, *Lanfeust de Troy*)
- Christophe Arleston (scénariste de bande dessinée - *Léo Loden, Les Maîtres Cartographes, Lanfeust de Troy*, etc.)
- Audrey Alwett (scénariste de bande dessinée - *SinBad, La danseuse papillon, Triskell, etc.*)

- Sebastien-Abdelhamid Godelu (journaliste et présentateur TV - *Clique, On n'est pas des Pigeons*)
- Christophe Heral (compositeur de musiques de jeux vidéo - *Beyond Good & Evil, Rayman Origins,* etc.)
- Viktor Kalvachev (directeur créatif du studio de jeux vidéo HE SAW - *Blue Estate*)
- Raoul Barbet ("co-game director" de jeu vidéo *Life is Strange*)

Quel est l'enjeu pour Shibuya Productions ?

Mettre une telle manifestation en route et faire venir des pointures des quatre coins de la planète a un coût. Mais pour le fondateur de Shibuya Productions, le jeu semble en valoir la chandelle. Car, au-delà du plaisir d'inviter des idoles de jeunesse et de voir de la satisfaction sur le visage des participants, Magic est un très bel outil pour le développement de son entreprise.

"C'est vrai que Magic, c'est un peu notre récréation. Mais cela fait aussi notre promotion et on peut en profiter pour faire des annonces importantes. Cette année, on va présenter notre nouveau projet et on pense que ça fera du bruit. Magic, c'est notre meilleure plateforme de communication. Toute la presse et les visiteurs qu'on souhaite toucher sont là."

JOUR J

MAGIC

International Press

Source: http://wccftech.com/shenmue-iii-workinprogress-screenshots-showcase-environments/
Date: 27 Février 2016

Shenmue III New Work-In-Progress Screenshots Showcase Environments

It's been some time since we last heard of Shenmue III, the new entry of the series created by Yu Suzuki now in development for PlayStation 4 and PC. Back in January, a new work-in-progress screenshot has been shared online, and today a few other screenshots have been made available.

The new Shenmue III screenshots, which have been shared by the official PlayStation Twitter profile, showcase some of the game's environments. You can check out how colorful Shenmue III's environments look right below.

The new batch of work-in-progress screenshots isn't the only Shenmue III material that has surfaced online. Today, Ys Net has shown more of the game during the Monaco Anime Games International Conference such as videos showcasing weather effects, a fishing spot and one of the game's main themes have been shown during the events.

Yu Suzuki himself was also present during the event, and he shared more on what he would like to include in the game. Mr. Suzuki confirmed that main character Ryo won't look all that differently from past entries of the series, as his face won't change in the new game. Mr. Suzuki also stated that he likes Chai and wants to bring him back as a character in Shenmue and that he wants more strategy and interaction in the game's battles.

Around one month ago, Yu Suzuki shared more on his feelings about developing a new entry of the Shenmue series. After receiving a Guinness certificate for the impressive Shenmue III crowdfunding record, Mr. Suzuki stated that he feels like the Shenmue III development is a heavy responsibility, with development itself getting supported by fans.

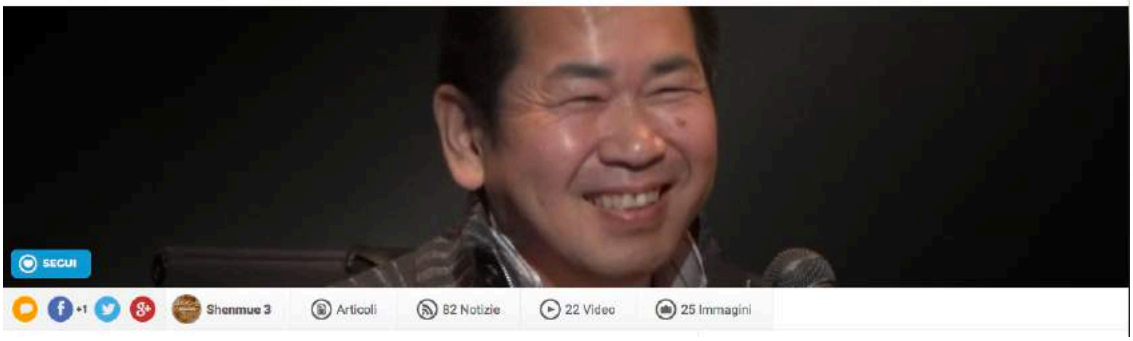
Shenmue III is currently in development for PlayStation 4 and PC. A final release date for both formats

Source: http://www.everyeye.it/notizie/shenmue-3-yu-suzuki-terra-una-conferenza-a-monaco-questa-mattina-254078.html
Date: 27 Février 2016

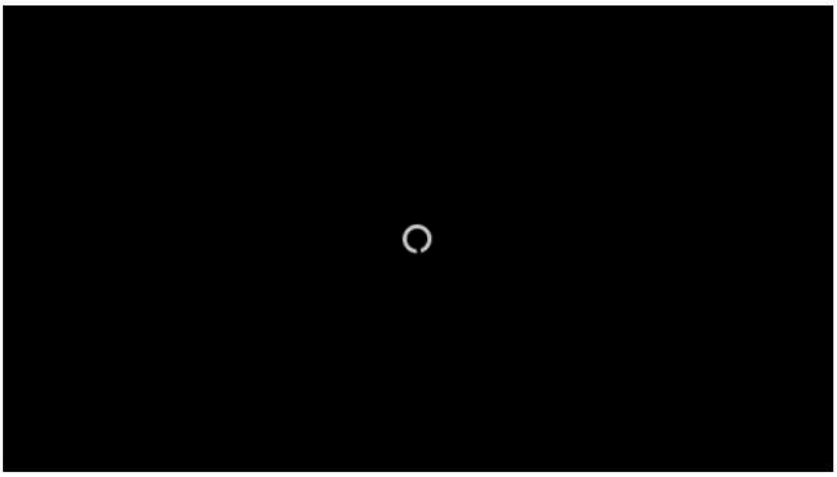
EVERYEYE.IT › Shenmue 3 › Notizia › Shenmue 3: Yu Suzuki Terrà Una Conferenza A Monaco Questa Mattina

SHENMUE 3: YU SUZUKI TERRÀ UNA CONFERENZA A MONACO QUESTA MATTINA

Di **Davide Leoni** | Pubblicato il 27 Febbraio 2016, Ore 08:56



Yu Suzuki si trova attualmente a Monaco per parteciparo al MAGIC 2016 (Monaco Anime Game International Conferences), fiera dedicata al mondo degli anime, dei fumetti e dei videogiochi. In questa occasione, il game designer giapponese terrà una conferenza dedicata a **Shenmue 3**.



L'evento si terrà alle 9:25 di questa mattina e andrà avanti fino alle 10:30, purtroppo non sarà possibile seguire la conferenza in diretta streaming. Oltre a fornire una retrospettiva sul gioco, Suzuki potrebbe svelare nuovi dettagli sul terzo episodio delle avventure di Ryo. Restate sintonizzati sulle pagine di Everyeye.it e consultate la nostra scheda di Shenmue 3 per tutti gli aggiornamenti in merito.

MAGIC 2016 PROGRAM
PRINCE PIERRE AUDITORIUM

8:30am Doors Opening
9am Opening Ceremony with all guests
9:25am *Shenmue III* conference with **Yu Suzuki**
10:30am *Cobra: Birth of a hero* conference with **Buichi Terasawa** Moderator: **Olivier Fallaix**
11:45am Public Cosplay Contest hosted by **Bulle Japon** and **Sébastien-Abdelhamid**
12:30pm Public Cosplay Contest show and winners announcements
12:50pm *The cult comics - Lanfeust of Troy*, conference with **Didier Tarquin** Moderator: **Olivier Fallaix**
1:30pm *The Current state of Film and TV* Conference with **Paul Haggis** Moderator: **Robert Milazzo**
3:05pm MAGIC International Cosplay Masters 2016 (MICM) hosted by **Domino** and **Fairy**
4pm Live drawing session with **John Romita Jr**, **Didier Tarquin** and **Viktor Kalvachev**
4:25pm MAGIC International Cosplay Masters Show and winners announcements
4:45pm Shibuya Productions Crazy time including some of the latest news and world premiere with **Cédric Biscay**
5:20pm *A Tale of Three Careers* round-table debate with **David Lloyd**, **Mark Millar**, **John Romita Jr** Moderator: **Karen Green**
6:35pm **Clara Maeda's** Fashion Show together with **Yuichiro Maeda's** live music
6:55pm Game Creation Contest final winner announcement
7pm *Life is Stange* and *Vampyr* with **Raoul Barbet** and **Oskar Guilbert** from Dontnod
7:30pm Global endings
* Headphones are available for simultaneous translation.

Interpreter: Kenji Kojima
Coordinator - Interpreter: Sahel Ciboit

Midnight: MAGIC's night at Zelo's (for those aged over 25).
*Entry only with the MAGIC pass, proper attire required (shirt, jacket and smart shoes).
Entry limited to the first 50 people registered at MAGIC booth that day.

VAN DONGEN ROOM
GAME CREATION CONTEST
With panel of judges
Viktor Kalvachev, Raoul Barbet and Christophe Héral

10am Presentation of the **SENS** project
10:45am Presentation of the **ONIRIGAMI** project
11:30am Presentation of the **EPIC LOON** project
1:45pm Presentation of the **BLACKSAD** project
2:30pm Presentation of the **ORDESA** project
3:15pm Judging Panel Committee Evaluation
6:55pm Game Creation Contest final winner announcement in the Prince Pierre Auditorium

SIGNING SESSIONS
9:30am - 10:15am Buichi Terasawa
10:30am - 11:30am Didier Tarquin, David Lloyd, Mark Millar
12pm - 1pm Kavinsky
2pm - 3pm John Romita Jr, David Lloyd, Mark Millar
3pm - 3:45pm Didier Tarquin, Ben Cross, Yu Suzuki
5:30pm - 6:30pm Christophe Héral, Viktor Kalvachev, Raoul Barbet, Paul Haggis
6:45pm - 7:45pm Buichi Terasawa, Yu Suzuki, John Romita Jr

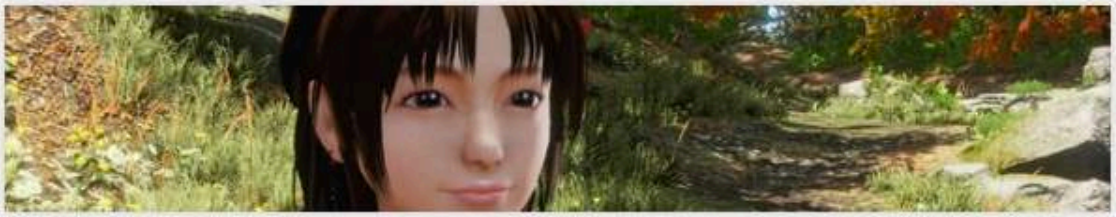
Presse nationale

Source: http://www.gamekult.com/actu/nouvelles-images-de-shenmue-iii-A160021.html
Date: 27 Février 2016

NOUVELLES IMAGES DE SHENMUE III

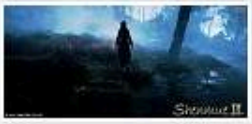
Work in progress, par **Puyo** - Samedi 27/02/2016 à 12h 20
Tags : PC, PS4, Aventure

J'aime 37



En déplacement à Monaco pour le MAGIC (Monaco Anime Game International Conferences) organisé par Shibuya Productions, Yû Suzuki a dévoilé de nouvelles images de Shenmue III durant la conférence organisée autour du jeu.

Au-delà de ces nouvelles illustrations rendues depuis l'Unreal Engine 4, on retiendra essentiellement la volonté de proposer un système de combat plus stratégiques avec un recours aux environnements, que ce soit pour en tirer un avantage de positionnement ou utiliser certains éléments du décor. Certains pensent forcément à Yakuza, l'un des héritiers spirituels de Shenmue, même si Suzuki souhaite ne pas rendre les affrontements trop nerveux et hachés, avec des mouvements plus fluides et rapides, qui se détacheraient d'un Virtua Fighter par exemple. Le créateur n'exclut pas d'inclure des mini-jeux de pêche, tout en rappelant qu'il n'y a toujours pas pour le moment de version Xbox One, le jeu étant développé avec le PC et la PlayStation 4 en tête.



VIDÉO ÉDITEUR
SHENMUE III
Bailu Village Hut

BANDE ANNONCE
SHENMUE III
Lake of the Lantern Bugs

CARNET DE DÉVELOPPEUR
SHENMUE III
Interview with Promotion Video Director

Puyo (Nicolas Verlet), Journaliste

Source: http://www.jeuxvideo.com/news/460839/shenmue-3-les-nouveaux-screenshots-sont-la.htm
Date: 27 Février 2016

NEWS JEU

Shenmue 3 : Les nouveaux screenshots sont là

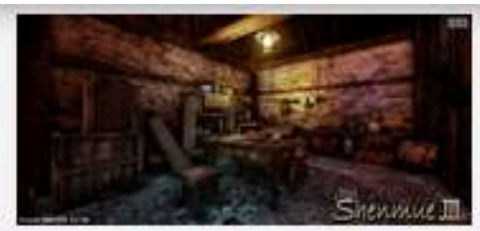
PC PS4

27/02/2016 à 10:13

Partager sur :

Après avoir explosé leurs objectifs sur Kickstarter, Yu Suzuki et sa bande se sont enfermés dans leur studio afin de donner vie au projet que des millions de fans attendent : Shenmue 3. Le papa de Ryo en est alors sorti à de rares occasions afin de donner plus de détails concernant son jeu, mais aujourd'hui, le bougre nous livre de nouveaux screenshots.

En voyage à Monaco à l'occasion du Monaco Anime Game International Conferences, **Yu Suzuki est venu avec une valise pleine de screenshots**. Ils sont au nombre de cinq et nous dévoilent Shenfa dans divers environnements tels qu'un champ de citrouilles ou un marécage.



Ys Net précise au passage qu'il ne s'agit que de captures non définitives et évidemment, non représentatives du résultat final. Aux dernières nouvelles, l'équipe de développement parlait d'agencer l'histoire de telle manière qu'il ne serait **pas nécessaire d'avoir joué aux deux premiers opus pour se lancer dans cette nouvelle aventure**.

Rappelons que Shenmue 3 est prévu pour sortir en décembre 2017 sur PC et PlayStation 4, même s'il ne s'agit que d'une date de livraison prévisionnelle qui pourrait être amenée à changer.

Source: http://www.gamergen.com/actualites/shenmue-iii-3-images-environnements-informations-magic-2016-yu-suzuki-271015-1
Date: 27 Février 2016

Shenmue III : des images d'environnements et des informations dévoilées au MAGIC 2016

Le samedi 27 Février 2016 à 16h56 par Amaury M.

1 077 lectures Source: **Gematsu**

Comme promis, Yu Suzuki est présent au salon monégasque et a dévoilé quelques images et détails de Shenmue III.

Découvrez AluMadeIn, le premier groupe de métal 100% alu !

AluMadeIn

Sponsorisé par

Yu Suzuki, développeur japonais à l'origine des séries *Shenmue* et *Virtua Fighter*, est actuellement présent au *Monaco Anime Game International Conferences*, un salon riche et varié qui se tient aujourd'hui dans la principauté. Et comme annoncé dans le programme, **le créateur est là pour dévoiler des images de Shenmue III**, attendu sur PlayStation 4 et ordinateurs.

Évidemment, il s'agit toujours d'images issues d'une version en cours de production, et donc encore loin du résultat final, mais il est clair que l'équipe d'***Ys Net* a mis un point d'orgue à proposer aux joueurs des environnements variés de la province d'*Eze*** qui font surtout rêver. Concernant les informations dévoilées par Yu Suzuki, il faut noter que **le visage de *Ryo* ne changera toujours pas par rapport aux précédents épisodes, que le créateur aimerait faire revenir *Chai* dans l'aventure** en tant que personnage à part entière, et que les combats pourraient être plus stratégiques, avec davantage d'interactions (et de *QTE* ?) qu'avant.

Pour rappel, *GamerGen.com* est actuellement sur place, et vous proposera prochainement du contenu issu de cette journée. En attendant, vous pouvez admirer les images dévoilées en janvier dernier à la *MAGIC Expo*. **Shenmue III est attendu sur PC et PS4**, mais n'a pour l'instant pas de date de sortie.

Source: http://www.jeuxvideo24.com/news-ps4-shenmue-3-s-offre-quelques-images-a-monaco_48679.html
Date: 27 Février 2016

Shenmue 3 s'offre quelques images à Monaco

Rédac Par Jerem, le 27.02.2016, à 10:24 - **Officiel**

En direct de Monaco, où Yu Suzuki donne une conférence à l'occasion du *MAGIC 2016* (*Monaco Anime Game International Conferences*), voici venir une nouvelle poignée d'images de **Shenmue 3**.

SUR LE MÊME SUJET

» **Shenmue 3 démarre 2016 avec une vidéo**

Des captures *work in progress* nous précise-t-on, censées nous présenter plusieurs des environnements qui pourront figurer dans **Shenmue 3**. Hélas, la résolution des images en question ne permet pas vraiment de s'extasier sur l'avancé du projet.

De la patience, les fans de **Shenmue** vont devoir en faire preuve avant d'espérer avoir de réelles informations sur **Shenmue 3**.

Mise à jour : La plupart des visuels en question ont été à nouveau mis en ligne dans une résolution digne de ce nom.

172Ko - 1400x648

184Ko - 1400x648

217Ko - 1400x648

165Ko - 1400x648

74Ko - 639x296

Source: http://passionageek.blogspot.fr/2016/03/convention-le-27-fevrier-2016-une.html
Date: 27 Février 2016

JEUDI 10 MARS 2016

Accueil » convention , Cosplay , presse » [Convention] Le 27 février 2016, une journée MAGIC !!

[Convention] Le 27 février 2016, une journée MAGIC !!

Par Seilin 19:00 Aucun commentaire

C'était déjà une journée magique l'année dernière, et ils ont pu faire encore mieux! Le **MAGIC** (pour *Monaco Anime Game International Conference*) édition 2016 nous a encore vendu du rêve. Les invités avaient déjà été annoncés précédemment, mais sans programme particulier, et celui-ci fut bien chargé tout au long de la journée!

Des invités de marque

Le moins que l'on puisse dire, c'est que les organisateurs ne lésinent pas sur les invités. La liste était longue, et je ne vais pas tous les lister, mais parmi eux, on peut retenir :
- ***Yu Suzuki***, le créateur de la saga Shenmue, dont le dernier opus est très attendu dans le monde du jeu vidéo,
- ***Buichi Terasawa***, le créateur de Cobra, qui nous a fait l'honneur de sa venue alors que ça faisait 25 ans qu'il n'était pas venu en France,
- ***John Romita Jr.***, qui a créé Kick-Ass aux côtés de ***Mark Millar***, également présent,
- ***Karen Green***, une documentaliste d'Histoire Ancienne et Médiévale à l'université de Columbia, grande fan de comics, qui a pu être modératrice d'une table ronde autour de grands noms,
- ***Paul Haggis***, à qui l'on doit notamment Walker Texas Ranger, qui est également scénariste des films Million Dollar Baby, Casino Royale ou encore Quantum Of Solace,
- ***Didier Tarquin***, que l'on connait notamment pour la BD Lanfeust de Troy,
- et bien d'autres encore...

Tous les **univers** sont représentés au travers de cette liste, que ce soit le jeu vidéo, le manga, la bande dessinée, les comics, le film américain ou les séries.
Une programmation de **dédicaces** était faite tout au long de la journée, afin que chacun puisse rencontrer son invité favori, voire même plusieurs! Chacun se relayait dans le hall du Grimaldi, et les visiteurs étaient invités à patienter sur les côtés afin de ne pas trop encombrer la salle. **Buichi Terasawa** était particulièrement attendu par ses fans, et je crois qu'il leur fit un grand honneur! Un Ex-Libris exclusif était d'ailleurs distribué aux premiers visiteurs présents.
Tout au long de la journée, les invités ont donc signé plusieurs centaines de supports, certains ont fait des petits dessins, d'autres des chefs d'œuvres complets... Et bien sûr, toutes les dédicaces étaient **gratuites**!

Je n'ai malheureusement pas pu en faire pour moi, mais j'étais un peu moins intéressée cette année pour attendre pour des dédicaces. J'ai préféré me concentrer sur les **conférences** et les tables rondes, dont le programme était bien chargé tout au long de la journée, sans pause repas définie. Mais ce n'est pas grave, j'ai fait avec, parfois au détriment de quelques morceaux de conférences.
Par contre, qui dit invités **internationaux** (bien plus que l'an passé) dit conférences **en anglais**, donc ce fut laborieux tout au long de la journée. Mais il était possible d'emprunter un **traducteur** automatique, et ça, c'était pas mal, même si je n'ai pas testé.
Je ne pourrai pas lister le **programme complet**, donc je vous en laisse un aperçu ci-dessous, mais il y avait largement de quoi faire, peu importe pour quel univers nous étions venus. Des images exclusives pour **Shenmue III** avec Yu Suzuki, ou de **Vampyr** la prochaine sortie de Dontnod, en passant par une **table ronde** spéciale Comics, chacun pouvait y trouver son compte.

8h30 : Ouverture des portes

9h00 : Cérémonie d'ouverture avec l'ensemble des invités

9h25 : Conférence *Shenmue III* avec **Yu Suzuki**

10h30 : Conférence *La naissance d'un héros : Cobra* avec **Buichi Terasawa**
Modérateur : **Olivier Fallaix**

11h45 : Concours Grand Public de Cosplay présenté par **Bulle Japon** et **Sébastien-Abdelhamid**

12h30 : Défilé des participants au Concours Grand Public de Cosplay et annonce des vainqueurs

12h50 : Conférence *Lanfeust de Troy, la BD culte* avec **Didier Tarquin**
Modérateur : **Olivier Fallaix**

13h30 : Conférence *Industrie du film et de la TV aux USA* avec **Paul Haggis**
Modérateur : **Robert Milazzo**

15:05 : Concours Magic International Cosplay Masters 2016 (MICM) présenté par **Domino** et **Fairy**

16h00 : *Live drawing session* avec **John Romita Jr**, **Didier Tarquin** et **Viktor Kalvachev**

16h25 : Défilé des participants du Magic International Cosplay Masters 2016 et annonce des vainqueurs

16h45 : Shibuya Productions *Crazy time avec de l'actu et de l'exclusivité mondiale à l'intérieur avec* **Cédric Biscay**

17h20 : Table Ronde *A Tale of Three Careers* avec **John Romita Jr**, **David Lloyd**, **Mark Millar** et
Modérateur : **Karen Green**

18h35 : Défilé **Clara Maeda** présenté en live avec le musicien **Yuichiro Maeda**

18h55 : Annonce du gagnant du Concours de Création de Jeux Vidéo

19h00 : *Life is Stange* et *Vampyr*, avec **Raoul Barbet** et **Oskar Guilbert** de Dontnod

19h30 : Mot de clôture MAGIC

* Casques à disposition pour la traduction simultanée des conférences.

Interprète : Kenji Kojima
Coordinatrice - Interprète : Sahé Cibot

En dehors des conférences et tables rondes, la scène a accueilli trois dessinateurs pour une séance de Live Drawing. Un bon moment où chaque artiste a pu dessiner un ou plusieurs dessins, plus ou moins complexes. Didier Tarquin, Viktor Kalvachev et John Romita JR se sont donc prêtés à ce jeu epour nous proposer des œuvres très réussies, parfois avec humour!

Les invités avaient leur place tout au long de la journée, pas uniquement sur scène, et ce qui démarque la MAGIC des autres salons, c'est la **proximité** que l'on peut avoir avec eux. Pas de salle secrète ou de tunnel sous-terrain pour passer de la scène aux dédicaces. Ici, ils se déplacent librement dans l'enceinte du Grimaldi Forum, accompagnés des traducteurs ou de leurs managers, mais certainement pas de gorilles en noir et blanc!

Du Cosplay

Qui dit convention dit forcément **Cosplay**. Cette année, ce ne sont pas moins de 2 concours qui ont eu lieu dans la même journée! Le premier était un concours **grand public**, accessible à tout le monde, organisé par Bulle Japon.

Et le moins que l'on puisse dire, c'est que pour un concours amateur, le **niveau** était très bon! Il y avait plusieurs participants solo, qui concouraient pour gagner un voyage à Atlanta à la Dragon Con, mais aussi quelques groupes, qui ne pouvaient malheureusement pas participer. Le choix fut assez difficile, et c'est le Cosplay de **John Snow** qui a gagné le concours (je n'ai pu réussi à faire de photo très nette par contre). D'autres étaient tout autant réussi, j'ai particulièrement aimé l'adaptation de **Jack** en version féminine (à gauche sur la photo ci-dessous), ou le groupe d'Alice aux Pays des Merveilles.

Un peu plus tard dans la journée, c'est un tour d'un concours plus **professionnel** de se dérouler, pour notre plus grand plaisir. Des Cosplayeurs internationaux sont ainsi venus pour participer au **MICM** (MAGIC International Cosplay Masters), et ont présenté des tenues confectionnées avec soin depuis plusieurs mois. Et même si le premier concours était très réussi, je reconnais que nous étions là dans une **autre catégorie**! De plus, j'ai pu voir plusieurs Cosplays de Disney, notamment **Mulan**, mon préféré, que ce soit le personnage principal, avec une prestation sympathique qui a présenté plusieurs tenues, mais aussi le méchant de l'histoire, par quelqu'un qui avait pourtant l'air très joueur et pas du tout méchant dans la vraie vie! J'ai également découvert de magnifiques tenues de l'illustratrice **Sakizo**, dont les Cosplays étaient vraiment superbes. C'est d'ailleurs l'un des 2 présentés, celui de la **Reine de Coeur**, qui a gagné le lot (le même que pour le premier concours, un voyage à Atanta pour la Dragon Con).

Pour voir toutes les photos du concours, je vous invite à aller voir l'**album photo** sur la page Facebook (accessible sans avoir besoin d'être inscrit).

De la mode avec un défilé

Pour continuer dans les tenues typiques et comme l'année dernière, la fin de journée s'est ponctuée sur un **défilé** de Clara Maeda, qui a créé une fois de plus des tenues exclusives pour l'événement. C'est par ailleurs à elle que l'on doit le costume porté sur **l'affiche**.
Le défilé s'est déroulé dans une **atmosphère très mystique**, sur une musique de Yuichiro Maeda. Les mannequins sont toujours aussi silencieuses, et décomposent leurs mouvements si lentement, ce qui apporte une touche supplémentaire de magie à ce moment. Une **histoire** est racontée au travers des tenues qui défilent et des mannequins, comme une symbiose avec la **nature** et le soleil, un retour aux origines. Un très bon moment qui nous a permis de souffler un peu après la journée chargée qui venait de se dérouler.

Une pause totalement Crazy

Le **Crazy Time**, c'était la pause d'autopromotion des organisateurs, **Shibuya Production**, présentée par le président, Cédric Biscay. Parce que Shibuya ne fait pas qu'organiser des événements comme celui-ci, mais **produit** avant tout des jeux et des films d'animation, entre autres. Nous avons donc eu droit en **avant-première** des informations sur leurs nouveaux projets, mais aussi sur la 3ème édition du MAGIC qui arrivera très certainement l'année prochaine!

Tout d'abord, une nouvelle affiche du reboot d'**Astroboy** a permis de révéler de nouveaux personnages, et nous avons eu droit à de nouvelles images de **Shenmue III**, tous deux des projets en cours qui avaient déjà été annoncés auparavant.

Mais les plus grosses surprises furent les grandes nouveautés. Avec la venue de Buichi Terasawa, la première annonce lui était totalement dédiée, avec la production de **Cobra, le retour de Joe Gillan**, un nouvel anime de la licence, basé sur les parties de Rugball.

La deuxième grande annonce, et pas des moindres, c'est la création d'un nouveau **concours** pour l'année prochaine. Après la création de jeux vidéo (qui est toujours maintenue), c'est au tour de la **création de manga** d'être récompensée. En partenariat avec Shūeisha, le concours permettra de révéler de nouveaux talents de mangaka, et le gagnant se verra non seulement pré-publié dans le Weekly Shonen Jump Plus et partira au Japon pendant 1 mois, pour visiter entre autres les bureaux de **Shonen Jump**! Un sacré concours avec un superbe cadeau à la clé, j'ai hâte de voir ce qu'il en sera!

Les petits plus de la journée

Grande nouveauté de cette année, car trop absent l'an passé, la présence de **stands**. Bien sûr, il n'y en avait pas beaucoup, c'est une volonté propre aux organisateurs de ne pas avoir de stands d'achats en tout genre pour se concentrer sur les invités, mais il faut reconnaître qu'il manquait de quoi se **rafraîchir** et de quoi s'approvisionner en supports si besoin.
Ce fut donc le cas, avec la **librairie** Alfa BD qui vendait sur son stand les œuvres de chaque invité présent pour cette journée, ainsi que quelques figurines et T-Shirts. Cela permettait à ceux qui souhaitaient faire une dédicace de dernière minute, ou qui ne possédaient pas sur eux de **support officiel** à présenter, de s'en procurer un, ou au contraire de découvrir les titres des auteurs.

Côté **boisson**, c'est le stand Salut, un Café qui fut présent pour rafraîchir ou réchauffer les invités en cette journée pluvieuse. Une équipe très **souriante** et sympathique, avec des boissons simples et plus sophistiquées, jusqu'au café exclusif, le "***Perfect MAGIC***" (que j'ai goûté en version chocolat chaud et trouvé excellent!), et quelques sucreries et cookies très appétissants.

Parmi les quelques autres stands, il y avait également celui de **Shibuya Production**, qui permettait d'acheter quelques **goodies** de l'événement, mais surtout qui présentait le gagnant du concours de Jeu vidéo de l'année dernière, **Léon**. Bien qu'il ne soit pas totalement terminé, le jeu était jouable et je l'ai trouvé bien fait, malgré quelques défauts qui restent à corriger, mais dont les développeurs ont déjà conscience. Ce n'est donc qu'une question de temps avant que ce jeu pour enfant **sur tablette** ne voie le jour.

C'est toujours très **appréciable** de voir que les critiques émises l'an passé ont été écoutées et surtout les erreurs corrigées, pour rendre l'événement toujours mieux. Les quelques stands présents étaient amplement suffisants pour apporter le nécessaire à cette journée. Malheureusement, cela enlevait un peu le côté **intimiste** que j'avais ressenti l'année dernière, mais quand même pas au point des conventions comme une Japan Expo, loin de là! Je pense que ces stands étaient parfaitement nécessaires, mais c'est peut-être le fait de les trouver au milieu, là où des interviews se déroulaient l'année dernière devant les yeux des visiteurs, qui m'a un peu perturbée. Il y avait du coup beaucoup plus d'allées et venues, enlevant ce sentiment de calme et de cocon.

The Art of Anime

Tout au long de la journée, les visiteurs pouvaient également se délecter d'une **exposition** sur l'histoire de l'animation, avec quelques esquisses originales des plus grands animes japonais. Après l'annonce de cette exposition, j'avoue que je m'attendais à quelque chose d'un peu plus grand, mais les tableaux présentés étaient quand même d'une excellente qualité (ce qui est normal cela dit) et très **intéressants**. Le possesseur de ces merveilles était également présent pour quelques explications complémentaires pour les plus curieux.

Une superbe journée **riche** en événements, sans temps morts, et on ne le dira jamais assez, totalement **gratuite**! Je regrette juste que le programme des conférences ait été trop chargé et trop intéressant! Du coup, je n'ai pas vraiment eu le temps de profiter du reste de l'espace, des dédicaces, stands et exposition. Une programmation sur **2 jours** pourrait être une bonne idée pour l'année prochaine, surtout avec les nouveautés qui se rajoutent, quitte à dédoubler certaines conférences et/ou à mettre plus de pauses entre chaque. Il ne faut toutefois pas vouloir trop en faire, **l'ambiance** intimiste de cet événement est très spécifique et appréciable, c'est ce qui le démarque des autres.

Le **cadre** est toujours aussi magnifique, dommage que le temps n'ait pas été avec nous pour pouvoir profiter du jardin japonais juste à côté, mais ça ne donne qu'une raison supplémentaire pour revenir une autre fois!

L'ensemble des photos de la journée est disponible sur la page Facebook.

Presse régionale

Source: Monaco Matin
Date: 27 Février 2016

« Shenmue III » : la renaissance monégasque d'un jeu mythique

Comme dans les plus belles histoires, tout est parti d'une rencontre. Celle d'un Niçois passionné par le Japon, Cedric Biscay. Avec Yu Suzuki. Légende du jeu vidéo pour avoir créé des *After Burner*, *Hang On*, *Virtua Fighter* ou encore *Out Run* pour Sega. Et, surtout, *Shenmue* I et II. Une franchise qui va révolutionner le jeu vidéo au milieu des années 90. Modifiant le rapport du joueur au temps. Créant le concept d'*open world* (1), qui a eu pour enfants spirituels des succès mondiaux comme les *Grand Theft Auto*, *Skyrim*, et tant d'autres, au point de devenir aujourd'hui la norme.

Cedric Biscay et Yu Suzuki, aujourd'hui au salon Magic à Monaco.

Mais la rencontre entre les deux hommes, présents aujourd'hui au salon Magic de Monaco – organisé par Shibuya Productions, la société de production de Cédric – va être suivie d'un séisme en Californie. Tel le battement d'aile du papillon. Rencontré hier en exclusivité au Grimaldi Forum, Yu Suzuki s'en souvient bien : « *J'ai toujours eu envie de donner une troisième suite à* Shenmue. *La communauté le demandait. Mais ce genre de jeu est très cher à produire. Et puis nous nous sommes rencontrés… Et Cédric m'a définitivement convaincu de relancer* Shenmue ». Près de 15 ans après le second volet.

Pour se rassurer définitivement, les deux passionnés ont une idée géniale : lancer un financement participatif sur Kickstarter pour jauger l'attente.

Levée de fonds record

« *Sony s'est associé au projet. Le retour de* Shenmue *a créé l'événement au salon E3 de Los Angeles – la "Mecque" du jeu vidéo – à l'été 2015.* » Annoncée sur scène à la suprise générale, la collecte de fonds se fixe comme objectif 2 millions de dollars… « *Nous en avons recueilli 6,5 en 9 heures* » en rit encore Cédric. Un record en la matière.

Depuis, les rumeurs ne cessent d'enfler autour du jeu. Et son créateur croule sous les demandes d'interview : « *J'aimerais pouvoir travailler plus sereinement* », avoue Yu Suzuki. « *Je suis très étonné par cet engouement. Même si je ne fais pas un jeu en pensant m'adresser à une culture plutôt qu'à une autre.* Shenmue *est un jeu qui véhicule des valeurs universelles comme le courage, l'amour et l'amitié. C'est pour cela qu'il a touché un si grand nombre de joueurs dans le monde.* »

Des valeurs qui unissent aussi Yu Suzuki et Cedric Biscay. À propos de ce dernier, le génie japonais du jeu vidéo ne tarit pas d'éloges : « *Il œuvre beaucoup pour faire reconnaître la culture japonaise en Europe. Je le remercie grandement pour cette aventure.* »

Sur le jeu, attendu pour la fin 2017, Yu Suzuki – qui a réservé quelques images exclusives pour le public qui viendra aujourd'hui au Grimaldi Forum – reste encore mystérieux : « *Il y aura des mécaniques nouvelles dans* Shenmue III… »

La révolution du genre est en marche. C'est sûr. L'attente est mondiale. Et c'est grâce à un Azuréen, notamment, que le rêve de millions de joueurs est devenu réalité.

1. Littéralement « monde ouvert » : des jeux où l'on peut se déplacer et interagir dans de vastes espaces peu ou pas cloisonnés, urbains ou non.

POST

MAGIC

International Press

Source: http://www.eurogamer.it/articles/2016-02-28-news-videogiochi-shenmue-3-nuovo-video-magic-2016-monaco
Date: 28 Février 2016

Shenmue III in un nuovo video dal MAGIC 2016 di Monaco

Un ciclo giorno-notte con illuminazioni dinamiche.

Giochi trattati in questo articolo

PlayStation 4
PlayStation 4
Follow 793

- Xbox One vs. PS4: il verdetto

Shenmue III
PC, PlayStation 4
Follow 145

Segui i giochi ai quali sei interessato e ti manderemo delle notifiche ogni volta che pubblicheremo qualcosa in merito.

Condividi su: Facebook 16 Twitter Google+ Reddit

di Pier Giorgio Liprino Pubblicato 28/02/2016

Advertise

Durante una conferenza al Monaco Anime Game International Conferences, il designer Yu Suzuki ha mostrato un nuovo video di **Shenmue III**.

Come potete vedere in calce, il filmato è stato ripreso off-screen e mostra un'ambientazione dell'atteso titolo caratterizzata da un ciclo giorno-notte con un sistema d'illuminazione dinamico.

Dopo una campagna Kickstarter di successo, Shenmue III è previsto per il 2017 su PC e PlayStation 4.

Avete visto le nuove immagine di Shenmue 3 pubblicate ieri?

Source: http://metro.co.uk/2016/02/29/new-shenmue-3-trailer-and-screenshots-are-looking-pretty-good-5725264/
Date: 29 Février 2016

New Shenmue 3 trailer and screenshots are looking pretty good

GameCentral for Metro.co.uk Monday 29 Feb 2016 3:35 pm

30

Shenmue III – If you're a fan you'll know how important that tree is

Yu Suzuki has offered a new and more detailed look at Shenmue III, including footage of the game in action.

Despite all the hoopla about Shenmue III at Sony's pre-E3 conference last year the fact remains that it's not going to be out until late 2017 at the very earliest.

Given that fact it's not surprising we haven't seen too much of the game up till now, but creator Yu Suzuki was on hand at the weekend to show off some new screenshots and video clips.

He made a presentation at the Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC), which fan site **Shenmue Dojo** was in attendance for.

There's no official video, but the site was able to capture the following off-screen footage of Bailu Village from the end of Shenmue II, and apparently the beginning of Shenmue III.

There had been some discontent from fans that the game's graphics weren't looking too hot, but these actually look quite impressive.

Shenmue III – definitely looking better than a Dreamcast game

Source: http://www.escapistmagazine.com/news/view/166640-Shenmue-3-Monaco-Anime-Game-International-Conference-Screenshots#&gid=gallery_5869&pid=1
Date: 29 Février 2016

Shenmue 3 will have a Pumpkin Patch

CONRAD ZIMMERMAN | 29 FEBRUARY 2016 4:00 PM

2

Gourds confirmed.

At the Monaco Anime Game International Conferences this past weekend, game designer Yu Suzuki unveiled a batch of work-in-progress screenshots of *Shenmue 3*. The new images feature rural environments, including a misty stream, a farmhouse and a pumpkin patch.

Shenmue 3 was announced at Sony's 2015 E3 Press Conference as in development by Suzuki's independent studio YS Net, pending the success of a Kickstarter funding drive.

Though the game tripled its funding target, collecting $6 million (making it the record holder for the most crowdfunded videogame project on Kickstarter), YS Net launched a second, "slacker backer" campaign last September, hoping to raise that number to $11 million and accomplish all of the developer's goals. To date, the slacker backer campaign has brought in less than $250,000 in additional contributions.

Shenmue 3 is planned for release in 2017 on PlayStation 4 and Windows PC.

Source: Kickstarter

Source: http://www.psu.com/News/29505/Shenmue-3-is-looking-beautiful-in-these-new-screenshots
Date: 29 Février 2016

Shenmue 3 is looking beautiful in these new screenshots

Check out the latest batch of screenshots on Shenmue 3.

Share Tweet G+1 reddit this!

By Michael Harradence on 29 February 2016

Ys Net has released a dazzling new batch of Shenmue 3 screenshots fresh from the recent Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC).

This latest bunch of images offer a sumptuous look at the scenery surrounding the picturesque mountain community of Guilin, which fans should recognise from the closing hour or so of Shenmue 2. Once again, Shenhua Ling is featured heavily in the screenshots.

Check them out below.

Shenmue III
Original Game©SEGA ©Ys Net

Shenmue III
Original Game©SEGA ©Ys Net

Shenmue 3 is currently in development for the PlayStation 4 and PC, and is tentatively due for release in December 2017. The game was announced at Sony's E3 press conference last year as a Kickstarter-backed project, with the game eventually raising over $6 million on the crowdfunding website.

In fact, Shenmue 3's success on Kickstarter put it into the record books as the fastest video game project on the website to hit the one million mark. While the Kickstarter itself has ended, gamers can still donate to the project using the Slacker Back campaign.

Shenmue 3 continues the story of Ryo Hazuki in the year 1987, as he continues his search for Lan Di, the mysterious Chinese martial artist who brutally murdered Hazuki-san's father at the beginning of the original game.

Source: http://www.dhnet.be/medias/television/dessin-anime-cobra-et-son-cigarillo-sont-de-retour-video-56d56aac3570e6ca6af802bb
Date: 1er Mars 2016

Dessin animé: Cobra et son cigarillo sont de retour ! (VIDÉO)

L.DP Publié le mardi 01 mars 2016 à 11h29 - Mis à jour le mardi 01 mars 2016 à 11h49

TEASER COBRA Return Of Joe Gillian *par Eklecty-City*

Recommander Partager 1214 Tweeter G+1 2

Le générique de Cobra dans les années 80 ! (VIDÉO)

La rajeunissement à la télé ? Victor Lanoux n'y croit pas !

Le coiffeur de la Reine dans l'émission de Julie Taton et Joëlle Scoriels

"Vivement Dimanche": Benoît Poelvoorde plaisante sur le départ de Michel Drucker

TÉLÉVISION **Le légendaire personnage de dessin animé japonais retrouve la lumière plus de 30 ans après sa première apparition sur les écrans européens !**

C'est sous le pseudonyme de Joe Gillian que l'homme à l'éternel cigarillo vissé aux lèvres et à la chevelure blonde ondulée va revenir dans une nouvelle série animée. "*Cobra Z, return of Joe Gillian*" va voir une partie de son histoire se développer autour du Rugball, sport ultra violent. On doit cette nouvelle adaptation au studio Shibuya Productions. Le même studio avait été à l'origine du reboot Astro Boy bien connu aussi de ceux et celles qui ont grandi dans les années 80.

A l'origine, Cobra est un aventurier-mercenaire doté d'un bras en forme d'arme très puissante à l'humour corrosif et assez bien attiré par les femmes. D'ailleurs la plupart d'entre elles apparaissent à l'écran dessinée de façon assez pulpeuse et dans des tenues affriolantes... Certains ont vu dans le dessin du héros une sorte de Belmondo en manga. Le dessinateur japonais Terasawa Buichi adorait l'acteur et le cinéma français. Dès le début des années 80, cette série se démarqua par une violence assez importante dans les épisodes. On imagine que la nouvelle mouture ne devrait pas déroger aux anciens ingrédients.

Source: http://c4comic.it/2016/03/09/astro-boy-arrivano-novita-dal-reboot-della-serie-animata/
Date: 9 Mars 2016

Astro Boy: arrivano novità dal reboot della serie animata

SCRITTO DA PIETRO BADIALI · 9 MARZO 2016

Astro Boy, manga nato dalla mente del "Dio dei Manga" **Osamu Tezuka**, è stato rilevato nel **1963** da **Mushi Production**, che ne ha prodotto quello che può essere definito a tutti gli effetti il primo *anime*. La serie in seguito ha avuto altri due rilanci, prima nel **1980** e poi nel **2003**, fino ad arrivare al grande schermo con **Astro Boy vs IGZA** e un'ultima pellicola del **2009**. Adesso, grazie ad un progetto internazionale di **Tezuka Productions, Caribara Animation** e **Shibuya Productions**, verrà realizzato un ennesimo rilancio.

Dopo aver mostrato alcuni teaser ed un trailer, lo staff ha presentato alcuni dettagli al **Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC)**. Dal poster possiamo ammirare il design di molti personaggi. Il lavoro sarà svolto con **tecniche 2d** e **computer grafica**, per un totale di 26 episodi.

Fonte: **Anime News Network**

Presse nationale

Source: http://www.mangamag.fr/actualite/actualite-animation/shibuya-productions-presente-le-teaser-dune-nouvelle-serie-cobra/#comments
Date: 28 Février 2016

UN TEASER POUR UNE NOUVELLE SÉRIE COBRA DÉVOILÉ

Kubo 28 février 2016 Actualité Japanime, Vidéos 1 commentaire

C'est lors du salon *MAGIC* (*Monaco Anime Game International Conferences*) que son organisateur, **Shibuya Productions** a présenté le *teaser* d'une nouvelle série consacrée à la licence **Space Adventure Cobra**.

Nommé *Cobra – Return Of Joe Gillian*, cet animé est produit par Cédric BISCAY, co-produit par Rinko ITÔ de *A-girl Rights* (la compagnie qui gère les droits des œuvres de Buichi TERASAWA), et la bande-annonce crédite un certain Rv TROUILLET en tant que réalisateur et directeur artistique.

La future série semble consacrée au fameux arc du Rugball qui a tant marqué les téléspectateurs de la série originale. A ce stade, impossible de savoir si le projet est basé sur un *remake* de l'original ou si c'est une histoire inédite.

En France, le manga de Buichi TERASAWA est édité aux éditions *Black Box*.

Source: http://www.lemonde.fr/pixels/article/2016/02/29/buichi-terasawa-le-cobra-mord-encore_4873650_4408996.html
Date: 29 Février 2016

Buichi Terasawa, le Cobra mord encore

« Le Monde » a rencontré le créateur de la série mythique des années 1980, qui se relance cette année.

Abonnez vous à partir de 1 € Réagir Classer f Partager (1 043) Tweeter

Le Monde.fr | 29.02.2016 à 12h41 • Mis à jour le 01.03.2016 à 12h08 | Par **Frédéric Potet**

Il n'y a qu'à Monaco que l'on peut voir cela : un festival de mangas, comics et jeux vidéo de taille modeste – une dizaine d'exposants, quelques centaines de visiteurs malgré la gratuité de l'entrée –, mais doté d'un casting de rêve en matière d'invités.

Mark Millar et John Romita Jr. (les créateurs de *Kick-Ass*), Yu Suzuki (le concepteur des jeux *Virtua Fighter* et *Shenmue*) ou encore David Lloyd (le dessinateur de *V pour Vendetta*) ont partagé l'affiche, samedi 27 février, de la deuxième édition du Salon Magic (pour Monaco anime game international conference) aux côtés du mangaka vedette Buichi Terasawa. Tout amateur de pop culture japonaise qui se respecte connaît forcément l'œuvre phare de ce dernier : *Cobra*.

Buichi Terasawa au festival Magic. SYLVAIN SANTORO

Publiée entre 1978 et 1984 dans le magazine *Weekly Shonen Jump*, cette série narrant les aventures d'un employé de bureau s'invitant dans le psychisme d'un corsaire de l'espace a connu un succès fulgurant à travers le monde, notamment grâce à sa version animée pour la télévision.

Diffusée en France en 1985, d'abord sur Canal+ puis dans le « Récré A2 » de Dorothée, celle-ci a marqué toute une génération de jeunes téléspectateurs ne demandant qu'à s'incarner dans ce héros atypique tenant de James Bond et de Han Solo, tantôt justicier tantôt voleur, équipé d'une arme destructrice à la place du bras, le redoutable « psychogun » (« rayon delta », en français), et fumant un cigare en toutes circonstances.

Un succès d'édition relancé par le dessin animé

Destinée à de grands adolescents ou à de jeunes adultes, la série n'en a pas moins figuré au générique d'émissions pour enfants, les programmateurs télé de l'époque ne comprenant pas grand-chose à la japanimation. De très nombreux bambins ont ainsi connu leurs premiers émois en découvrant la plastique d'amazones à demi-nues entourant Cobra.

L'impact du feuilleton télévisé explique aussi pourquoi le transfert sur le manga originel a parfaitement fonctionné : plus de 20 millions de volumes ont été vendus depuis sa création, en comprenant la deuxième époque de *Cobra*, développée par Terasawa à partir de 1994.

A Monaco, le mangaka âgé de 60 ans est venu annoncer l'arrivée prochaine d'un *reboot* de la version animée de son *space opera*, réalisée par un Français, Hervé Trouillet. Entre moult sollicitations, il a aussi confié au *Monde* qu'il s'apprêtait à écrire un nouveau volet de sa saga.

Bandana autour de la tête, lunettes de soleil comme celles d'Al Pacino dans *Scarface,* bague à chaque doigt de la main droite (aucune à l'autre, inerte en raison de complications médicales qui ont paralysé le côté gauche de son corps), Buichi Terasawa n'avait pas quitté le Japon depuis plus de vingt ans. Passer quelques jours en France et à Monaco n'est pas sans signification pour ce cinéphile averti, qui a donné les traits de Jean-Paul Belmondo au personnage principal de *Cobra* : *« J'ai été très marqué par* A bout de souffle [de Jean-Luc Godard, 1960], raconte-t-il. *Belmondo y fait des choses totalement "délirantes" d'un point de vue japonais, comme soulever les jupes des femmes dans la rue ou se fermer lui-même les yeux avant de mourir. Quelle légèreté dans la façon d'approcher la mort, un sujet si sérieux chez nous ! »*

Pour la petite histoire, le comédien français, né en 1933, aura donc inspiré deux personnages de bande dessinée de son vivant, puisque le cow-boy Blueberry possède lui aussi les contours anguleux de son visage, sous le pinceau de Gir.

Gir, de son vrai nom Jean Giraud, alias également Moebius : un géant de la bande dessinée que Terasawa a bien connu. *« Chaque fois qu'il venait à Tokyo, on prenait des nouvelles de l'autre.* "Je suis malade", *me répondait-il tout le temps.* "Moi aussi", *lui répondais-je. Il n'est malheureusement plus des nôtres. »*

L'influence de Tezuka

Le « dieu du manga » Osamu Tezuka n'est plus là non plus pour lui prodiguer ses conseils. Terasawa fut son assistant au milieu des années 1970 : *« A sa mort* [en 1989], *j'étais tellement triste que je n'ai pas pu travailler pendant un an. Tezuka continue d'occuper une place dans ma vie plus importante que celle que j'accorde à ma propre existence. Sans lui, jamais je ne serais devenu mangaka et jamais* Cobra *n'aurait existé. Il m'a tout appris : la politesse d'abord, mais aussi l'art d'aller à l'essentiel dans une histoire, de supprimer le superflu, comme dans la tradition du haïku »*, précise-t-il à propos créateur d'*Astro Boy* et du *Roi Léo.*

Cobra. SHIBUYA PRODUCTIONS

Ce souci d'une narration fluide et énergique, Terasawa l'a poussé à son paroxysme dans *Takeru*, son œuvre la plus aboutie à ses yeux, réalisée au début des années 1990. Cette série sur un guerrier ninja, dans un Japon à la fois traditionnel et futuriste, avait défrayé la chronique en tant que premier manga entièrement réalisé sur ordinateur. Saluée comme telle à l'époque, l'innovation s'avéra être, en fait, une formidable galère : *« Ma maison d'édition n'était pas équipée pour recevoir des données numériques*, s'en amuse aujourd'hui le dessinateur. *J'ai dû imprimer toutes mes planches pour qu'elles puissent être traitées. »*

Mais *Takeru* est aussi un manga colorisé de la première à la dernière page – une véritable entorse au mode de fabrication d'une industrie ne jurant que par le noir et blanc : *« Mon objectif était de toucher un public international »*, poursuit Terasawa, tout de… noir vêtu ce jour-là, comme à son habitude : *« J'aime le noir qui est pour moi la couleur la plus vive dans la mesure où elle fait ressortir celles qui sont à son contact*, précise-t-il. *Tout est noir chez moi, même les meubles dans lesquels je pioche mes vêtements sans pouvoir les distinguer. Mon ventre aussi est noir* [Terasawa fait ici allusion à l'expression japonaise « avoir le ventre noir » qui signifie « être sournois »], *même si je suis pacifique. »*

A Monaco, l'homme n'est pas apparu en grande forme, ce qui ne l'a pas empêché de signer des dédicaces et de parler de ses projets. Son prochain manga, inspiré du *Magicien d'Oz*, sortira cette année au Japon sous le titre *Over the rainbow*.

Terasawa enchaînera ensuite avec cette nouvelle reprise de *Cobra* qui consistera à faire la lumière sur une intrigue non élucidée de la saga : l'étrange ressemblance des personnages féminins de Dominique et de Secret. Il sera temps, alors, de s'attaquer à une version cinématographique de sa série en prises de vues réelles.

Cobra. BLACK BOX

Le réalisateur français Alexandre Aja (*Haute-Tension, Piranha 3D*) a pourtant acheté les droits cinéma de *Cobra* il y a presque dix ans, mais sans pouvoir, à ce jour, trouver les financements nécessaires pour l'adapter à l'écran. Qu'importe, Terasawa veut s'y mettre lui aussi : « *Je me sens capable de diriger une équipe de 1 500 personnes s'il le faut*, fanfaronne-t-il. *Une chose est sûre : quel que soit le résultat, il y aura toujours des fans qui trouveront à y redire.* » Le cobra n'a pas craché son dernier venin.

Les éditions Blackbox ont commencé fin 2015 la réédition en format de luxe et en douze volumes de l'intégralité des épisodes de *Cobra*. Les éditions Isan Manga font de même avec *Takeru*.

Source: https://gamersflag.com/article/magic-2016-interview-de-christophe-heral-et-raoul-barbet
Date: 2 Mars 2016

[MAGIC 2016] Interview de Christophe Héral et Raoul Barbet

par Powerfull04 | publié le 02 mars 2016 à 17:00:00 | publié dans la catégorie actus

J'aime 0 Tweeter G+1

***Christophe Héral* et *Raoul Barbet* étaient au *MAGIC 2016*, notamment pour être jurés du concours de création de jeux vidéo. Ils ont également passé quelques instants avec nous pour répondre à nos questions et, même si le temps nous a manqué pour évoquer le fameux concours, nous sommes revenus sur *Wild, Life is Strange* ou encore *Remember Me*. On espère que ça vous intéressera !**

GamersFlag : Bonjour à vous et merci de nous accorder un peu de votre temps. Christophe, vous avez auparavant déclaré que les différents domaines dans lesquels vous travaillez ne sont pas hiérarchisés dans votre esprit, prenez-vous donc un plaisir équivalent, mais différent, dans le fait de travailler sur un jeu vidéo ou dans l'animation, par exemple ?

Christophe Héral : C'est exactement ça, parce que, pour moi, il n'y a aucune différence, aucune préférence. Simplement, travailler avec des gens … les projets … j'aime à dire que je suis un « compositeur, … » et après, derrière, tu mets tout ce que tu veux. Compositeur de musiques de documentaires, de films d'animation, de génériques télé, tout me fait bonheur car ce que j'aime avant tout, c'est écrire des notes. Peut-être plus précisément, j'aime écrire des notes plutôt pour l'image mais quelle que soit l'image.

GamersFlag : Jolie formule !

Christophe Héral : Tu pourras m'envoyer le truc, comme ça je m'en rappellerai et je la ressortirais ! (rires)

Raoul Barbet : Sur ton site !

Christophe Héral : Voilà !

GamersFlag : Raoul, vous avez également officié dans des domaines très divers, partagez-vous le même ressenti ?

Raoul Barbet : Oui, enfin je dirais, moi du coup, ce n'est pas une technique qui va … comment dire ? Se séparer sur différents médias. En tout cas, oui, moi j'ai fait un peu de cinéma, du documentaire, du film d'animation et du jeu vidéo et, clairement, toutes ces disciplines sont intéressantes. Après, elles vont avoir des caractéristiques différentes donc il faut aussi savoir les travailler. Moi je trouve que chaque aspect est intéressant, par exemple, la passivité qu'on peut avoir devant un film en tant que spectateur et, en même temps, en tant que réalisateur on a un contrôle plus important sur le spectateur. C'est intéressant mais, des fois, l'interactivité va me manquer dans certains univers où je trouve que l'histoire est plus intéressante si elle est interactive et si le joueur est partie prenante de la chose. Je sais que ça m'était arrivé quand j'avais fait un film d'animation, au bout d'un an ou deux on se dit : « *Ah, c'est dommage qu'un joueur ne puisse pas se promener dans cet univers, qui a été créé pour ça* ». Donc, voilà, après je pense qu'il y a des limitations dans chaque média et ça dépend vraiment de quelle histoire on veut raconter et quelles émotions on veut faire passer au joueur ou au spectateur. Des fois, c'est avec un *pad* en main, et parfois c'est juste en étant passif pendant une heure et demie devant une œuvre d'animation ou de *live*. Mais oui, bien sûr, je pense qu'on peut apprendre de beaucoup de secteurs et c'est en ayant beaucoup d'expérience que tu vas, aussi, amener ça dans le nouveau média dans lequel tu vas travailler. Par exemple, la *VR* qui arrive maintenant, je trouve que c'est encore une autre façon de raconter des histoires, encore un nouveau média, pour moi, complétement différent et, pareil, on va prendre des techniques qui viendront de plein d'autres arts.

GamersFlag : Christophe, dans une interview relativement récente vous aviez parlé de votre collaboration à un jeu indépendant, intitulé *Jade Dream* : ce genre d'expériences, avec des moyens plus réduits est-il indispensable à votre équilibre artistique personnel ?

Christophe Héral : Oui, moi, encore une fois, je raisonne par rapport à des projets humains, c'est-à-dire que je fais attention à qui me propose quoi. Donc ça ne sera pas forcément une question de budget. Ça peut m'arriver de travailler vraiment avec des tarifs très très bas sur un projet qui me tient à cœur puis, après, de travailler avec des tarifs beaucoup moins bas mais toujours sur des projets qui me plaisent. Donc, je travaille avec des indépendants et je suis très content de travailler avec des indépendants. Mais, encore une fois, c'est plus lié aux humains, il faut que ça smashe entre les gens et, après, le projet qui est derrière c'est pas, …disons que je suis rarement déçu par le projet quand je suis pas déçu par l'humain qu'il y a derrière le projet. Après, pour revenir sur les formes, c'est comme si on disait : « *Aaaah, est-ce que vous préférez la peinture au cinéma d'animation, est-ce que vous préférez l'opéra à la danse* », et tout ça. Mais, bien sûr que tout nourrit tout ! On a besoin de voir des choses qui sont dans une partie et qui viennent donner de la lumière à une autre partie. Je crois pas qu'on arrive à se cloisonner : c'est plusieurs petits ruisseaux qui font les grandes rivières.

GamersFlag : Encore une belle formule !

Raoul Barbet : Toi, tu mets des formules à chaque fois, quoi !

GamersFlag : J'attends la vôtre maintenant !

GamersFlag : Raoul, justement, parlons de *Remember Me*, que nous avons globalement beaucoup apprécié et qui a reçu un accueil commercial mitigé. Malgré cela, quelle était, selon vous, la plus grande réussite du titre ?

Raoul Barbet : Moi je ne suis pas la meilleure personne pour en parler, parce que je n'étais pas *Game Director* du jeu et je ne faisais pas partie de l'équipe qui était là, à la base. Moi, je suis arrivé surtout pour tout ce qui est l'aspect cinématographique et les *pipelines* cinématographiques. Alors, clairement, ce que j'ai adoré et ce qui m'a attiré directement dans ce projet, c'est l'univers, c'est la bible qui a été écrite qui est énorme, qui a été faite par une équipe de scénaristes. J'ai trouvé que c'était vraiment un univers très très riche, intelligent et qui traitait de thèmes assez forts et très durs : la mémoire, l'aspect social des nouvelles technologies, le danger qu'il y a dans le partage de connaissances et de données personnelles, etc. Pour le coup, il y avait matière à faire des milliers de jeux, des milliers de films, de comics, tout ce que tu veux. C'est vraiment un superbe univers donc je suis assez triste que, voilà … ça se soit arrêté là. Donc voilà, c'est le point, je trouve, très fort.

GamersFlag : Raoul, placez-vous la narration comme la clé de voûte des jeux sur lesquels vous travaillez ? Vos expériences passées vous ont permis de notamment travailler sur *Heavy Rain*, qui base une grosse partie de son intérêt sur cet aspect et les jeux de Dontnod sont dans cette veine, avec un *gameplay* toutefois différent. Est-ce que c'est cela qui vous fait opter pour tel ou tel projet ?

Raoul Barbet : Après, il faut pas non plus … il faut être un peu modeste, je ne vais pas dire : « *Je vais travailler sur ça, ou ça* », c'est plutôt : « *Il y a un boulot là, est-ce que vous voulez bien travailler avec moi ?* ». Disons que je suis pas arrivé, encore, à un moment où je peux choisir tout ce que je veux faire. Mais clairement, oui, c'est ces projets-là qui m'attirent de base. Je suis très intéressé par le fait de raconter des histoires et le fait de créer des personnages crédibles. Surtout là où il y a quelque chose à raconter. Après, je suis le premier à adorer jouer à des jeux où c'est juste pour le fun mais ça m'aide toujours, moi personnellement, quand il y a un petit *background* ou une petite histoire. Même un truc de baston, je suis content de connaître l'histoire de ce personnage-là, alors que tout le monde s'en fiche et veut se taper, mais moi je sais que c'est un truc que j'ai toujours aimé.

GamersFlag : Moi, dans les *Tekken*, par exemple, c'était un truc que j'aimais beaucoup justement : faire les petits scénarios des personnages ...

Raoul Barbet : Ouais, ouais ! Enfin moi ça m'aide, en tout cas, à avoir envie de connaître plus d'un univers et de jouer. Donc, oui, clairement, ça aide. Après, je sais qu'il y a pas forcément besoin mais, clairement, ce qui m'attire, c'est des personnages crédibles, c'est aussi des choses à raconter et, évidemment, du coup, les jeux un peu plus narratifs me plaisent pour ça.

GamersFlag : Christophe, fin 2014, alors que *Wild* venait tout juste d'être dévoilé, vous parliez d'une orientation éventuelle de l'*OST*, avec des instruments utilisant la pierre, je crois que vous parliez de litho …

Christophe Héral : Ah ? tuilophone ?

GamersFlag : Je ne sais pas, mais en tout cas, il y avait de la pierre.

Christophe Héral : C'est plus … c'est pas des pierres, ce sont des tuiles, en fait. Je suis allé voler des tuiles sur les maisons, celle du voisin, par exemple (rires). Et, en fait, je les positionne pour qu'elles se mettent en vibration et j'aime beaucoup. Alors, c'est comme des lithophones mais c'est avec de la terre cuite. Par exemple, il y a un pot, il y a plusieurs trucs et c'est très très beau. Vous prenez un pot de fleur, puis il faut le tenir avec un doigt et (il imite la sonorité), c'est magnifique. Tu tapes avec une mailloche …

GamersFlag : Puis vu le contexte du jeu …

Christophe Héral : Ben c'est-à-dire qu'en fait, je ne sais pas si à cette époque-là … Je ne suis pas assez fort en période préhistorique, mais il me semble que, déjà, on faisait de la poterie à l'époque. C'est peut-être 3000 avant-J.C. donc largement à la poterie. C'est le néolithique, vers la fin, donc « litho », c'est la pierre, donc, la « nouvelle pierre » … Enfin, je sais pas trop ce que ça veut dire en fait. Et puis, en fait, j'en ai rien à faire si les pots de chez Castorama n'existaient pas encore. Ça fait de très belles sonorités, très très douces et qui sont des sonorités qui ne sont pas des sonorités de facture moderne, c'est tout. Donc après, il y a des flûtes en bambou, il y a des choses comme ça, mais il n'y aura pas d'instruments … enfin, à priori, on s'oriente vers, véritablement, une autre musique qu'une musique orchestrale, ça va être une musique qui va être faite avec des instruments dont pouvaient peut-être jouer les gens à cette époque-là. Et puis, elle va me trimbaler vers une part peut-être plus liée à une émotion sur le moment et pas accompagnant un combat, par exemple, des choses comme ça, elle va pas jouer ce rôle-là. Il va y avoir des tambours aussi, plusieurs percussions, puis il y a du chamanisme donc voilà. Puis après, je peux pas trop dévoiler non plus, plus que ça.

GamersFlag : Tout ça reste pas mal sur votre idée de l'époque du coup.

Christophe Héral : On a éliminé la possibilité qu'il y ait un orchestre de cordes, avec des cuivres, ça, je pense qu'on a éliminé. Peut-être pour des *trailers* ou des choses comme ça, parce que peut-être que Sony va demander des choses très précises mais on a plus envie d'aller vers un truc où la musique peut fabriquer des événements mémorables, on va dire ça comme ça. Participer au côté « frisou », « wahou » de l'expérience. « Frisou »: « chouette », quoi !

Raoul Barbet : N'importe quoi, il invente des mots, quoi ! (rires)

Christophe Héral : « Frisou », c'est très joli.

Raoul Barbet : C'est Montpellier ça ?

Christophe Héral : Oui, la banlieue ! (rires)

GamersFlag : Raoul, souhaiteriez-vous une deuxième « saison » de Life is Strange, sans parler de confirmation ?

Raoul Barbet : Il y aurait sûrement de belles choses à faire sur une saison 2, mais bon tout cela dépend toujours de tellement de choses… C'est compliqué.

GamersFlag : Et je voulais aussi demander …

Christophe Héral : Oui, j'aimerais **BGE 2** ! (rire)

GamersFlag : J'allais mettre *BGE 2* dans l'intitulé d'une autre question, mais pas pour demander s'il allait sortir ! Là j'allais juste demander si la problématique pour une suite de *Remember Me* est toujours la même qu'il y a quelques mois ou années vis-à-vis de Capcom ?

Raoul Barbet : Oui, Capcom a les droits et c'est eux qui décideront.

GamersFlag : Dernière question, du coup, Christophe, après les rumeurs insistantes qui ont vu le jour après l'*E3 2015*, selon lesquelles *Beyond Good and Evil 2* serait annulé, Ubisoft a affirmé que *Michel Ancel* était encore au travail sur un ou plusieurs projets pour eux. Sans rien dévoiler de plus, êtes-vous impliqué dans ce ou ces projets ?

Christophe Héral : Facile : oui !

*Pour le plaisir, le teaser de **Beyond Good and Evil 2**, diffusé en 2008. S'il s'avère un jour que le projet existe toujours, inutile de dire qu'il doit avoir bien changé.*

Un grand merci à *Raoul Barbet* et *Christophe Héral* pour leur bonne humeur et leur disponibilité. Interview menée par *Powerfull04*.

Tags : Ubisoft Montpellier | Monaco Anime Game International Conferences | Life is Strange | MAGIC 2016 | Monaco Anime Game International Conferences 2016 | Christophe Héral | Raoul Barbet | Wild | Remember Me

Source: http://www.afjv.com/news/6009_3dduo-grand-gagnant-du-magic-2016.htm
Date: 3 Mars 2016

3Dduo: Grand gagnant du MAGIC 2016

Une nouvelle étape vient d'être franchie par le studio de développement 3Dduo. Nous sommes fiers de vous annoncer que la société vient de remporter le grand concours de création de Jeux vidéo du MAGIC 2016 avec son jeu Epic Loon.

Le Salon MAGIC 2016

La deuxième édition de la Monaco Anime Game International Conference (MAGIC) organisée par la Société Shibuya Productions a eu lieu au Grimaldi Forum Monaco ce 27 Février 2016. Cette journée dédiée aux Mangas, Comics, Animation, Jeux Vidéo et Pop Culture 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 surtout l'initiateur d'un grand concours de création de jeux vidéo, unique au monde, qui place le gameplay au centre de leur projet de création de jeu, et attribuant au gagnant un investissement de 100.000 euros pour le développement de son projet.

Le jeu Epic Loon

3Dduo a remporté le premier prix parmi les 5 finalistes et la quarantaine de studios candidats, grâce à Epic Loon: Un jeu de type Plateforme à l'univers graphique déjanté, dont les mécaniques gameplay sont basées sur la physique. Le jeu relate l'épopée subversive d'une bande d'aliens écrasés sur terre, dépourvus de leurs exosquelettes et tristement affaiblis par la gravité terrestre. Ils peuvent se liquéfier pour se déplacer plus rapidement et se coller sur des parois aux propriétés physiques variables. Epic Loon a convaincu le jury par l'originalité de son gameplay, son univers résolument *oldschool* et son aspect multijoueurs, permettant un jeu coopératif ou compétitif, le tout arrosé d'une bonne dose de fun ! Sortie prévue début 2017.

Teaser Epic Loon

Source: http://www.jeuxvideo.com/news/464477/yu-suzuki-s-exprime-au-sujet-de-shenmue-iii.htm
Date : 3 Mars 2016

Yu Suzuki s'exprime au sujet de Shenmue III

PC PS4 31/03/2016 à 18:01

Partager sur :

Le 27 février 2016 avait lieu la MAGIC (Monaco Anime Game International Conference) permettant à de nombreux fans de rencontrer des icônes du jeu vidéo. Parmis celles-ci, Yu Suzuki, créateur de la célèbre saga Shenmue, qui s'est exprimé sur le futur troisième opus de sa franchise.

C'est avec applaudissements et joie que Yu Suzuki a été accueilli par la foule désireuse d'en apprendre plus sur Shenmue III, annoncé à l'E3 2015. Ce dernier a tenu à expliquer en premier lieu son choix d'utiliser l'Unreal Engine 4, moteur de jeux vidéo ayant le vent en poupe ces derniers temps. Le créateur l'a donc choisi pour la manière dont ses couleurs vibrantes et ses constrates ressortaient.

Concernant le scénario, le créateur a été interviewé par shenmuemaster qui a diffusé la vidéo. Durant son interview, Yu Suzuki a apporté quelques détails concernant Shenmue III. **Ainsi, le jeu se concentrera sur des thèmes déjà abordés dans les précédents opus**. L'amitié, entre autre, y tient une place importante et il souhaite développer les relations des personnages, en travaillant au maximum leur diversité, de sorte que des relations uniques naissent d'un personnage à l'autre. Concernant la relation entre Ryo et son père, il ne peut malheureusement pas en parler du fait de l'importance scénaristique abordée. **Il souhaitait également que la transmission du savoir par les anciennes générations fasse partie du scénario**, en particulier dans l'apprentissage des arts martiaux. Il explique que ce qui est le plus important d'après lui, c'est que les joueurs suivent cet exemple s'ils considèrent comme juste ce qui est exprimé dans le jeu.

De plus, les deux premiers épisodes possèdent une approche réaliste, tandis que la fin de Shenmue II laissent entrevoir l'apparition d'éléments mystiques. **Le créateur intervient en s'exprimant sur le fait qu'il ne souhaite pas que le troisème épisode devienne trop fantastique,** mais qu'il souhaite en revanche incorporer des énergies spirituelles telles que le Qi.

Enfin, Yu Suzuki a également dévoilé des dessins préparatoires de Ryo et Shenhua.

Pour ceux n'ayant pas joué aux premiers opus, **sachez que des scènes du passés feront partie du jeu.** En effet, Yu Suzuki a exprimé l'idée de pouvoir toucher un objet permettant de déclancher une scène du passé, de façon à ce que les nouveaux joueurs ne soient pas dépaysés.

Malheureusement le jeu n'est pas attendu avant fin 2017 et est prévu sur PC et PS4.

Source: http://www.manga-sanctuary.com/news/23000/cobra-return-of-joe-gillian-pour-2018.html
Date: 3 Mars 2016

Cobra - Return of Joe Gillian pour 2018

Nouvelle série d'animation pour Cobra

03.03.2016 17:40 / Skeet / Anime

Bon nombre d'entre vous connaissent Cobra, ce personnage emblématique du manga créé par Buichi TERASAWA à la fin des années 70. Le manga a rapidement obtenu son adaptation en série TV dès 1982 puis une autre en 2010. Mais voilà que le couvert est remis avec l'annonce d'une nouvelle série TV pour 2018 : Cobra - Return of Joe Gillian.

Cette série sera le fruit d'une collaboration entre Monaco et le Japon. En effet, ce projet a été initié par Shibuya Productions, société basée dans la principauté. Mais ici, c'est le Rugball qui va être mis à l'honneur. Vous savez, ce sport hybride sorte de Baseball où tous les coups sont permis (ceux qui ont lu ou vu Cobra doivent s'en souvenir).

L'annonce a été faite lors du Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC pour les intimes) le 27 février 2016 par Cédric Biscay, le président de la société de production en compagnie de Buichi TERASAWA lui-même.

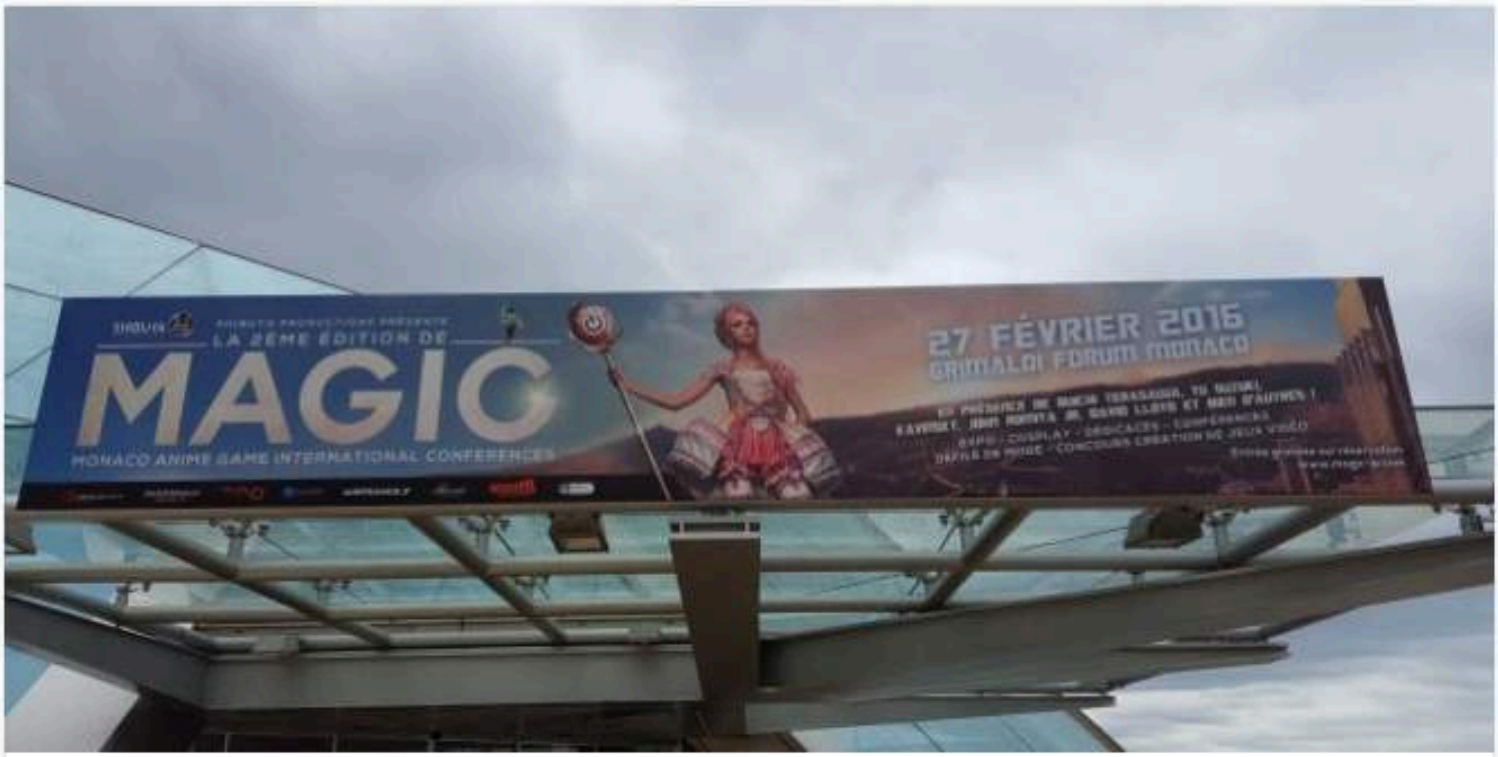
En voyant arriver de genre de projets sur des licences cultes comme celle de Cobra, on est toujours un peu méfiant et on a peur que le résultat ne soit pas à la hauteur. Et puis soyons honnête, on se dit aussi que certains ont envie de tirer sur la corde au maximum en profitant de la renommée d'une franchise. Cela a un peu été ma première réaction quand j'ai vu que Cobra allait faire son come-back. Mais l'idée de faire une sorte de spin-off sur le Rugball est plutôt bonne au final. Ainsi, on va juste pouvoir profiter de l'univers de la série sans ressasser les mêmes choses et approfondir un élément de la série.

Voici le teaser de ce projet :

Et puis ce genre de sport me fait aussi penser à Rollerball, ce film de 1975 (pas le tout pourri de 2002 avec Jean RENO !) dans lequel on pratique un sport violent (voire mortel) sur rollers avec une balle en métal (y'a même des motos et tout...c'est un peu n'imp. ce sport en fait !) qu'on doit mettre dans une sorte de panier. D'ailleurs, l'histoire du film se déroule en 2018... comme la date de diffusion programmée de Cobra - Return of Joe Gillian, coïncidence (j'aime voir des complots partout car ils ont pas pensé un instant à Rollerball !) ? Si je me laissais aller je parlerais même de Speedball qui a fait les beaux jours de l'Amiga et de l'Atari ST à la fin des années 80 mais j'ai assez fait de hors sujet comme ça !

En tout cas, même si cette annonce est faite un peu tôt à mon sens (on aura le temps d'oublier d'ici 2018... ou alors ils vont nous caler un projet Ulule entre temps qui sait ?), c'est plutôt une bonne nouvelle et on peut avoir droit à un anime bien fun non ? En tout cas, espérons-le car Cobra sans humour c'est pas Cobra.

Source: http://www.games-geeks.fr/magic-2016-monaco/
Date: 3 Mars 2016



M.A.G.I.C 2016 – Monaco – review

Lordjon | 3 mars 2016 | Cosplay, Events | Leave a comment | 125 Views

Like 98 | Tweet | G+1 1 | Pin it

Samedi se tenait à Monaco la deuxième édition du M.A.G.I.C au Grimaldi Forum. Salon aux thèmes éclectiques et diversifiés, aux nombreuses guests stars internationales.

Monaco Anime Games International Conference, telle est la signification de l'acronyme et tel sera notre plan pour vous conter cette journée pluvieuse riche en événements que nous n'avons franchement pas vu passer.

1/ Monaco

Oui, cette partie de l'acronyme M.A.G.I.C a plus d'importance que vous ne le pensez. Après avoir connu d'autres salons, dans d'autres lieux, que ce soit la base nature de Fréjus ou le parc Chanot de Marseille, on est réellement surpris (agréablement) d'être accueilli au sein du Grimaldi forum.

Soulignons de plus que l'entrée est gratuite et accessible à tous dans la limite des places disponibles sur invitation, ce qui ajoutera encore un élément en faveur du M.A.G.I.C. Quant on sait que certains salons refusent de nous accorder des accréditations presse (Hello Japan Expo Sud) et que le M.A.G.I.C nous accueille à bras ouvert proposant même de nous modifier nos simples badges « visiteur » en badge « presse », ça fait plaisir.

Une fois entré dans ce grand bâtiment, idéalement situé en bord de mer, on est de nouveau surpris par la faible densité de personnes au mètre carré. Une fois de plus, si on compare à d'autres salons qui grouille littéralement de gens, on se sent beaucoup plus à l'aise et serein.

Déambuler dans les allées et les salles de conférence impeccables a réellement été très agréable. La qualité avec laquelle le visiteur est accueilli est d'un niveau largement au dessus de ce que nous avons pu connaitre ailleurs. Traducteur et écouteurs vous sont prêtés, les ex-libris exclusifs vous sont donnés comme support de dédicace (dans la limite des stockes disponibles), bref, un grand bravo à Shibuya pour l'organisation de ce salon, vraiment rien à redire sur la qualité d'accueil.

Passons donc au point numéro deux : Anime !

2/ Anime

La partie Anime était largement bien représenté, principalement avec la présence exclusive de Buichi Terasawa, le papa du célèbre pirate de l'espace Cobra. Terasawa n'était pas réapparu depuis plus de 20 ans et c'est évidemment avec tous les honneurs que mérite sa venue qu'il a été accueilli, que ce soit par les organisateurs ou par le public.

Terasawa, malgré son âge et son handicap s'est montré extrèmement disponible, en conférence, en dédicaces (en coulisse ^^) et on sentait qu'il était sincèrement très heureux de rencontrer à nouveau ses fans après tant d'années. Sa venue en France était vraiment un exploit rendu possible par la société de production Shibuya, organisatrice du salon.

3/ Game

Vaste sujet ... qui mérite qu'on s'y attarde un peu plus !

3.1/ Yu suzuki et Shenmue

D'autres grands noms étaient présents, et vous verrez à la fin de cette review que mis bout à bout, l'ensemble des guests stars présentes était de très haut niveau, rarement atteint sur les autres salons.

Parmi eux, était présent Yu Suzuki, auteur de jeux vidéos légendaires tels que OutRun, Virtua Fighter ou encore la mythique série Shenmue. En exclusivité pour le MAGIC, Yu n'était pas venu les mains vide, puisque Shibuya productions co-produit le troisième opus de Shenmue et nous a projeté en exclu mondiale les premières minutes de vidéo que vous pourrez retrouver dans notre article dédié.

3.2/ Présentation de Blue Estate

Un stand était présent sur ce salon, pour présenter le jeu du studio Hesaw : **Blue estate**.

FPS au gameplay particulier puisqu'il se joue avec le gyroscope de la manette sur pS4 ou avec kinect sur xbox one. Seul le PC conserve un gameplay classique clavier/souris.

Un essai de quelques minutes qui nous a donné envie d'aller plus loin, et il n'est pas exclu que vous voyez poindre un test sous peu dans nos colonnes, affaire à suivre (attention : trailer pouvant choquer):

3.3/ Concours jeux vidéo

Le MAGIC organisait également sur cette seconde édition un concours de création de jeux vidéo, proposant aux vainqueurs une dotation de 100.000€ pour finaliser leur projet.

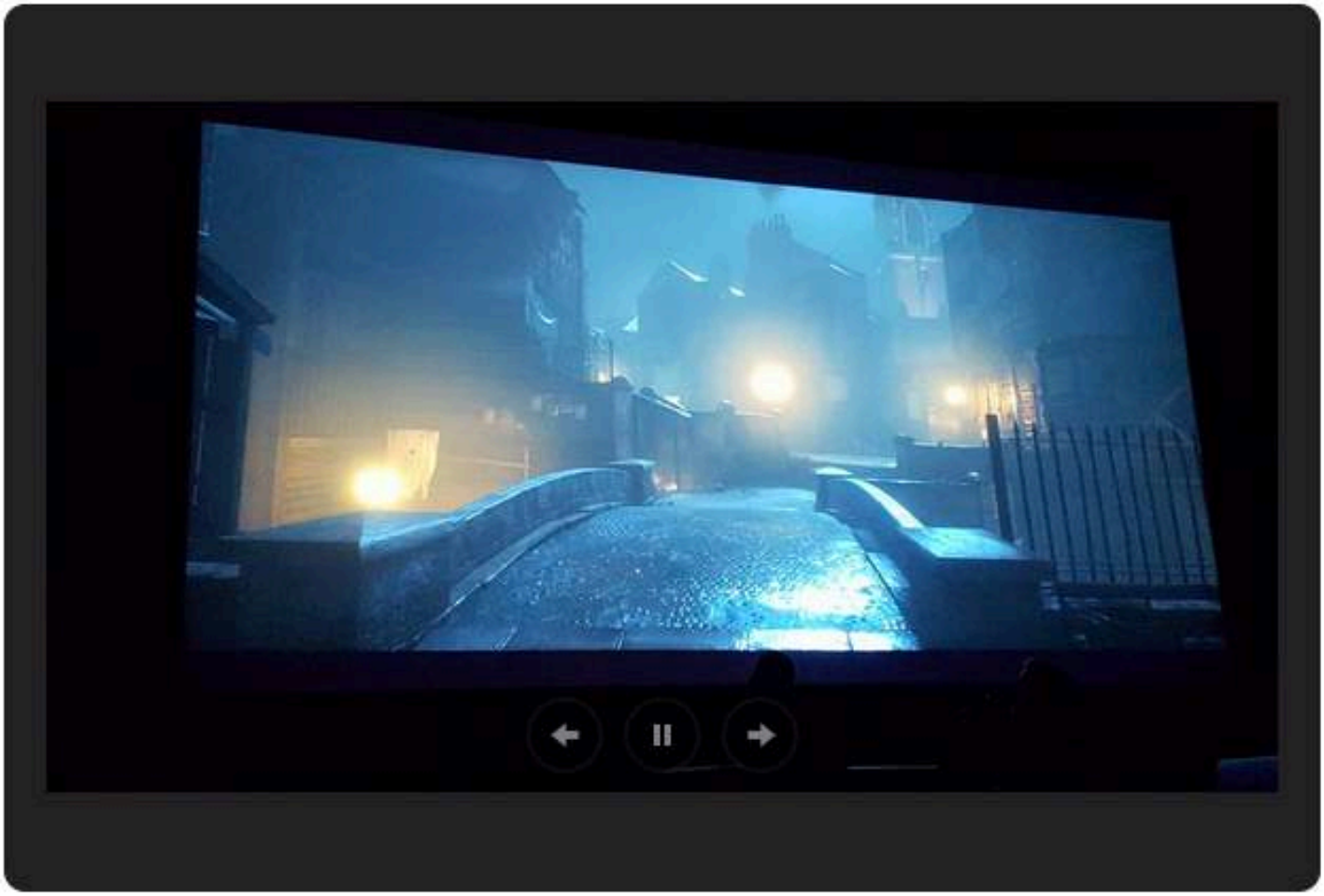
Le jury, composé de Raoul Barbet (game director **Life is strange**), Christophe Heral (Sound designer **Rayman**) et Viktor Kalvachev (Game designer **Blue estate**) achoisi après plusieurs heures de choix difficile de récompenser le projet **Epic loon,** jeu de plateforme déjanté à l'univers totalement à part inspiré des films de SF des années 70. Souhaitons leur d'aboutir leur projet et d'atterrir pourquoi pas dans un de nos tests ... en attendant, voici le trailer du projet :

3.4/ Conférence projets Dontnod

Enfin, un autre moment fort de ce salon fut la conférence du studio **dontnod,** qu'il n'est plus utile de présenter, auteur des titres Remember me et Life is strange.

Après une belle rétrospective du succès et du développement de Life is strange (qui je vous l'avoue nous a donné envie à la rédaction d'en faire un test plus conséquent qu'à l'époque), le studio nous a présenté son futur projet, à la totale opposée de son précédent titre : Vampyr.

Plusieurs news ont déjà été publiées concernant ce titre, je vous laisse les découvrir mais je vous donne tout de même quelques screenshots exclusifs :



4/ International

International, car aussi bien du côté des guests que du public, voire des participants aux concours, beaucoup de pays étaient représentés. Italie, Suisse, Japon, Etats-unis, Angleterre et j'en passe.

Le ton est donné dés la conférence d'ouverture du salon réunissant sur la même scène, l'ensemble des invités : les mangakas côtoient les dessinateurs de comics, les légendes du jeu vidéo saluent les scénaristes les plus célèbres du cinéma américain et pour couronner le tout, Sir Roger Moore en vidéo, résident monégasque depuis longtemps qui nous gratifie d'un salut amical :

Bref, un beau plateau qui nous fait enchaîner sur le(s) dernier(s) C de notre acronyme.

5/ C -> onference / osplay / omics / adeau /

Alors oui, officiellement le C est pour Conférence, et c'est vrai que sur ce plan là, le MAGIC fait très fort, offrant au public de beaux moments d'échange entre les guests et leurs publics au sein du magnifique auditorium du Grimaldi forum.

Plongeons-nous plus avant dans ces moments forts du salon.

5.1/ Conférence

Contrairement aux autres salons, le MAGIC n'est pas un grand hall d'exposition où se côtoient, serrés comme des sardines stands de fruits séchés japonais et énième échoppe vendant figurines, funko pop et répliques d'armes. Non, ici, la valeur ajoutée se trouve ailleurs, et notamment, dans les conférences qu'offre les invités sur des thèmes en lien avec leur métier.

Ainsi, nous avons pu assister à une rencontre avec Buichi Terasawa qui nous a conté la naissance de son héros Cobra, avec Paul Haggis qui a fait un état de l'art sur l'industrie du cinéma américain ou encore avec Raoul Barbet qui nous a offert un beau moment d'échange et de bilan sur les productions de Dontnod.

Mais il serait réducteur de réduire le terme conférence uniquement à des discussions et interviews, car dans un sens plus large, le MAGIC nous avait également prévu tout au long de la journée d'autres moments magiques :

- Session de Live Drawing

Niveau dessin, il y avait du beau monde : Didier Tarquin (dessinateur et scénariste de la série Lanfeust de Troy), John Romita Jr (The amazing spiderman, kick-ass, iron man,...) et Viktor Kalvachev.

Ces trois artistes se sont livrés au jeu du Live drawing en réalisant des dessins issus de leurs univers. Un superman bedonnant (clin d'œil acide à DC comics) pour JR.JR, un troll plus vrai que nature pour Tarquin et plusieurs dessins originaux pour Kalvachev. Un bon moment entre compétition, complicité et talent.

- Exclusivités Shibuya production

Un autre moment fort du salon fût la surprise que nous avait réservée les organisateurs Shibuya en milieu d'après-midi. Pas moins de trois exclus nous ont été présentées :

– Les fameux extraits vidéo de Shenmue III (que vous retrouvez ici)

– Le lancement d'un concours de manga qui sera lancé par Shibuya à partir du 4 avril et qui offrira aux vainqueurs une publication dans le désormais célèbre Shonen jump ainsi qu'une rencontre avec la rédaction du magazine au Japon.

– Et sans doute l'annonce la plus largement appréciée, le retour de Joe Gillian alias Cobra lorsqu'il sévit dans les parties acharnées de Rugball, dont voici le teaser :

5.2/ Le cosplay

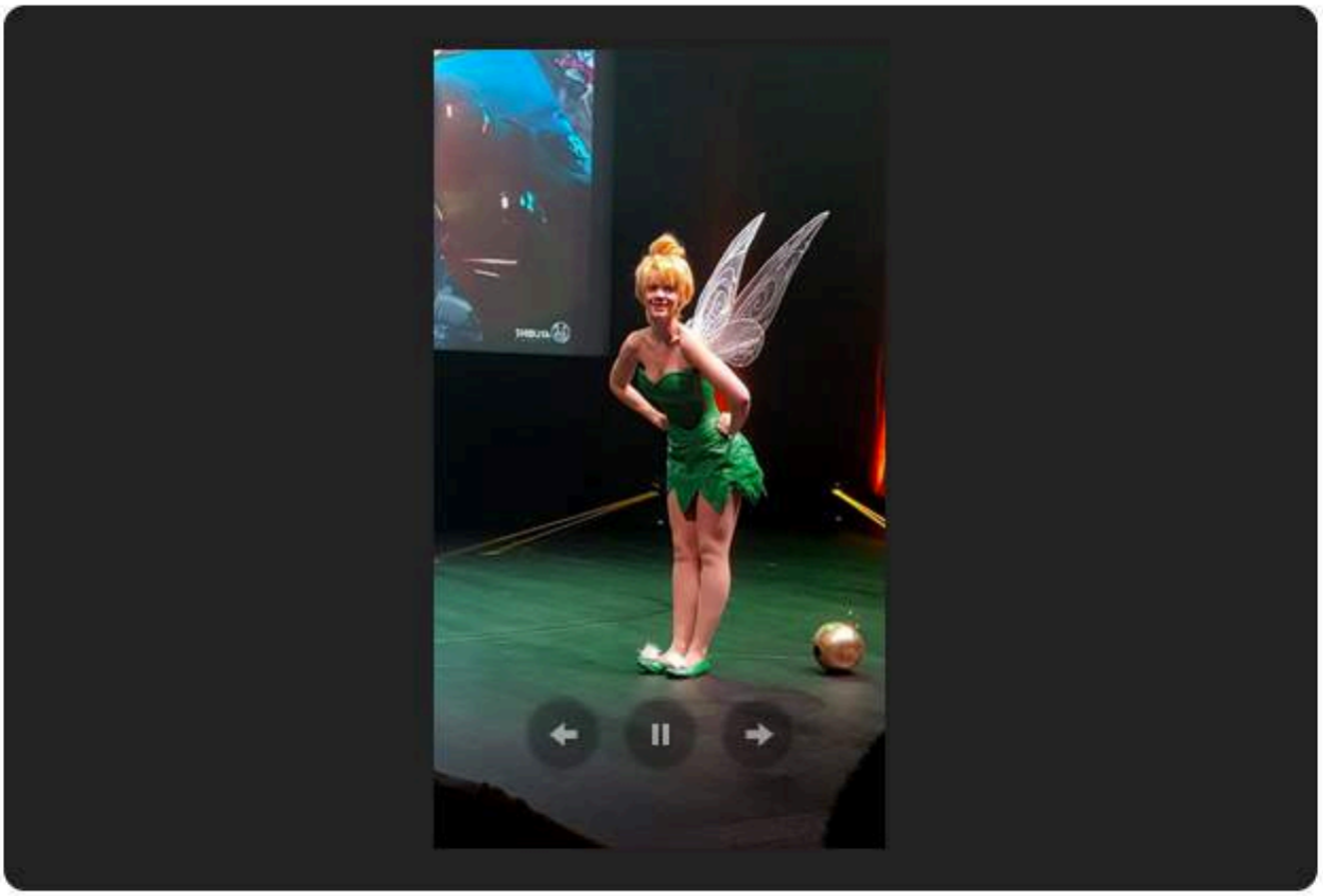
Le moment que vous attendiez tous est arrivé avec l'immanquable concours de cosplay ! qui, je dois dire était à l'image du reste du salon : de haut niveau.

Il faut dire que les organisateurs avaient sortis le grand jeu : un billet d'avion et la participation à la Dragon Con à Atlanta était offert au vainqueur du concours « public » et du MICM. Le concours public permettait à tout le monde de participer au concours et était donc d'un niveau légèrement inférieur au MICM (Magic Internationa Cosplay Masters) qui lui voyait s'affronter des cosplayers des quatres coins du monde.

Commençons avec le concours public qui nous a offert du beau spectacle, comme vous pouvez le constater ci-dessous :

Et une belle victoire mérité d'un Jon Snow au show bien rodé, qui nous a fait revivre en live la scène mythique de la fin de saison dernière, un grand moment :

Puis est venu l'heure du MICM, présidé par un jury en or composé de l'ami Papa Cosplay, Nicolas Meunier et Clara Maeda sur laquelle je reviendrai plus tard pour vous parler de son défilé spectaculaire. Mais nous en étions au MICM dont voici les plus belles créations :



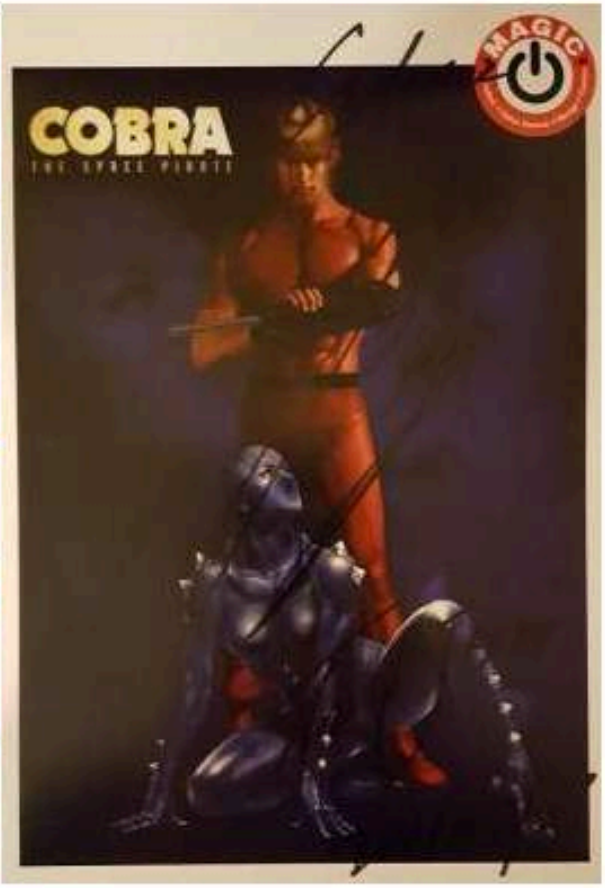
Et je pense que vous connaissez la gagnante puisqu'elle participe actuellement à « cousu main » sur M6 et quant on voit son travail, on comprend que la couture est pour elle une chose évidente et un talent inné, Bravo à Nadz (la reine de cœur), NadiaSK et lili la tigresse pour le trio gagnant.

6/ Organisation générale

Si vous m'avez lu jusque là, merci tout d'abord et je vous rassure, la fin est proche 🙂 je voudrais simplement revenir sur quelques points qui ne rentrent pas dans les cases du dessus :

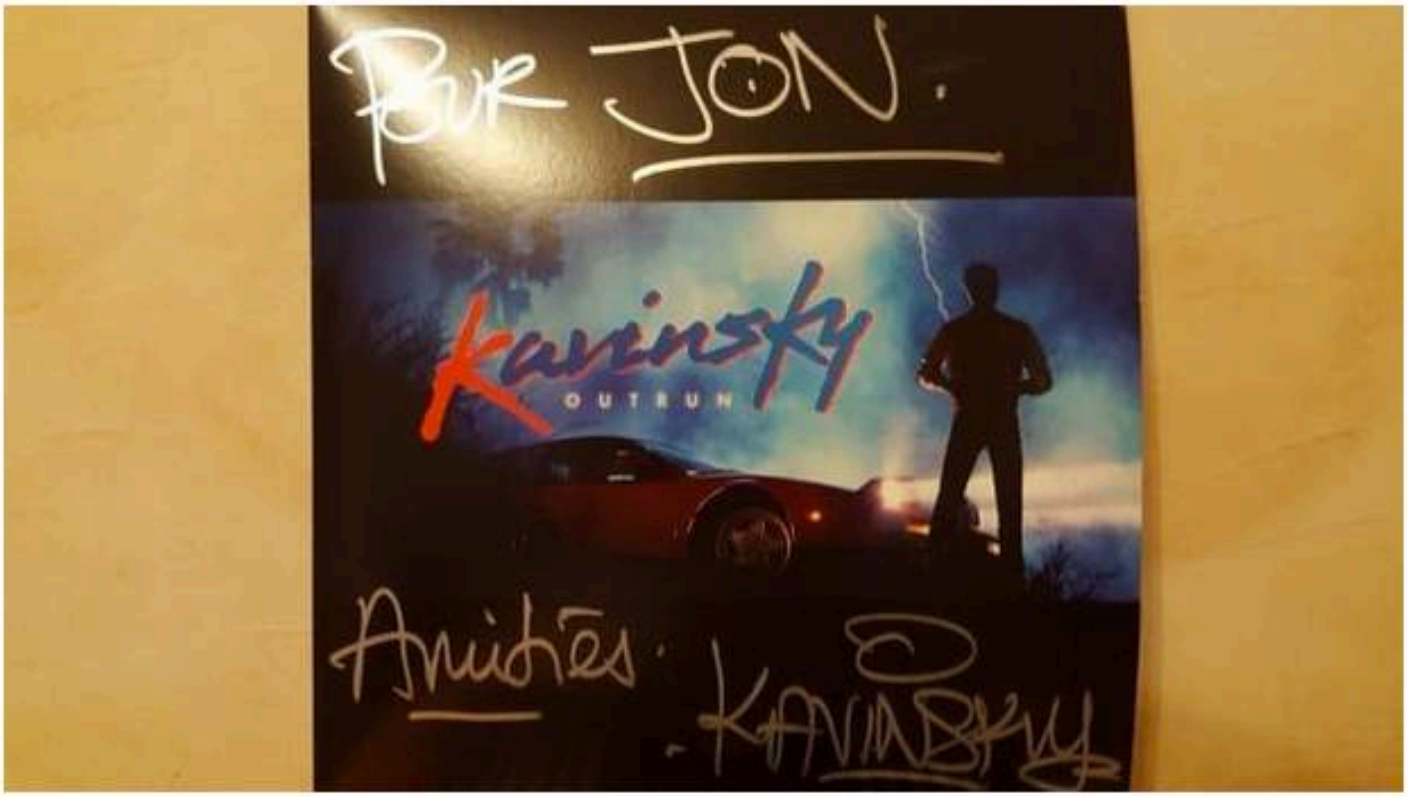
- **Les dédicaces**

Les séances de dédicace étaient extrêmement bien organisées, peu d'attente, des supports offerts (dans le cas de Terasawa en tout cas) et une sécurité stricte et dissuasive mais efficace pour que tout se déroule du mieux possible. Un staff à l'écoute, vraiment rien à redire sur ce point.



- **Kavinsky**

Ne rentrant dans aucune des catégories ci-dessus, je ne pouvais ne pas dire un mot sur M. Kavinsky qui nous a fait le plaisir de sa présence et qui s'est montré vraiment très accessible et agréable. Un bon moment, une belle rencontre et une séance de dédicaces sauvée par mes feutres dorés 🙂 (private joke que comprendront ceux qui étaient dans la file). Merci Kavinsky !



- Les vestiaires

Ça peut vous paraître minime mais lorsque vous devez vous trimbaler un sac rempli de support de dédicace, de votre pique nique et de quelques bricoles, c'est vite handicapant pour une journée marathon comme celle-ci. Le vestiaire, gratuit et disponible à tout moment était donc le bienvenu, le sac en toile qui vous est donné à l'entrée étant parfaitement suffisant pour transporter le nécessaire. Encore un bon point.

- Les présentateurs

Eh oui, je n'ai pas eu l'occasion de remercier Sebastien Abdelhamid (qui outre le fait d'être l'emmerdeur sur France 4 est également un grand passionné de jeux vidéo et de culture Geek) qui a animé et présenté les événements ponctuant le salon, conférences, spectacles et concours, et qui a toujours su ramener sa gouaille sympathique, y compris lorsqu'il a fallu meubler certains moments creux, chapeau à lui !

Et bien sur, qui serais-je si j'oubliais miss Magic, splendide égérie de cette seconde édition qui a ébloui de son aura lumineuse le salon du matin jusqu'au soir, merci à elle également.

- Le défila de Clara Maeda

Je ne suis peut-être pas le plus à même pour critiquer la qualité des créations de Clara Maeda que je laisse aux spécialistes de la mode. En revanche, le « spectacle » de ce défilé était hors norme et m'a bluffé, une pièce de théâtre accompagné par un musicien FAN-TAS-TI-QUE. Un mélange d'atmosphères expérimentales à la pink floyd, utilisant une guitare et pléthore de pédales d'effet, de loop et de reverb, utilisant toutes les possibilités de sa stratocaster, un grand moment et un grand bravo.

7/ Points négatifs

Honnêtement, j'ai beaucoup de mal à trouver du négatif à ce salon mais je me dois de faire au moins deux ou trois remarques, sinon je mettrai un coup à ma plume journalistique.

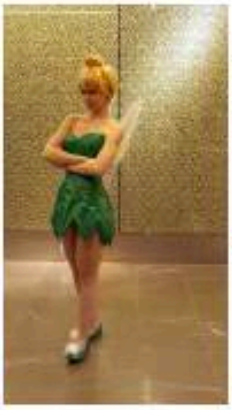
Plutôt que des points négatifs, j'émettrai une remarque :

- J'aurais aimé plus de stands « découverte » de jeunes talents, et justement dans tous les domaines que couvre le MAGIC : de jeunes mangakas, des dessinateurs, de jeunes studios de développement, bref, partir à la rencontre de ce que sera l'avenir du Geek !

Je n'aurai finalement trouvé qu'une chose à redire ...

8/ Conclusion

J'ai terminé ! Un salon de très haute volée et la certitude de nous y retrouver pour la troisième édition.

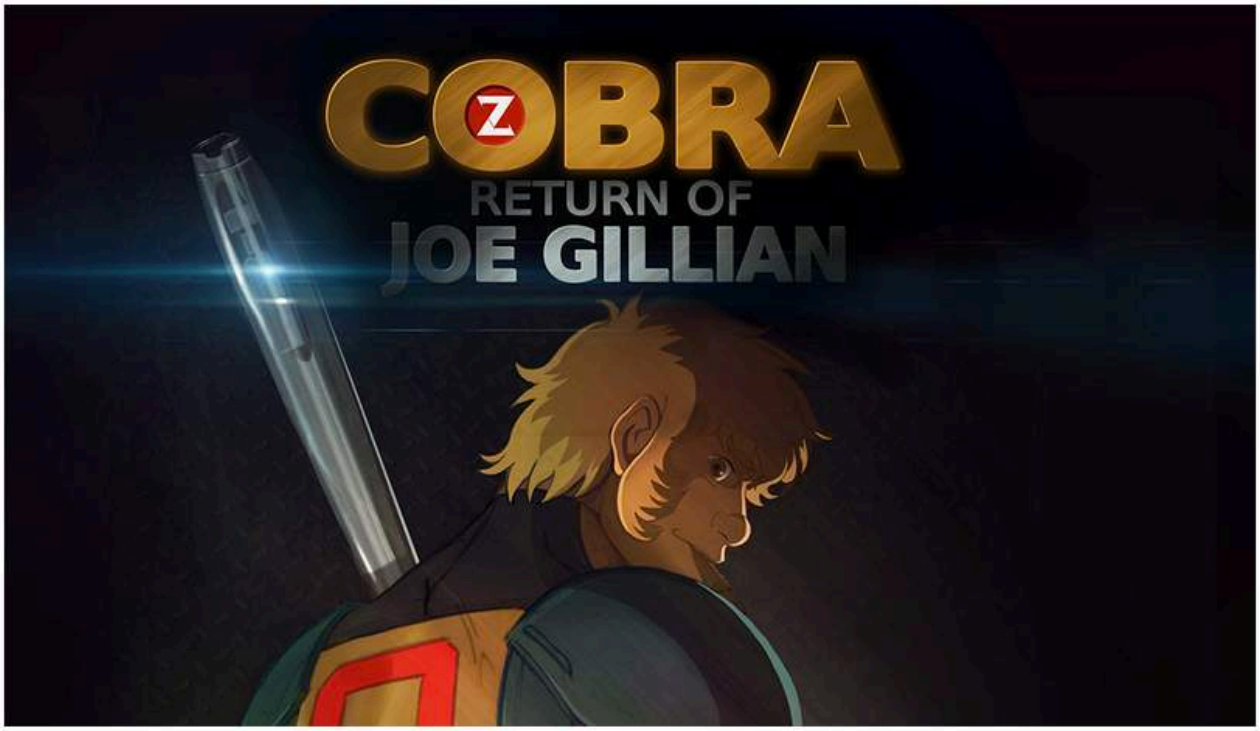


Cet article a été lu (298) fois

Source: http://dozodomo.com/bento/2016/03/04/77353/
Date: Vendredi 4 mars 2016

PLUS DE 30 ANS APRÈS LA SÉRIE ORIGINALE, COBRA REVIENT DANS UN NOUVEL ANIME

VENDREDI 4 MARS 2016 / VIOLAINE TOTH



Enfants nés dans les années 70 et 80, vous connaissez sans aucun doute la série Cobra, dont le personnage principal éponyme avait été inspiré par Jean-Paul Belmondo. La série originale composée de 31 épisodes avait été diffusée en 1985 sur Canal Plus et avait rapidement atteint le statut de culte. En 2010, une nouvelle série de 11 épisodes avait été proposée au public sur la chaîne japonaise BS11.

Pour rappel, Cobra est le pirate le plus recherché de toute la galaxie. Las de cette chasse à l'homme il prit la décision de modifier son apparence physique et mentale. Mission réussie car pendant des années il vécut une paisible vie sans savoir qui il était réellement. Jusqu'au jour où, subitement, tout lui revint à l'esprit y compris son arme cachée dans son bras gauche, le redoutable psycho-gun. Cobra et la célèbre Lady, femme cybernétique aux formes généreuses, repartent pour sillonner l'espace en quête de nouvelles aventures.

La nouvelle série présentée lors du Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC) le 27 février 2016 s'appelle "Cobra, Return of Joe Gillian". Il s'agit d'une série originale d'aventure spatiale ayant pour arc narratif le Rugball, ce sport alliant Baseball, Football Américain, et arts martiaux, déjà présent dans le manga de Buichi Terasawa.

Il s'agit d'une coproduction entre Monaco et le Japon.

> « C'est une très grand honneur de travailler sur une série issue d'un univers tel que celui de Cobra. C'est un rêve qui se réalise, de plus c'est la toute première fois que l'auteur autorise une création originale » annonce Cédric Biscay, Président et CEO de Shibuya Productions, co-producteur du projet.
>
> Regardez dès maintenant le premier trailer officiel en attendant la diffusion de la série prévue pour 2018.

Source: http://pix-geeks.com/salon-magic-2016/
Date: 5 Mars 2016

Rencontre avec John Romita Jr et Mark Millar + les 1ères images de la suite de Cobra au MAGIC 2016

273
PARTAGES
Partager Twitter Partager

5/03/16
Cédric

Le week-end dernier à Monaco se tenait la seconde édition du MAGIC, organisée par Shibuya Production et rassemblant, l'espace d'une journée, la crème de quatre mondes :

- comics
- BD franco-belge
- manga & anime
- et jeux-vidéos

De Yu Suzuki à Didier Tarquin, en passant par Paul Haggis, John Romita Jr, Mark Millar et bien évidemment Buichi Terasawa, le MAGIC s'impose d'ores et déjà comme un événement qu'il sera dur de surpasser sur le territoire Français en 2016, d'autant plus que l'entrée était **totalement gratuite**.

LE RETOUR DE COBRA !

L'amphithéâtre a frissonné lors de la diffusion surprise du trailer du retour du célèbre animé de RugBall Cobra !

Des premières images ultra soignées que vous pouvez découvrir ici :

Buichi Terasawa était d'ailleurs présent pour l'événement et de nombreux fans ont attendu des heures pour pouvoir le rencontrer.

DES IMAGES EXCLUSIVES DE SHENMUE 3

Buichi Terasawa était d'ailleurs présent pour l'événement et de nombreux fans ont attendu des heures pour pouvoir le rencontrer.

DES IMAGES EXCLUSIVES DE SHENMUE 3

Yu Suzuki a dévoilé des images ainsi que de nombreuses informations au sujet du troisième opus très attendu de la saga Shenmue.

UN CONCOURS DE MANGA AVEC UNE PUBLICATION AU JAPON À LA CLEF

Non fiers de disposer d'un concours de jeux vidéo assez époustouflant au sein duquel 100.000€ d'investissement sont offerts au développeur gagnant, les membres de Shibuya étende le concept avec un concours de Manga ouvert à tous. Le vainqueur repartira avec la chance inouïe d'être édité en France et au Japon.

UNE PANEL COMICS ÉPOUSTOUFLANT

Pour la première année d'ouverture au comics, le MAGIC a fait les choses en grand en prenant soin d'inviter John Romita Jr, Mark Millar et David Lloyd ! Si les deux premier se connaissent très bien pour avoir collaboré sur Kick Ass, le dernier ne démérite pas moins puisqu'il est le dessinateur de V pour Vendetta et, par extension, celui qui a donné un visage à la révolte informatique autour du monde…

Nous avons tout de même pu glaner quelques informations croustillantes au sujet de Nemesis de Mark Millar :

- Le volume 2 sortira !
- L'adaptation cinématographique est belle et bien prévue pour bientôt
- SPOILER (ne lisez pas plus loin si vous ne voulez pas vous spoiler l'intrigue de Nemesis…) : Un autre personnage endossera le costume du héros qui meurt réellement à la fin du volume 1.

Très ouverts au publics, les artistes ont réalisé de nombreuses dédicaces, pris des photos et ont animé une excellente conférence au sujet de leurs trois carrières.

Une séance de livre drawing été organisée, Tarquin et Romita étaient au top de leur forme !

UNE AMBIANCE SAINE

Je m'explique : la plupart des autres salons reposent sur les commerçants pour faire leur chiffre, ici, seulement un stand de vente de comic-books et produits dérivés, tout le reste était consacré à des prestations culturelles et vidéo-ludiques.

L'amphithéâtre a accueilli de nombreuses conférences passionnantes, mais également un concours de Cosplay et un défilé de mode.

C'est presque bizarre de ne pas faire face à une marée de stands (qui vendent à peu près tous les mêmes choses d'ailleurs en règle générale) et de pouvoir déambuler sereinement d'une exposition à une conférence…

SEUL BÉMOL : C'EST TROP COURT !

VOus sentez l'enfant capricieux prendre le relais? Eh bien oui, malheureusement c'est trop court et il faut faire des sacrifices cornéliens. Allez en dédicace avec Mark Millar, John Romita Jr, Yu Suzuki ou Buichi Terasawa ou assister au concours de cosplay, à la présentation des candidats en lice pour le concours de jeux-vidéos ou encore le défilé de mode qui se tenaient dans l'amphithéâtre?

Nous aurions aimé pouvoir tout faire et espérons que la prochaine édition s'étale sur deux jours afin de pouvoir en profiter de fond en comble.

Une chose est sûre, les Monégasques n'y vont pas à la légère quand il s'agit d'organiser un événement geek et la plupart des participants du salon étaient tout à fait ravis d'avoir pu, l'espace d'une journée, croiser les gens qui ont bercé leur enfance. Nul doute que le MAGIC 2017 continuera cette folle envolée avec toujours plus de guests. En tout cas, nous serons définitivement au rendez-vous !

Source: http://www.20minutes.fr/lille/1802039-20160308-tourcoing-studio-jeux-video-3dduo-remporte-grand-prix-monaco
Date: 8 Mars 2016

Tourcoing: Le studio de jeux vidéo 3DDUO remporte un grand prix à Monaco

JEUX VIDÉO Le studio de développement tourquennois 3DDUO a remporté un concours dont le prix va lui permettre de développer son projet de jeu vidéo de plateforme intitulé « Epic Loon »...

Pour son projet Epic Loon, 3DDUO a remporté un prix de 100.000 euros. - 3DDUO

Mikael Libert

Publié le **08.03.2016 à 16:58**
Mis à jour le **08.03.2016 à 16:58**

Le savoir-faire nordiste récompensé. Basée à la Plaine images, à Tourcoing, le studio 3DDUO vient de remporter un concours de création de jeux vidéo organisé dans le cadre du « Magic 2016 », une conférence annuelle sur l'univers des mangas et les jeux d'animation.

C'est au sein de la très « geek » Plaine images que Maxence Devoghelaere a créé, en 2008, la société 3DDUO. Depuis, le petit studio de création et de distribution de « jeux dématérialisés » à fait du chemin en lançant sur le marché tout un tas de « serious games », « advergames » et autres « casual games ». En 2010, 3DDUO avait largement fait parler de lui dans les médias régionaux en mettant en ligne « Leelh », un jeu de rôle qui se déroulait dans un Lille post-apocalyptique.

« Une bande d'archéologues aliens »

Si Leelh n'a pas rencontré son public, il devrait en être autrement avec « Epic Loon ». « Nous avons commencé à travailler dessus en septembre dernier et nous avons déjà un prototype », explique Maxence Devoghelaere, fondateur de la société. Il s'agit d'un jeu de type « plateforme » basé sur la physique avec « un univers complètement déjanté ». Et Maxence de faire un court mais efficace teasing : « C'est l'épopée subversive d'une bande d'archéologues aliens qui débarque sur terre et qui subit les effets de la gravité ». Tout un programme.

Le jeu se veut très original et reprend des codes et des clichés puisés dans les vieux films d'horreur comme Godzilla. « Notre cible, ce sont les joueurs occasionnels de 30 ou 40 ans a qui ces références parlent et qui sont un peu nostalgiques de cette époque », s'amuse le créateur de 3DDUO, lui même trentenaire.

Disponible début 2017

C'est d'ailleurs un peu tout ça qui a fait la différence lors du concours Magic 2016, permettant au studio de remporter les 100.000 euros. « Grâce à ce financement, nous allons pouvoir entrer dans la phase de production d'Epic Loon », poursuit Maxence. Le jeu sera développé pour PC, Mac et sur consoles XBox et PS4 pour une sortie espérée début 2017.

Source: https://gamersflag.com/article/magic-2016-interview-de-mark-millar-wanted-kingsman
Date: 8 Mars 2016

[MAGIC 2016] Interview de Mark Millar (Wanted, Kingsman, ...)

par GamersFlag | publié le 08 mars 2016 à 17:00:00 | publié dans la catégorie dlc

J'aime 8 Tweeter G+1

Dernier article qui traite de notre venue au *MAGIC 2016*, à *Monaco*. Pour terminer en beauté, notre rubrique *DLC* accueille notre interview du grand *Mark Millar*, créateur de *Kick-Ass*, *Wanted*, *Kingsman* ou encore, scénariste pour Marvel sur différents arcs de *Spider-Man* ou les *X-Men*, on espère que ça vous intéressera !

GamersFlag : Bonjour *Mark Millar* et merci à vous de nous accorder un peu de votre temps. Tout d'abord, pourquoi venir ici, à *Monaco*, pour cette seconde édition du *MAGIC* ? Pas pour la météo en tout cas ... (*ndlr* : Il fait un temps exécrable à *Monaco* en ce 27 février).

Mark Millar : C'était principalement pour cette raison, parce qu'il fait si froid en *Ecosse*. J'ai été invité il y a deux mois alors qu'il pleuvait depuis plus de 50 jours, la pluie ruisselait sur mon visage et j'ai alors reçu ce coup de téléphone me demandant si je voulais bien venir à *Monte Carlo* ... et j'ai sauté sur l'occasion car je pensais qu'il ferait soleil (rires). J'ai même emmené des shorts et de la crème solaire et finalement ... il pleut à *Monte Carlo* (rires).

GamersFlag : Personnellement, j'ai beaucoup apprécié votre travail sur *Wanted*.

Mark Millar : Oh, merci !

GamersFlag : Nous aurions aimé avoir votre ressenti sur l'adaptation cinématographique sortie en 2008, dont le scénario avait dû s'adapter au format « film ».

Mark Millar : Le réalisateur voulait faire quelque chose bien à lui parce que certaines personnes ne lisent pas de comics. Je suis d'accord avec ça car ce n'est pas forcément évident de faire une histoire de super vilains qui prennent le contrôle du monde. Par exemple, dans le *comics*, il y a une histoire assez complexe de super vilains qui peuvent passer pour des « premiers ministres » ou des « présidents », des gens comme *Sarkozy* ou *Bush*. Des personnages qui prétendent donc être des politiciens, un aspect qui serait facile à comprendre pour des lecteurs de *comics* mais peut-être moins pour un autre public. J'étais d'accord avec les choix du réalisateur et j'étais très content que ce soit le premier film tiré d'un de mes livres, j'étais vraiment très content.

GamersFlag : Le fait que ce soit, justement, le premier film tiré d'un de vos comics n'a-t-il pas participé au fait que ces changements sont devenus secondaires à vos yeux ?

Mark Millar : Non, non, j'étais tout à fait d'accord avec ces choix, j'étais même coproducteur et invité aux réunions qui traitaient de ces changements. Dans d'autres cas, comme quand on travaille avec de grosses entreprises comme Marvel ou DC Comics, ils peuvent changer ce qu'ils veulent dans le contenu et faire un film sans que vous ayez le moindre contrôle, mais ici l'avantage c'est que, comme *J.K. Rowling* avec **Harry Potter**, en tant que créateur je pouvais tout arrêter si ça ne me plaisait pas. Je faisais partie du procédé de création du film et j'en suis content.

GamersFlag : Niveau changements par rapport aux comics, ils sont du même ordre dans *Kingsman*, non ?

Mark Millar : Je pense que les changements étaient moins importants. Dans le film **Kingsman**, *Sofia Boutella* (*ndlr* : qui incarne *Gazelle* dans le film) joue un personnage féminin alors qu'il s'agit d'un mec dans le livre. Nous avons testé avec des acteurs, mais aucun ne convenait. Elle avait un vrai charisme et nous avons fini par transformer ce personnage masculin en personnage féminin. Quand tu passes d'un média à un autre – en l'occurrence de comics à film – tu es quasiment obligé de changer des choses pour t'adapter.

GamersFlag : Des changements nécessaires.

Mark Millar : Ouais, et ça peut être super. Je veux dire, ces changements peuvent vraiment marcher, je pense que Sofia est l'un des meilleurs aspects du film et, maintenant, l'idée d'un homme dans ce rôle me parait étrange.

GamersFlag : *Stan Lee* a eu une influence majeure dans l'histoire de Marvel. Il a amené une sorte « d'humanisation » des super-héros, qui se sont alors éloigné de ce côté très « idéaliste ». Est-ce que des créations comme *Kick-Ass* ou *Wanted* sont une suite logique de cette évolution, selon vous ? Une façon de mettre en avant un personnage normal, voire « looser », qui devient remarquable ou un véritable héros.

Mark Millar : Le génie de *Stan Lee* a été de réaliser que les lecteurs avaient du mal à s'identifier à des personnages comme *Thor*, *Hulk* ou *Iron Man*, mais qu'ils pouvaient s'identifier facilement à un être humain lambda comme *Peter Parker*, un *Tony Stark* alcoolique, tout spécialement en *Ecosse* (rires), ou un *Thor/Donald Blake* à la jambe abîmée. Il a donc humanisé ces personnages fantastiques de façon à ce que les lecteurs puissent s'identifier à eux et c'est, à mon avis, la raison pour laquelle les projets de Marvel ont mieux marché que les projets de DC, à l'écran. Le seul de leurs personnages auquel peuvent s'identifier les lecteurs est *Bruce Wayne*, car il ressemble à une véritable personne, tandis que *Superman*, *Wonder Woman*, *Green Lantern* ou *Aquaman* sont trop éloignés des gens pour qu'ils puissent s'identifier à eux dans la vie réelle. C'est ce que j'ai essayé de faire en créant mon **Kick-Ass** et mes personnages dans **Kingsman** : ce sont des gens que vous pourriez être, que vous pourriez connaître, donc vous pouvez vous identifier jusqu'à un certain point et l'histoire signifie quelque chose pour vous, car cela parait réel. *Stan Lee* a inventé cela, l'a créé, c'est lui mon héros.

GamersFlag : Selon vous, les utilisations de *Civil War* et, probablement, *Old Man Logan* dans les films à venir des franchises *Avengers* et *X-Men* s'annonce-t-elle intéressante/fidèle/excitante ?

Mark Millar : C'est super, moi j'aime beaucoup, spécialement quand ils adaptent mes histoires (rires). J'adore aller voir ces adaptations et assister à une scène où *Robert Downey Jr* dit une réplique que j'avais écrite, par exemple, c'est fun j'aime bien, et en plus ils peuvent en faire des jeux vidéo (rires). Je me souviens avoir vu quelques trucs à moi apparaître dans un jeu vidéo Marvel il y a environ 10 ans, c'est super excitant de voir mes personnages ou ma version des personnages dans un jeu vidéo. J'ai déjà vu mes enfants jouer à un jeu vidéo qui était tiré de mon travail. Mes enfants ne lisent pas forcément de comics mais jouent aux jeux vidéo.

GamersFlag : Considérez-vous que votre propre compagnie, Millarworld, est plus importante que les collaborations ponctuelles avec Marvel ?

Mark Millar : Oui ma propre compagnie est plus importante : quand je travaille sur un projet pour Marvel ou DC, c'est un projet qui ne sert pas ma compagnie, alors je me concentre entièrement sur le même objectif depuis 2010, mon plan est de remplacer Marvel et DC, vous savez que je veux les détruire (rires). Par exemple, cette année, nous avons développé trois films (*ndlr* : *Mark Millar* parle certainement de l'année 2015 et des films qui y sont sortis ET qui ont commencé leur tournage ou production l'an dernier, cela ferait donc **Kingsman**, **Superior** et **Starlight**, ces deux derniers ne sont pas encore sortis en salles), Marvel n'en a fait que deux (**Avengers : l'ère d'Ultron** et **Ant-Man**). **Kingsman** a fait 420 millions de dollars (*ndlr* : au box-office, le chiffre exact est de 414.351.546$) et le dernier film Marvel a fait 520 (*ndlr* : le chiffre exact d'**Ant-Man** est de 519.250.779$) donc on n'est pas si loin que ça. Mon objectif est d'être plus gros que Marvel d'ici la fin de la décennie. Je voudrais avoir 25 franchises et nous en sommes déjà à la 16ème, actuellement. Nous avons fait 4 films et en produisons 11 pour les trois prochaines années. Si tout se passe bien et que j'ai mes 25 franchises, mes enfants pourront faire comme *Paris Hilton* et gâcher leur vie en dépensant de l'argent. Je vais travailler jusqu'à ce qu'ils soient vieux (rires).

GamersFlag : Vous êtes sur la « bonne » voie, 16, pour aller à 25 …

Mark Millar : Ouais ! (rires)

GamersFlag : Auriez-vous un conseil pour les artistes/scénaristes qui souhaiteraient se lancer dans leurs propres créations tout en s'affranchissant des règles parfois contraignantes des gros éditeurs ?

Mark Millar : Pour commencer, je conseille de bosser pour une société existante de façon à apprendre les bases, la discipline. Par exemple, écrire des personnages comme *Spiderman* ou *Captain America* permet de construire un lectorat, une *fanbase* que tu peux ensuite emmener avec toi. Moi c'est ce que j'ai fait, j'ai travaillé pour Marvel durant 10 ans et j'ai emmené mon lectorat avec moi sur le MillarWorld. Donc je recommande, comme l'a fait également *Frank Miller*, d'utiliser Marvel et DC pour constituer sa *fanbase* et de prendre tout ça pour sa propre marque ensuite.

GamersFlag : Question inévitable, vu que nous sommes un site dédié, à la base, aux jeux vidéo : vous arrive-t-il de jouer ?

Mark Millar : Au risque de vous faire rire : je joue aux jeux auxquels votre grand-père jouait (rires).

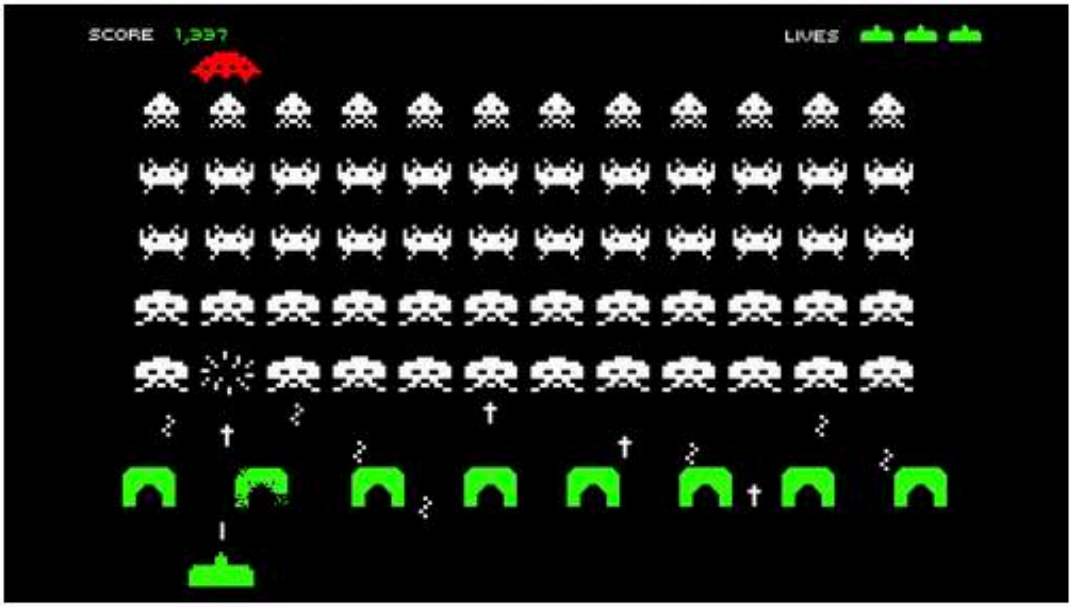
GamersFlag : Pong ? (rires)

Mark Millar : J'ai découvert mon premier jeu vidéo en 1980, c'était **Space Invaders**. Pour vous autres ça doit ressembler à Stonehenge (rires) mais pour moi, c'était la chose la plus excitante que je n'avais jamais vue. Je me souviens qu'à l'époque ça coûtait quelque chose comme l'équivalent de 600€, ce qui représente pas mal d'argent. Avec mon frère, on en avait eu un pour Noël et on y jouait tout le temps. J'ai tellement joué que je peux imaginer le jeu en fermant les yeux. Puis je ne sais pas si vous le savez mais, après 1985, les gens ont arrêté de jouer pendant environ 5 ans (*ndlr* : *Mark Millar* parle sans doute de son ressenti du krach du jeu vidéo de 1983, qui a surtout été ressenti par les joueurs fin 1984, jusqu'à l'arrivée de Nintendo), jusqu'à ce que SEGA et Nintendo arrivent ensuite avec de nouveaux jeux au début des années 90 (en fait, fin des années 80 dans certaines parties du monde), comme **Super Mario**, mais il y a eu cette période d'environ 5 ans où personne ne jouait aux jeux vidéo. Mes amis jouaient aux jeux vidéo, puis d'un coup ne jouaient plus, puis cela est revenu ensuite. Dans tous les cas, je joue toujours aux jeux de quand j'étais enfant, **Defender**, **Space Invaders** et tous ces trucs-là, des trucs de grand-père.

GamersFlag : Il y a des remakes récents de *Space Invaders*, vous devriez essayer !

Mark Millar : Vous savez, j'ai une de ces grosses bornes d'arcade avec 150 jeux et je peux jouer à tous ces jeux à la maison. Mais je joue trop, ma femme m'a dit que j'avais l'air d'être un gosse de 10 ans (rires). Dans tous les cas, j'adore ces jeux où il était possible de jouer pendant 3-5 minutes, tandis que depuis le milieu des années 90 et l'arrivée de jeux comme **Tomb Raider**, cela dure 3 ou 4 heures et je n'ai plus le temps de jouer comme ça, je ne peux plus trouver 3 ou 4 heures. J'ai des amis qui prennent parfois deux jours pour terminer un nouveau jeu mais je ne pourrai pas faire ça.

Un grand merci à *Mark Millar* pour nous avoir accordé cet entretien !



Interview conduite par *Powerfull04*, photo de *Jaya2018*, assistés de *Marjy911*. Transcription de l'interview avec la très aimable collaboration de ***SpiderGuile***, merci à lui.

Tags : Monaco Anime Game International Conferences MAGIC 2016 Monaco Anime Game International Conferences 2016 Mark Millar Wanted Kingsman

Source: http://www.animeland.com/2016/03/09/une-publication-dans-shonen-jump-ca-vous-tente/
Date: 9 Mars 2016

Une publication dans le Shônen Jump +, ça vous tente ?

1

PAR BRUNO DE LA CRUZ LE 9 MARS 2016

CONCOURS, EVÈNEMENT, MANGA, NEWS

Shibuya Productions et l'éditeur **Shûeisha** lancent, en collaboration avec **Shibuya International,** un grand concours manga pour préparer la nouvelle édition du **Monaco MAGIC**.

A gagner, une publication de votre manga dans le magazine en ligne du *Shônen Jump +* ainsi que la possibilité de vous rendre au Japon durant un mois. Vous serez accompagné d'un *tantô* de **Shûeisha** pour essayer de poursuivre votre aventure pendant 1 an !

Les inscriptions seront ouvertes dès le lundi 4 avril, sur le site du MAGIC, et les participants devront envoyer leur histoire en 31 planches avant le 30 septembre 2016. Après cette date limite, 10 candidats seront sélectionnés pour disputer la finale lors du **MAGIC 2017**.

Le jury sera composé de **Yoshihisa Heishi** (rédacteur en chef du *Shônen Jump*), de **Shuhei Hosono** (assistant rédacteur en chef du *Shônen Jump* et responsable du site Shônen Jump +), **Sahé Cibot** (directrice générale de Shibuya International), et d'**Hervé Trouillet** (directeur artistique de Shibuya Productions). L'ensemble sera rejoint par un célèbre mangaka de chez **Shûeisha**, puis sélectionnera deux gagnants après une rencontre de 20 minutes par finaliste.

En attendant de plus amples informations, vous pouvez commencer à faire chauffer les crayons !

Source : Shibuya Productions

Source: http://www.manga-news.com/index.php/actus/2016/03/09/Le-MAGIC-lance-un-concours-manga-avec-Shueisha
Date: 9 Mars 2016

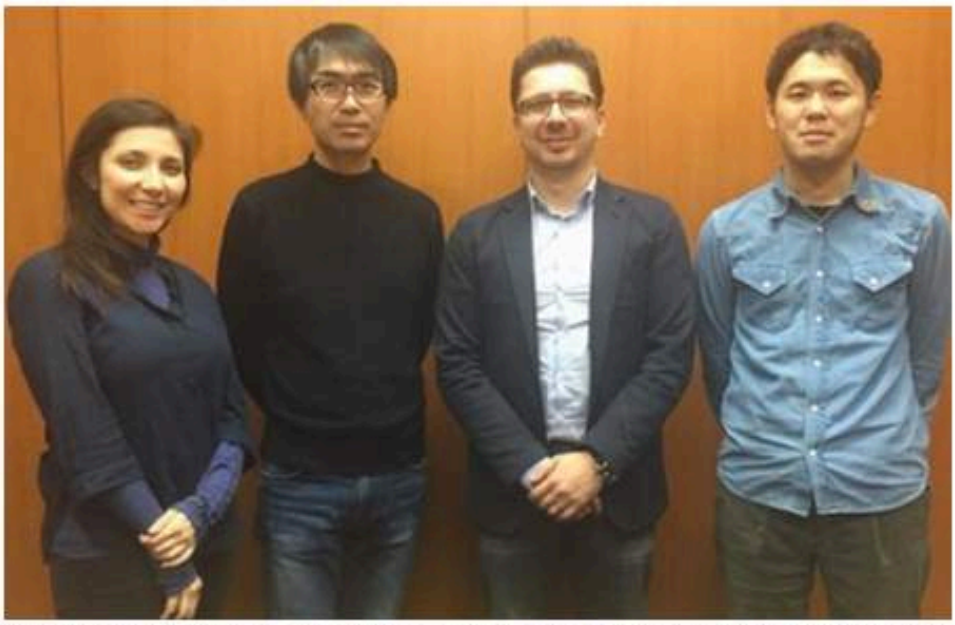
Le MAGIC lance un concours manga avec Shûeisha

Mercredi, 09 Mars 2016 - Source :Shibuya Productions

A l'issue de la deuxième édition du festival monégasque **MAGIC**, **Shibuya Productions** nous annonce l'organisation d'un concours manga, organisé en partenariat avec l'éditeur japonais **Shûeisha**. Intitulé **Magic International Manga Contest**, ce concours verra son dénouement lors de la prochaine édition du festival, en 2017.

Les inscriptions pour ce concours seront ouvertes à partir du 4 avril. Si vous souhaitez participer, vous devrez présenter une histoire en 31 planches avant le 31 septembre 2016 (plus de détails sur les conditions le 4 avril).

Après une pré-selection, les dix meilleures réalisations seront présentés à un jury, qui rencontrera chaque finaliste pendant 20 minutes avant de sélectionner deux gagnants. Ce jury se compose de :
- **Sahé Cibot**, Directrice Générale de **Shibuya International**
- **Hervé Trouillet**, Directeur Artistique de **Shibuya Productions**
- **Yoshihisa Heishi**, Rédacteur en chef du **Shônen Jump**
- **Shuhei Hosono**, Assistant rédacteur en chef du **Shônen Jump**, et responsable du site **Shônen Jump +**
- et enfin, **un célèbre mangaka** travaillant aux éditions **Shûeisha**, dont l'identité sera dévoilée prochainement



De gauche à droite : Sahé Cibot, Yoshihisa Heishi, Cédric Briscay (président fondateur de Shibuya Productions) et Shuhei Hosono

Le grand vainqueur remportera un certificat de participation et verra son œuvre publiée en ligne sur **Shônen Jump +**. Il aura en plus l'opportunité de passer un mois au Japon, pendant lequel il pourra rencontrer un responsable éditorial (tantô) des éditions **Shûeisha**, côtoyer des mangaka et tenter sa chance pour continuer l'aventure avec cet éditeur pendant un an !

Après son prestigieux concours de jeu vidéo et de cosplay, le MAGIC se dôte ainsi d'un nouveau challenge de taille ! A suivre...

Source: http://www.toutenbd.com/actualites/article/un-concours-international-de-manga
Date: 9 Mars 2016

Un concours international de manga

mercredi 9 mars 2016

Shibuya Productions et Shueisha lancent le Magic international manga contest. Le grand gagnant sera publié sur "Shônen jump" en ligne et pourra passer un mois au Japon.

Shibuya Productions et la maison d'édition japonaise Shueisha organisent un grand concours de manga, le Magic international manga contest. Les inscriptions seront ouvertes dès le lundi 4 avril et les participants devront envoyer leur histoire en 31 planches avant le 30 septembre 2016.
Après une pré-sélection qui déterminera les 10 meilleures oeuvres, le jury (composé notamment du rédacteur en chef de *Shônen Jump* et d'un célèbre mangaka de chez Shueisha dont le nom n'a pas encore été dévoilé) accueillera les candidats retenus au Monaco Anime Game International Conferences 2017 pour la finale. Le jury sélectionnera deux gagnants après une rencontre de maximum 20 minutes par finaliste. Le grand vainqueur recevra un certificat de participation et verra son oeuvre publiée en ligne sur *Shônen Jump*. Il aura aussi l'opportunité de passer un mois au Japon, pendant lequel il pourra rencontrer un éditeur de chez Shueisha, côtoyer des mangakas et tenter sa chance pour continuer l'aventure avec cet éditeur pendant un an.
Rendez-vous le 4 avril sur le site www.magic-ip.com pour plus de détails et pour l'ouverture des inscriptions.

Source : http://www.nordeclair.fr/info-locale/tourcoing-3dduo-remporte-le-magic-2016-de-monaco-et-ia51b0n1058504
Date : 10 Mars 2016

Tourcoing: 3DDUO remporte le «Magic 2016» de Monaco et crée un nouveau jeu vidéo

PUBLIÉ LE 10/03/2016

Sonia Amirat

9 partages PARTAGER TWITTER GOOGLE+ Réagir Le journal du jour à partir de 0,49 €

Basée dans la très « geek » Plaine image, la société de création de jeux vidéo 3DDUO vient de remporter le prix Magic 2016. Elle sortira son nouveau jeu pour 2017.

- A +

Au deuxième étage de la Plaine image de Tourcoing, un étrange univers aux multiples visages se développe entre les murs du studio de création de jeux vidéo, 3DDUO. Un savoir-faire qui a été remarqué à l'échelle régionale avec la mise en ligne du jeu « Leelh » en 2010. « *Il s'agissait d'un jeu de rôle qui pose comme décor un Lille détruit, post-apocalyptique* », rappelle Maxence Devoghelaere, créateur de l'entreprise.

« Petits poucets de la compèt' »

Depuis, toute l'équipe de 3DDUO veut aller plus loin. Et grâce au prix Magic 2016, organisé par la société Shibuya Productions et remporté par 3DDUO le 27 février dernier, un important projet est sur le point de voir le jour. « *Il s'agit d'un nouveau jeu intitulé « Epic Loon » et qui a pour décor des séquences de vieux films des années 80 et 90 comme Godzilla. Un scénario plein d'originalité et un décor entièrement en noir et blanc qui a séduit le jury de Monaco* », se réjouit le chef d'entreprise.

Et personne ne s'attendait à une victoire. « *Pour nous, c'est une belle surprise. Le jury était formé de grands noms du jeu vidéo comme le créateur du jeu « Rayman ». Nous avions face à nous de sérieux concurrents, tous français, mais avec des licences très connues. On était un peu comme les petits poucets de la compèt'.* »

Petits par la taille mais grands par le succès puisque le prototype d' « Epic Loon » a instantanément séduit les juges. « *Contrairement à tous les autres participants, nous n'avions pas de prototype à notre arrivée sur le sol monégasque. Les membres du jury voulaient absolument tester le jeu. On a dû se débrouiller pour réaliser un prototype en deux heures seulement.* »

la somme de 100 000 €

En plus du prestige, 3DDUO remporte également la somme de 100 000€. « *Grâce à cette aide financière, nous allons enfin pouvoir produire notre jeu.* » Créée il y a huit ans par Maxence Devoghelaere, la société compte aujourd'hui une trentaine de salariés et attire plus de cinq millions de joueurs dispersés dans plus de 150 pays. À son échelle, le studio s'est également spécialisé dans la distribution de « jeux dématérialisés » et lance sur le marché « serious games », « casual games » et autres « advergames ». « *On propose des jeux à la fois gratuits et payants, de 1 à 10 € à télécharger sur le site fun4family, mais aussi sur tablettes et smartphones.* »

Une activité qui représente un chiffre d'affaires d'1,5 million d'euros. Le nouveau jeu « made in 3DDUO » devrait sortir, quant à lui, courant 2017. Il sera développé pour PC, Mac et sur consoles XBox et PS4.

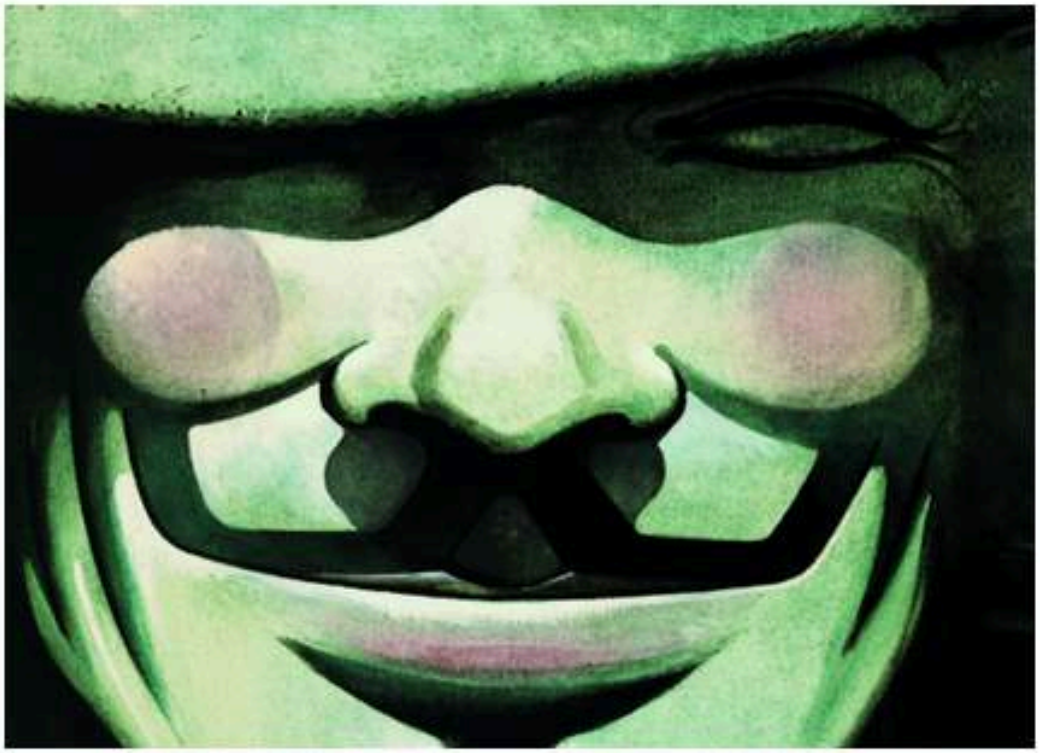
Source: http://www.lemonde.fr/bande-dessinee/article/2016/03/14/david-lloyd-le-masque-de-v-appartient-a-tout-le-monde_4882582_4420272.html?xtref=acc_dir#
Date: 14 Mars 2016

David Lloyd : « Le masque de V appartient à tout le monde »

Le Monde.fr | 14.03.2016 à 16h38 |

Propos recueillis par **Frédéric Potet**

Abonnez vous à partir de 1 € Réagir Classer f Partager (587) Tweeter



Sourire énigmatique, pommettes rebondies, moustache finement taillée et remontante, yeux plissés… Il n'aura fallu que quelques années au masque porté par les Anonymous pour devenir un objet familier des sociétés occidentales. Rappeler l'origine de cet attribut de camouflage n'est pas inutile, exactement dix ans après la sortie du film *V pour Vendetta*, du réalisateur australien James McTeigue, lui-même adapté de la bande dessinée éponyme créée par les Britanniques Alan Moore (scénario) et David Lloyd (dessin) entre 1982 et 1990 pour le compte de l'éditeur américain DC Comics.

Ce récit d'anticipation politique narre les agissements de V, un terroriste anarchiste animé de vengeance personnelle, dans un univers post-apocalyptique où règne un parti fasciste. Symbole de résistance individuelle face au totalitarisme, le personnage est lui-même inspiré d'une figure célèbre de l'histoire d'Angleterre, Guy Fawkes (1570-1606), qui planifia la « Conspiration des poudres » (1605) visant à restaurer un monarque catholique sur le trône. C'est à David Lloyd que l'on doit l'idée de cet emprunt historique. C'est également lui qui créa le désormais célèbre masque de V. Le dessinateur était présent fin février au salon Magic (Monaco Anime Game International Conference).

Vous attendiez-vous, au moment de sa création, à ce que le masque de V soit récupéré de la sorte ?

Absolument pas. Tout est parti du film et du « merchandising » qui l'a accompagné il y a dix ans : un masque a été mis en vente pour l'occasion, et des personnes ont commencé à se l'approprier afin de pouvoir protester de manière anonyme. C'était totalement inimaginable. Ce que nous avions prévu, en revanche, c'était l'importance de la place occupée par le masque dans notre récit.

Les Anonymous vous ont-ils demandé l'autorisation de l'utiliser ?

Non, et je ne vois pas pourquoi ils auraient dû le faire. Ce masque appartient à tout le monde, il est dans le domaine public : libre à chacun d'en faire ce qu'il veut. Il m'arrive de temps en temps d'être contacté par des artistes qui aimeraient l'utiliser dans des performances ou dans des films. Je leur réponds que je ne suis pas le propriétaire du copyright et les renvoie vers DC Comics.

L'exploitation du masque à des fins politiques vous convient-elle ?

V pour Vendetta est l'histoire d'une résistance contre l'oppression et la tyrannie. Partout où le masque a été employé jusque-là, ce le fut dans ce même but et dans ce même esprit. Pour moi, son utilisation est conforme au message véhiculé dans notre œuvre.

Comment êtes-vous arrivé à la création du personnage de V en tant que réincarnation de Guy Fawkes ?

Par accident. Quand nous avons imaginé ce personnage de résistant dans un univers de guérilla urbaine, il n'avait aucun aspect formel. On ne savait pas à quoi il ressemblerait physiquement et nous ne connaissions pas plus ses motivations profondes. J'ai alors dit à Alan Moore : « *Pourquoi ne ressusciterions-nous pas Guy Fawkes ?* » Celui-ci avait échoué dans son projet de complot. Pourquoi ne parvendrait-il à le mener à bien dans le monde actuel, en faisant sauter le Parlement dans un premier temps [son premier fait d'arme] ? C'était une idée un peu folle mais Alan a été accord.

Comment avez-vous conçu le personnage sur le plan graphique ?

En m'inspirant des costumes qui étaient portés à l'époque de Guy Fawkes. La ceinture, la cape, la chapeau, le couteau correspondent à cette période. On peut d'ailleurs se demander comment notre série a si bien marché aux Etats-Unis avec un personnage qui faisait autant référence à l'Histoire d'Angleterre… Le masque, en revanche, est une création pure qui m'a été inspirée par mon enfance. Quand j'étais gamin, la tradition voulait qu'on brûle des effigies de Guy Fawkes sur un bûcher chaque 5 novembre. Comme nous étions en été lorsque *V pour Vendetta* a été créé, j'ai dû replonger dans mes souvenirs…

Et vous l'avez fait sourire…

Oui car, dans ma mémoire, Guy Fawkes souriait. Ce sourire avait un double sens pour moi. D'un côté, il n'y a rien de plus effrayant que de voir quelqu'un vous tuer tout en souriant. De l'autre, un sourire est par définition une marque d'optimisme.

Quand *V pour Vendetta* a été créé, au début des années 1980, le terrorisme n'était pas aussi répandu qu'actuellement. Pourriez-vous raconter cette histoire de la même façon aujourd'hui ?

Il y avait quand même des attentats à cette époque, notamment en Irlande du Nord. Je vous rappelle également que le film a été réalisé après le 11-Septembre, ce qui ne l'a pas empêché de sortir en salles. Je ne vois pas pourquoi nous ne pourrions pas écrire la même histoire aujourd'hui. Ce serait même encore plus pertinent de le faire au regard du contexte international. Le sujet du terrorisme doit être débattu plus que jamais. Pourquoi ces gars existent-ils ? Pourquoi y a-t-il eu le 11-Septembre ? Quand le film a été projeté pour la première fois dans un cinéma, à San Diego, la toute première question venant de la salle fut : « *Mais pourquoi avoir fait un film sur des terroristes ?* » Je me souviens avoir répondu que s'il y avait davantage de films consacrés à ce phénomène, nous le comprendrions sans doute mieux. Mon avis n'a pas changé.

Diriez-vous que V est un superhéros très européen – et même très britannique ?

Au départ, il est très influencé par les comics américains ; il y a du Batman en lui. Mais il est aussi très britannique, oui. Cette série a été créée à une époque où les auteurs de comics stagnaient aux Etats-Unis, dans le sillage de Frank Miller. DC Comics est alors venu au Royaume-Uni pour recruter de nouveaux auteurs qui pourraient apporter leur spécificité et leur excentricité. La bande dessinée britannique a cette possibilité que son équivalent américain a moins : puiser dans l'histoire de son pays et dans sa littérature pour écrire de nouvelles histoires.

Frédéric Potet
Journaliste au Monde

Suivre

Presse régionale

Source: Nice Matin
Date: 28 Février 2016

Une journée Magic au Grimaldi Forum

Ceux qui ne sont pas sensibles à l'univers virtuel auront choisi une autre occupation à ce samedi pluvieux. Mais les amateurs de mangas etaient toit de même même nombreux, hier, au Grimaldi Forum pour la deuxième édition du Monaco Anime Game International Conference, alias MAGIC.

Au palmarès des activités les plus recherchées de la journée : tester des jeux vidéo. Ou bien decrocher un autographe de Yu Suzuki, dont la séance de dedicaces affichait complet en milieu d'après-midi. Point d'orgue de cet événement : un défilé de cosplayers, personnages imaginiares empruntés par des fans déguisés. Un show qui a fini de séuire les amateurs du genre.

Leo Bane, cosplayeur français. Yu Suzuki, créateur du jeu mythique Shen mue (ci-dessus) (Photo J.-F.O.)

En bre

Église réfor
Ce matin, Cu
11h.

Concert sy
Ce soir à 18h
Rainier III so
programm
Yudakov, P
Tchaikovsk
Brahms.
Rens: 98.0

Rotary
Mardi à
h réuni
comité.

Récu

onaco ▶ ANNONCES
nice-matin.com
e annonce payer par CB
Locations (demande)
Bonnes affaires (vente)
Leçons, cours particuliers

Source : http://www.monacohebdo.mc/16814-yu-suzuki-star-du-magic
Date : 2 Mars 2016

Yu Suzuki, star du Magic

Aymeric Brégoin - 2 mars 2016

Le créateur de la saga *Shenmue*, Yu Suzuki, sera présent au Grimaldi Forum samedi 27 février dans le cadre du Monaco Anime Game International Conferences. Un teaser du troisième opus de ce jeu vidéo sera dévoilé, aux côtés de nombreuses animations autour de la culture japonaise, des jeux vidéo et des mangas.

6,33 millions de dollars. C'est la somme qu'a collecté le jeu vidéo *Shenmue III* lors de sa campagne de financement participatif sur la plate-forme Kickstarter. Plus de trois fois la somme demandée de 2 millions de dollars. L'objectif initialement fixé a été atteint en tout juste vingt-quatre heures. *Shenmue III* rafle déjà tous les records. Celui du million de dollars le plus rapidement glané, en seulement 102 minutes. Et celui, depuis son annonce, du jeu vidéo le plus attendu au monde. Cet exploit, c'est la toute jeune entreprise monégasque Shibuya Productions qui en est à l'origine. Créée en 2014 par Cédric Biscay (voir notre article publié dans *Monaco Hebdo* n° 943), elle a réussi à convaincre le créateur de la saga, Yu Suzuki, à développer une suite que les joueurs attendent depuis quinze ans. Et comme ce jeune patron a plus d'un tour dans son sac, il a réussi à faire venir Yu Suzuki en Principauté, à l'occasion de la deuxième édition de son évènement dédiée aux jeux vidéo, aux mangas et à l'animation, le Monaco Anime Game International Conferences (Magic), qui se déroule samedi 27 février au Grimaldi Forum. En avant première mondiale, une courte bande annonce de *Shenmue III* — prévu pour Noël 2017 — sera dévoilée.

ARTICLES LIÉS

Shibuya Productions lève plus de 6 millions de dollars

Créée en juillet 2014, Shibuya Productions est spécialisée dans la production de jeux vidéo et de films d'animation pour le cinéma et la télévision. Cette entreprise dirigée par Cédric ...

Le concours de création de jeu vidéo fait aussi son retour. À la clé pour les candidats en lice, 100 000 euros pour le projet jugé le plus innovant. Une version jouable du lauréat 2015, *Leon*, actuellement en fin de développement, sera présentée au salon. Raoul Barbet, créateur du jeu unanimement acclamé par la critique *Life Is Strange* — sorte de *Juno* vidéoludique —, viendra aussi parler de *Vampyr*, le nouveau projet du studio français Dontnod Entertainement.

Comics

Autour de Raoul Barbet, Shibuya Productions a convié un parterre de stars, notamment des dessinateurs dans le domaine de la bande dessinée, des comics et des mangas. On retrouvera David Lloyd (*V pour Vendetta*), John Romita Junior (*Iron Man, Spider-Man, Daredevil*), Buichi Terasawa (*Cobra*) ou encore Tarquin (*Lanfeust de Troy*). Seront aussi de la partie d'autres pointures du cinéma, l'acteur Ben Cross (*Les Chariots de feu, Star Trek*), ou de la musique, avec le DJ Kavinsky, auteur de la musique originale de *Drive* (2011) de Nicolas Winding Refn. Au total, une trentaine de grands noms de la "culture geek" arpenteront le salon et devraient prendre du temps avec le public, notamment lors de séances de dédicaces. Et si le Magic est très orienté autour des cultures nippones, ce n'est évidemment pas un hasard. Car il a été pensé par une entreprise, Shibuya Productions, dont le nom est aussi l'un des quartiers de Tokyo.

Des personnages de fiction (jeux vidéo, mangas, comics et autres films d'animation) défileront sur le podium lors du concours de cosplay ouvert au public, déjà présent l'année précédente. Auquel se rajoute un deuxième concours, réservé celui-là aux professionnels : le Magic International Cosplay Masters. Dix-huit "performeurs" s'affronteront. Et, à l'instar du concours grand public, le gagnant pourra s'envoler direction Atlanta, aux États-Unis, pour participer à une grand-messe du cosplay. Le Magic présente également l'exposition *Art of Anime*, qui retrace l'histoire du dessin animé japonais des années 60 à nos jours. *Goldorak, Les Chevaliers du Zodiaque, Astroboy* — dont Shibuya produit une nouvelle adaptation qui sera prochainement diffusée à la télévision —, toutes les œuvres issues du pays du Soleil-Levant qui ont bercé l'enfance de toute une génération seront présentes avec des illustrations et des esquisses originales et inédites.

J'aime Partager Soyez le premier de vos amis à indiquer que vous aimez ça.

Aymeric Brégoin

Source : http://www.visitmonaco.com/fr/AllNews/Le-l%C3%A9gendaire-personnage-de-manga-Cobra-revient-dans-une-nouvelle-s%C3%A9rie-gr%C3%A2ce-%C3%A0-la-soci%C3%A9t%C3%A9-mon%C3%A9gasque-Shibuya-Product
Date : 9 Mars 2016

Le légendaire personnage de manga Cobra revient dans une nouvelle série grâce à la société monégasque Shibuya Productions

09/03/2016 CULTURE

Le personnage de manga Cobra inspiré de l'acteur Jean Paul Belmondo et créé par Buichi Terasawa revient dans une nouvelle série d'animation par la société monégasque Shibuya Productions.

J'aime 0 Tweet G+1 0 Share

C'est à l'occasion du Monaco Anime Game International Conferences « MAGIC », le 27 février que Cédric Biscay a dévoilé le teaser d'une nouvelle série « Cobra : Return of Joe Gallian » en présence de l'acteur Buichi Terasawa et du réalisateur Hervé Trouillet.

Cette nouvelle série est une série originale d'aventure spatiale ayant pour arc narratif le Rugball, ce sport alliant Baseball, Football Amériacain et arts martiaux.

Une coproduction fantastique entre Monaco et le Japon. Cobra Return of Joe Gillian sortira sur les écrans courant 2018.

Lien vers le teaser :

https://www.youtube.com/watch?v=54kNWPr43zE

Pour plus d'informations :

www.shibuya-productions.com

Nombre de lectures : 27

Les dernières news

CULTURE

09/03/2016
INSECTOMANIA : Sculptures de François Chapelain Midy à Monaco

09/03/2016
Le Grimaldi Forum exposera la dernière peinture de Francis Bacon

09/03/2016
"Tintin au musée", une conversation entre Jochen Gerner et Christian Rosset à Monaco

03/03/2016